



Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

DEZEMBER 01/2012

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

## Blizzards Hits für 2012

**Diablo 3 • WoW: Mists of Pandaria • Star Craft 2: HotS • Blizzard Dota**

**THEMEN** Skyrim • Battlefield 3 • Modern Warfare 3 • Anno 2070 • Batman Arkham City • NfS: The Run u.a.

**DVDs** **VOLLVERSIONEN** Venetica • Anno 1503 **VIDEOS** Skyrim • Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3

**VIDEOS** L.A. Noire • Stronghold 3 • Hitman: Absolution **DEMOS** Anno 2070 • Lego Harry Potter



GameStar DVD

**GameStar** 01/2012

**Siedeln, wirtschaften, Handel treiben.**

Auch in diesem Teil der berühmten Aufbauserie errichten Sie auf frisch entdeckten Inseln Dörfer, feilen an Warenkreisläufen und stillen die Bedürfnisse Ihrer Bürger. Neben der Kampagne sorgt vor allem der motivierende Endlos-Modus für monatelangen Spielspaß.

**Vollversion**  
**Anno 1503**  
**Demo Anno 2070**

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

**DVD-Inhalt 01/2012**

**Daten**  
**VOLLVERSION**  
Anno 1503  
  
**PROGRAMME**  
SMPlayer  
Adobe Reader  
Core Temp  
DosBox  
Filezilla  
FurMark  
Directory Opus  
  
**DEMO**  
Anno 2070  
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7  
  
**EXTRAS**  
Patch: Alter Ego

**Videos**  
**TOP-SPIEL**  
Battlefield 3  
- Singleplayer  
- Multiplayer (+ Ab-18-Version)  
- Sprachvergleich  
Modern Warfare 3  
- Singleplayer  
- Multiplayer  
- Sprachvergleich  
  
**PREVIEWS**  
Diablo 3  
Starcraft 2: Heart of the Swarm  
World of Warcraft: Mists of Pandaria  
  
Hitman: Absolution (+ Ab-18-Version)  
Rainbow Six: Patriots (+ Ab-18-Version)  
  
**TESTS**  
The Elder Scrolls 5: Skyrim Anno 2070  
Need for Speed: The Run  
Saints Row: The Third (nur auf Ab-18-DVD)  
L.A. Noire  
  
**SPECIALS**  
Die Redaktion 72: Spyrigin  
Freispiel-Check  
Rückblick 01/2002  
  
**EXTRAS**  
Trailer: Dota 2  
Trailer: The Elder Scrolls 5: Skyrim  
Cutscene: Diablo 3

**Highlights**  

**TOP-VIDEO**  
**BATTLEFIELD 3 VS. MODERN WARFARE 3**

**DEMO**  
**ANNO 2070**

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

**GameStarXL** 01/2012

**Verzauberndes Action-Rollenspiel**

In der wunderschönen, virtuellen Haut von Scarlett, der Tochter des Todes, versuchen Sie in diesem gelungenen Action-Rollenspiel der Ankh- und Jack-Keane-Macher einen Größenwahnsinnigen Nekromanten aufzuhalten und erkunden sowohl das stimmungsvolle Vendig als auch die gefährliche und unheimliche Welt der Toten.

**Vollversion**  
**Venetica**

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

**DVD-XL-Inhalt 01/2012**

**Programme, Videos**  
**VOLLVERSION**  
Venetica  
  
**HD-VIDEOS**  
Preview: Syndicate  
Preview: Lost Chronicles of Zerzura  
Test: Dungeon Defenders  
Test: Arcania: Fall of Setarrif  
  
Test: Stronghold 3  
Test: Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden  
Hall of Fame: Doom  
Rückblick: Call of Duty  
Rückblick: The Elder Scrolls  
Battlefield 3 Boxenstopp  
Ubisoft Interview

**Highlights**  

**HD-VIDEO**  
**HALL OF FAME: DOOM**

**HD-VIDEO**  
**SYNDICATE**

**HD-VIDEO**  
**RÜCKBLICK: THE ELDER SCROLLS**

Anregungen und Kritik bitte an: [dvd@gamestar.de](mailto: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. Festnetz 0146/min; aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42€/min





VOLLVERSION

## Anno 1503

- + Aufbau-Klassiker:** Einsame Inseln entdecken, Gebäude errichten, Warenkreisläufe optimieren, Handel treiben, steinreich werden. Einmal angefangen, wird Anno 1503 Sie für Monate an den Monitor fesseln. Versprochen.



PATCH

## Alter Ego

**Problem gelöst:** Aufgrund eines Bugs ließ unsere Vollversion der Ausgabe 12/2011 auf manchen Rechnern kein Speichern des Fortschritts zu. Der aktuelle Patch behebt dieses Problem; unter [Gamestar.de/Quicklink/7633](http://Gamestar.de/Quicklink/7633) finden Sie eine Anleitung zur korrekten Installation des Updates.



ÜBER  
45 MIN.  
VIDEOS!

TOPSPIEL-VIDEO

## Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3

- + Battlefield 3:** Erstmals in der Hauptserie versucht sich Battlefield an einer Einzelspieler-Kampagne. Kann die spannende Geschichte über einen Terroranschlag dem spektakulär inszenierten Modern Warfare 3 das Wasser reichen?
- + Modern Warfare 3:** Das neue Call of Duty bricht Verkaufsrekorde. Zu Recht? Wir beleuchten die Solo-Kampagne und testen die abwechslungsreichen Multiplayer-Modi des Ego-Shooters.

## Außerdem auf DVD

### PREVIEWS

Diablo 3  
Starcraft 2:  
Heart of the Swarm  
World of Warcraft:  
Mists of Pandaria  
Hitman:  
Absolution (+ Ab-18-Version)  
Rainbow Six:  
Patriots (+ Ab-18-Version)

### TESTS

The Elder Scrolls 5: Skyrim  
Anno 2070  
Need for Speed: The Run  
Saints Row:  
The Third (nur auf Ab-18-DVD)  
L.A. Noire

### SPECIALS

Die Redaktion 72: Spyrigin  
Freispiel-Check  
Rückblick 01/2002

### TRAILER

Dota 2  
The Elder Scrolls 5: Skyrim  
Cutscene: Diablo 3

# GameStar XL DVD

- + Morbide Heldin:** Scarlett ist die Tochter des Todes, aber alles andere als leblos. Ganz im Gegenteil: Die kesse Dame hat es faustdick hinter den virtuellen Ohren.
- + Magisches Venedig:** In Deck 135 fantasievoller Comic-Variante der italienischen Hafenstadt gibt es jede Menge zu abenteuernd und zu kämpfen.



## Syndicate

HD-VIDEO

Vom Echtzeit-Taktikspiel zum Ego-Shooter. Gelingt dem Strategieklassiker der Genrewechsel?

- + Baller-Geschichte:** 2003 wurde die erfolgreichste Shooter-Serie aller Zeiten geboren. GameStar und GamePro schauen zurück auf acht Jahre Call of Duty und was sich bis Modern Warfare 3 alles getan hat.



VOLLVERSION

## Venetica



## Rückblick: Call of Duty

HD-VIDEO

## Außerdem auf XL-DVD

### HD-VIDEOS

Preview:  
Lost Chronicles of Zerzura  
Test: Dungeon Defenders  
Test: Arcania: Fall of Setarrif  
Test: Stronghold 3  
Test: Der Herr der Ringe:  
Der Krieg im Norden



## Hall of Fame: Doom

HD-VIDEO

17 Jahre lang stand Doom auf dem Index. Jetzt dürfen wir den Kult-Shooter endlich würdigen. Daniel Matschijewsky blickt zurück auf den Urvater des Baller-Genres.





# GameStar Hardware

## SPIELE-PC 2012

AN EINEM TAG SELBST ZUSAMMEN BAUEN UND VIEL GELD SPAREN!



### DIE BESTEN SELBSTBAU-PCs

Für Sparfüchse ab 500 Euro bis  
zum High-End-Rechner für 2.000 Euro

16 SEITEN FOTO-GUIDE!

► SCHRITT FÜR SCHRITT ◀  
PC-EIGENBAU-ANLEITUNG



### GRAFIK- TUNING

Aus Battlefield 3, Skyrim,  
Anno 2070 alles heraus holen!



### HARDWARE- TRENDS 2012

Cloud Gaming • Echtes 3D  
SSD- Festplatten für alle



Ab  
12.12. im  
Handel!

DVD



### AUF DVD: RUND-UM-SORGLOS-PAKET

Optimierung: Profi-Tuning für 3D-Karte & CPU  
Kontrolle: 3D-Karten-Benchmark 3D Mark 11  
Sicherheit: Windows-Backup  
Service: Die besten Tools fürs Internet

DT-Control  
geprüft –  
nicht jugendbe-  
einträchtigend

EURO 7,99

ÖSTERREICH UND BENELUX EURO 9,10  
SCHWEIZ SFR 16,00

KNOW-HOW AUF 132 SEITEN!

Jetzt bis 05.12.11 vorbestellen:

Sie sparen 1 Euro und wir übernehmen die Versandkosten.

Online geht's am schnellsten:

[www.gamestar.de/gshw](http://www.gamestar.de/gshw)

oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275\*



# Editorial



## WHO IS WHO

Heiko Klinge • Fabian Siegmund • Michael Graf • Petra Schmitz  
Florian Klein • Michael Trier • Daniel Visarius • Daniel Matschijewsky

## Ein Spiel wie eine Welt

### Ein Spieleereignis der besonderen Art

Es ist ein Ereignis. Ein Ereignis, wie es schon lange nicht mehr in der Redaktion stattgefunden hat. **Skyrim** löst etwas aus, was in Fachabteilungen mit abgebrühten Profiteuren eher selten vorkommt. Klar, ständig kommen gute Spiele – aber sie gehen in der Regel auch ziemlich flott und geräuschlos wieder. Bei **Skyrim** ist das anders. Statt sich sachlich über das Für und Wider auszutauschen (grade bei den Menüs, den ein oder anderen KI-Aussetzern oder der Tiefe von Charakteren und Hauptstory gäbe es einiges zu bekritteln), werden aufgeregt Erfahrungsberichte ausgetauscht, dringende Fragen gestellt (deren Dringlichkeit der Chefredakteur ständig zurückstufen muss, zumindest bis die Arbeit des Tages erledigt ist) und mit leuchtenden Augen Geschichten erzählt. Ein Spiel, das niemanden kalt lässt, das mehr ist als ein Spiel – **Skyrim** ist eine neue Welt. Bemerkenswert vor allem für ein Solo-Rollenspiel, ein ähnliches Ereignis war allenfalls der Start von **World of Warcraft** 2006, das uns alle durch das gemeinsame Spielerlebnis innerhalb einer Gilde miteinander verband. **Skyrim** stellt die Gemeinsamkeit durch diese Strahlkraft seiner Tausenden Geschichten und Abenteuer her, die locker aus dem Spiel heraus bis in den Alltag reichen. Um Sie mitzunehmen, haben wir in dieser Ausgabe ein besonderes **Skyrim**-Bündel geschnürt, das neben dem ausführlichen Test kuriose und spannende Erfahrungen, Technik-Tipps und die ersten Mods enthält. Dazu kommt ein exklusives Riesenposter (80 x 54 cm), das neben einem wunderschönen Artwork die ganze Welt von Himmelsrand zeigt, einschließlich der wichtigsten (über 300!) Quest-Orte und Landmarken. Erkunden Sie mit uns diese Welt und wenn Sie mögen, schicken Sie doch Ihre persönlichen **Skyrim**-Highlights an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de).

Ein zweiter Schwerpunkt dieser GameStar-Ausgabe sind die kommenden Spiele von Blizzard für das Jahr 2012. Wir haben **Diablo 3**, **WoW: Mists of Pandaria**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm** und **Blizzard-Dota** angespielt, haben den Entwicklern auf den Zahn gefühlt und präsentieren Ihnen auf insgesamt 15 Seiten die »Die große, bunte Blizzard-Show«! Schließlich müssen wir schon mal vorausblicken, welche Welten sich uns im nächsten Jahr offenbaren werden.

Und dann sind da noch all diese Tests. Liebe Entwickler, könnt ihr eure großen Titel nicht ein bisschen besser über das Jahr verteilen?! **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Modern Warfare 3**, **Batman: Arkham City**, **Assassin's Creed: Revelations** und noch viel mehr; all diese Tests packen wir in diese Ausgabe. Und finden sogar noch Platz, ihnen ausführlich und exklusiv von unseren neuesten Erfahrungen mit **Jagged Alliance: Back in Action** zu berichten. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen fröhliche und abenteuerliche Weihnachten!

Viel Spaß beim Feiern, Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team

### GameStar-MMO



Wir haben den neuen Schlachtzug **Drachenseele** gespielt, sechs Bosse gelegt und in zwei finalen Schlachten schließlich **Todesschwinge** gelegt. Wie auch Sie das schaffen können, lesen Sie ausführlich und in allen Details zum Nachspielen im neuen GameStar-MMO-Magazin. Jetzt am Kiosk oder einfach unter [GameStar.de/shop](http://GameStar.de/shop). Dazu gibts **42 Seiten Klassen-Guides** mit optimalen Skillungen und Item-Tipps!

**Jetzt erfolgreicher spielen:  
Das neue GameStar-MMO-Magazin!**

### Hardware-Sonderheft



Der alte Rechner pfeift aus dem letzten Loch? **Battlefield 3** ruckelt wie die Hölle und bei **Skyrim** reicht die Sichtweite nur bis zum eigenen Schwert? Dann wird's Zeit für einen neuen Spiele-PC. **Mit dem neuen GameStar-Hardware-Heft bauen Sie Ihren neuen Spiele-PC an einem Tag zusammen und sparen jede Menge Geld!** Die ausführlich bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt den Weg zu den besten Spiele-Maschinen für **Battlefield 3** & Co. schon ab 500 Euro!

**Jetzt ganz einfach PC selber bauen:  
Das neue GameStar-Hardware-Heft!**



# Inhalt

## The Elder Scrolls 5: Skyrim

**16** Mit Skyrim liefert Bethesda ein so großes wie großartiges Rollenspiel ab. Wir haben uns wochenlang durch die Wildnis von Himmelsrand gekämpft und allerhand packende Abenteuer erlebt.

## Assassin's Creed: Revelations

**68** Gewohnt großartig: Ubisoft schließt seine Ezio-Trilogie würdig ab.

## Anno 2070

**96** Anno ist der Sprung in die Zukunft geglückt. Mit einem kleinen Aber.

### Titelstory

- 16** The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 18** So schön ist Himmelsrand
- 21** Empfehlenswerte Mods
- 22** Wussten Sie schon, dass...?
- 23** Die Worte der Macht

### Aktuell

- 10** GTA 5
- 11** Trine 2
- 11** Deponia
- 12** Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 12** Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten
- 12** World of Tanks
- 13** King Arthur 2: The Roleplaying Wargame

### Previews

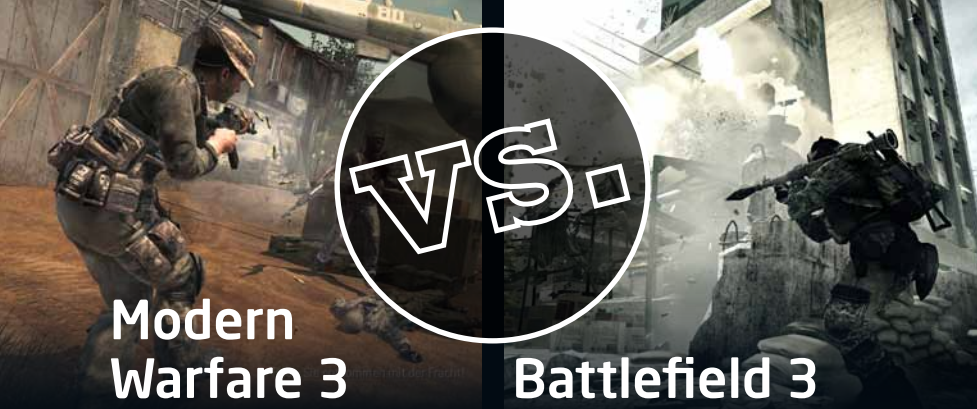
- 28** Termin-Update
- 30** Blizzcon 2011
- 32** World of Warcraft: Mists of Pandaria
- 36** Starcraft 2: Heart of the Swarm
- 40** Blizzard Dota
- 44** Diablo 3
- 48** Jagged Alliance: Back in Action
- 54** Syndicate
- 58** Star Wars: the Old Republic

### Tests

- 62** Das Team
- 64** Hitlisten / So testen wir
- 66** Vorabtest: Batman: Arkham City
- 70** Assassin's Creed: Revelations
- 74** Battlefield 3
- 86** Modern Warfare 3
- 94** Stronghold 3
- 96** Anno 2070
- 102** Need for Speed: The Run
- 104** Saints Row: The Third
- 108** L.A. Noire
- 110** Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
- 112** Dungeon Defenders







## Modern Warfare 3

## Battlefield 3

**86** Spektakuläre Dauer-Action und viel Kawumm. Aber reicht das?

**74** Kann sich der Online-Shooter auch solo gegen Call of Duty behaupten?



## Die besten Selbstbau-PCs

**138** Eigens zusammengestellte PCs sind in der Regel viel günstiger als Komplettrechner. Mit unseren Tipps schrauben Sie sich Ihren ganz persönlichen Traum-PC zusammen.



## Die Blizzard-Hits 2012

**30** Alle Neuigkeiten zu Diablo 3, Blizzard Dota, Starcraft 2 und WoW: Mists of Pandaria.

### Freispiel

- 116** APB: Reloaded
- 117** Dragon Age 2: Das Zeichen der Assassinin
- 117** Blobby Volley 2
- 117** Bloodmoon
- 118** Mafia Wars 2
- 118** N
- 119** The Bible Online

### Magazin

- 120** Leserbrief
- 121** Fehler!
- 122** Verlosung
- 124** Report: Das Ende der Epik
- 130** Report: Der Fall Origin
- 134** Hall of Fame: Doom

### Rubriken

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

### Hardware

- 136** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 138** Die besten Selbstbau-PCs
- 142** 500-Euro-PC
- 144** 1.000-Euro-PC
- 146** 1.500-Euro-PC
- TEST**
- 150** CPU: Intel Core i7 Sandy Bridge E
- SERVICE**
- 158** Einkaufsführer

### Spiele in dieser Ausgabe

- |                                    |              |     |                                  |               |     |
|------------------------------------|--------------|-----|----------------------------------|---------------|-----|
| Anno 2070.....                     | Test.....    | 96  | King Arthur 2:                   |               |     |
| APB: Reloaded.....                 | Freispiel... | 116 | The Roleplaying Wargame.....     | News.....     | 13  |
| Assassin's Creed: Revelations..... | Test.....    | 70  | Kingdoms of Amalur:              |               |     |
| Batman: Arkham City.....           | Test.....    | 66  | Reckoning.....                   | News.....     | 12  |
| Battlefield 3.....                 | Test.....    | 74  | L.A. Noire.....                  | Test.....     | 108 |
| Blizzard Dota.....                 | Preview..... | 40  | Mafia Wars 2.....                | Freispiel...  | 118 |
| Blobby Volley 2.....               | Freispiel... | 117 | Modern Warfare 3.....            | Test.....     | 86  |
| Bloodmoon.....                     | Freispiel... | 117 | N.....                           | Freispiel...  | 118 |
| Das Schwarze Auge:                 |              |     | Need for Speed: The Run.....     | Test.....     | 102 |
| Satinavs Ketten.....               | News.....    | 12  | Saints Row: The Third.....       | Test.....     | 104 |
| Deponia.....                       | News.....    | 11  | Starcraft 2:                     |               |     |
| Der Herr der Ringe:                |              |     | Heart of the Swarm.....          | Preview.....  | 36  |
| Der Krieg im Norden.....           | Test.....    | 110 | Star Wars: The Old Republic..... | Preview.....  | 58  |
| Diablo 3.....                      | Preview..... | 44  | Stronghold 3.....                | Test.....     | 94  |
| Doom.....                          | Klassiker..  | 134 | Syndicate.....                   | Preview.....  | 54  |
| Dragon Age 2:                      |              |     | The Bible Online.....            | Freispiel...  | 119 |
| Das Zeichen der Assassinin.....    | Freispiel... | 117 | The Elder Scrolls 5: Skyrim..... | Titelstory... | 16  |
| Dungeon Defenders.....             | Test.....    | 112 | Trine 2.....                     | News.....     | 11  |
| GTA 5.....                         | News.....    | 10  | World of Tanks.....              | News.....     | 12  |
| Jagged Alliance:                   |              |     | World of Warcraft:               |               |     |
| Back in Action.....                | Preview..... | 48  | Mists of Pandaria.....           | Preview.....  | 32  |



# Spiele & Szene

# News



Los Santos, das GTA-Pendant zu Los Angeles, ist der neue Schauplatz.

## GTA 5

Entwickler: Rockstar North Publisher: Rockstar Games  
Termin: – Quicklink: 7644

Demnächst geht's wieder an die Westküste, es geht wieder ins sonnige Kalif ... pardon, in den sonnigen Bundesstaat San Andreas, den wir bereits aus dem gleichnamigen **GTA**-Spiel kennen. Das Zentrum unserer Aktivitäten im frisch angekündigten **Grand Theft Auto 5** wird allerdings die Metropole Los Santos sein, also die **GTA**-Version von Los Angeles. Palmen, Pools, Longdrinks, Sandstrände, Cabrios, knapp bekleidete Damen, welch ein Leben! Nach den ersten Infos zu schließen, entfällt in **GTA 5** die ernste Komponente, die uns Niko Bellic, den Helden des Vorgängers, so menschlich erscheinen ließ. Vielmehr scheint unser Leben in Los Santos das eines eher unbedarften Verbrechers zu werden. Doch Rockstar wäre nicht Rockstar, wenn uns der Entwickler nicht mit der einen oder anderen Wendung überraschen würde, mit pointierten Seitenhieben auf Populärkultur und Sozialzustände der USA-Gegenwart rechnen wir sowieso. Und wer weiß, welche Abgründe hinter der Hochglanz-Fassade von Los Santos lauern? Apropos »Überraschung«: Die ersten Bewegtbilder von **GTA 5** haben uns mit ihrer farbenfrohen und enorm detailreichen Optik zwar gefallen, aber nicht aus den Socken gehauen. In Sachen Grafik scheint die Serie auf der Stelle zu treten, wir werden beobachten, wie sich das bis zum Release entwickelt. Wann **GTA 5** auf den PC fährt, steht ohnehin noch in den Sternen. Dass die PC-Version deutlich später als die für 2012 angekündigten Konsolenfassungen erscheinen wird, dürften wir allerdings schon mal als gesetzt betrachten. **PET**

-Anzeige-



Mit dem **Jet-Ski** durften wir auch schon in **GTA: Vice City Stories** übers Wasser brausen.

### Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Call of Duty: Modern Warfare 3
2	NEU	Skyrim (Saturn Ed.)
3	NEU	Battlefield 3
4	NEU	Skyrim
5	NEU	Anno 2070
6	WIEDER DA	Fußball Manager 12
7	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch
8	(6)	Die Sims 3
9	(1)	Fifa 12
10	(3)	Might & Magic: Heroes 6
11	NEU	Stronghold 3
12	NEU	Der Herr der Ringe: Krieg im Norden
13	NEU	Need for Speed: The Run
14	(9)	Starcraft 2
15	NEU	L.A. Noire
16	NEU	Anno 2070 (CE)
17	(8)	Call of Duty: Black Ops
18	(2)	Rage (Steel-Book-Edition)
19	(17)	World of Warcraft: Cataclysm
20	(7)	F1 2011

Quelle: 19. November 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Im Osten von Los Angeles liegt der Angeles National Forest, der im Spiel wohl **Santos National Forest** heißen dürfte.



Nationalpark hin oder her, die meiste Zeit werden wir in der Stadt verbringen und unseren »Geschäften« nachgehen.





Die Physik ist ein wichtiges Rätselement. Hier haben wir Wasser umgeleitet, um eine Pflanze wachsen zu lassen.

## Trine 2

Entwickler: Frozenbyte Publisher: Atlus  
Termin: 9. Dezember 2011 Quicklink: 7565

Mitte 2009 erschien das Jump&Run **Trine**, das trotz wunderschöner Grafik und überragendem Rätseledesign nicht über einen Geheimtipp-Status hinauskam. Das hielt die Entwickler von Frozenbyte aber nicht davon ab, einen zweiten Teil zu produzieren, und so erscheint in Kürze **Trine 2**. Wie gehabt steuern wir den Magier Amadeus, die Diebin Zoya und den Ritter Pontius, wobei wir den Charakter auf Knopfdruck wechseln. Jeder der drei Helden hat spezielle Fähigkeiten: Amadeus erschafft Kisten aus dem Nichts, Pontius heizt Gegnern im Nahkampf ein und Zoya schwingt sich mit ihrem Enterhaken an Vorsprüngen empor. Nur wenn wir als Spieler alle Fähigkeiten der drei clever miteinander kombinieren, lassen sich die zahlreichen Rätsel lösen. Auch die technischen Stärken des Vorgängers übernimmt **Trine 2**: Die Optik ist schlicht und ergreifend märchenhaft schön, detailreich und atmosphärisch, dazu erschallt ruhige, fast schon entspannende Musik. Die funktionierende und nachvollziehbare Physik ist eines der zentralen Spielelemente und rundet den sehr guten Gesamteindruck ab. Wir haben **Trine 2** bereits anspielen können und freuen uns sehr auf den Release am 9. Dezember. **MW**

-Anzeige-



## Multiplayer vs. Wiederverkäufe

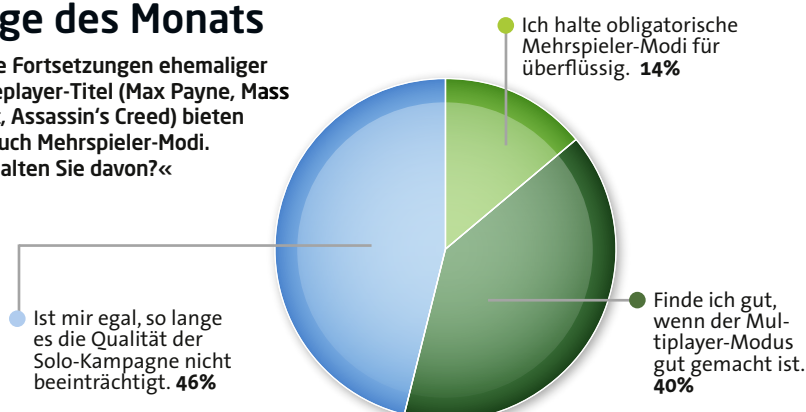
Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de



Warum muss eigentlich jedes Spiel heute einen Multiplayer-Modus haben? Diese Frage ist angesichts von Titeln wie Mass Effect 3 oder den beiden jüngsten Teilen von Assassin's Creed durchaus berechtigt. Immerhin setzten die Vorgänger komplett auf ein Einzelspielerlebnis, und das machte ihren Charakter aus. Jetzt pflöpfen die Entwickler Multiplayer-Modi drauf, die eigentlich überflüssig sind. Gerade bei Mass Effect 3. Ich soll im Multiplayer irgendeinen Kroganer verkörpern? Pffft! Denn erstens sollten die Entwickler bei solchen Serien alle Energie darauf konzentrieren, das Herz des Spiels, die Geschichte, immer besser zu machen. Zweitens ist es offensichtlich, dass der ganze Zinnober in erster Linie dazu dient, Wiederverkäufe zu verhindern. Und zwar die Wiederverkäufe der Konsolenversionen. Wir PCler sind ohnehin durch Kontobindung (EA Origin, Ubi-Launcher, usw.) geknebelt. Wer die Spiele auf den Konsolen angeht, erlebt die Abenteuer zwanglos und kann den Spaß weiterverkaufen. Wer allerdings den Multiplayer-Modus spielen will, muss sich meist mit einem Extra-Key anmelden, verknüpft sein Spiel so mit seinem Xbox- oder Playstation-Account – und ein Wiederverkauf wird schwieriger. Der Markt für gebrauchte Konsolenspiele ist so riesig, dass sich die Extrakosten für die Entwicklung von Multiplayer-Fesseln lohnen. Von der schon durch Steam, Origin und Co. gezeigten PC-Warte aus wünsche ich mir, Bioware und Konsorten würden sich die albernsten Mehrspieler-Erweiterungen sparen und das Geld in sinnvolle Verbesserungen der Einzelspieler-Kampagnen stecken.

## Frage des Monats

»Viele Fortsetzungen ehemaliger Singleplayer-Titel (Max Payne, Mass Effect, Assassin's Creed) bieten nun auch Mehrspieler-Modi. Was halten Sie davon?«



**Ergebnis:** Die Mehrheit der Umfrageteilnehmer wird die Multiplayer-Modi von Assassin's Creed: Revelations, Mass Effect 3 oder Max Payne vermutlich nicht mal ausprobieren, für **60 Prozent** steht das Singleplayer-Erlebnis an erster Stelle. Doch immerhin begrüßen die verbliebenen **40 Prozent** den Trend, sofern die Mehrspieler-Erweiterungen gut gemacht sind. Tatsächlich geben sich die Entwickler diesbezüglich auch tendenziell mehr Mühe als in der Vergangenheit, wo oft lediglich simples Deathmatch und Team-Deathmatch an die Solokampagnen drangeflanscht wurden, die dann sowieso niemand spielte. Woher die plötzliche Mühe der Entwickler kommt, thematisieren wir in unserer Kolumne. **PET**



Als **Akolyth** beamen wir uns zu den Spinnen, lassen ein paar Eisstacheln aus dem Boden schießen und ziehen uns wieder zurück.



# Kingdoms of Amalur: Reckoning

Entwickler: Big Huge Games Publisher: EA Termin: 9. Februar 2012 Quicklink: 7345

Jahrtausende alte Bäume winden sich in die Höhe, auf sonnigen Wiesen wogt ein buntes Blumenmeer. Auf dem Weg ins mittelalterliche Dorf Adessa begegnen uns immer wieder herzallerliebste Zipfelmützenzwerge, die sich quiekend im Gebüsch verstecken: Das ist die Welt von **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Zu Beginn der Handlung erstellen wir unseren Charakter, wobei wir die Wahl haben, ob wir eine zierliche Elfendame oder einen grobschlächtigen Menschen spielen möchten – Standardkost. Ebenso der eigentliche Auftakt des Spiels: Mit einem alten, rostigen Schwert hauen wir uns durch allerlei Ratten und Untote.

Dabei fallen die Kämpfe anspruchslos, aber immerhin schön flott aus. Story (böses Volk will ganz Amalur versklaven) und Charaktersystem bieten bisher keine Überraschungen. Angesichts des hochkarätigen Entwicklerteams (unter anderem von der **Elder Scrolls**-Reihe) hoffen wir aber auf ein echtes Rollenspiel mit viel Tiefe hinter dem niedlichen Gewand und der bisher enthüllten dünnen Story-Fassade. Wir werden weiter berichten. **MW**

## Spec Ops: The Line

Entwickler: Yager Publisher: 2K Games  
Termin: 1. Quartal 2012 Quicklink: 7649

Nach langer Funkstille ums Actionspiel **Spec Ops: The Line** hatten wir endlich Gelegenheit, den Titel selbst zu spielen. In der Rolle des Soldaten Walker nehmen wir es im von Sandstürmen zerstörten Dubai mit einem großwahnsinnigen Colonel und seinen Schergen auf. Die Handlung von **Spec Ops** orientiert sich an Joseph Conrads Roman »Herz der Finsternis« (Vorlage für den Film »Apocalypse Now«). Auch im Spiel sollen Moral und Ethik sehr wichtig werden. In einer Szene etwa stolpern Walker und seine Männer in eine Hinrichtungsszene: Im Fadenkreuz von Scharfschützen stehen zwei Männer am Pranger, ein Soldat und ein Zivilist. Der Zivilist hat Wasser gestohlen, der Soldat sollte ihn dafür festnehmen, tötete jedoch im Übereifer die Familie des Mannes. Wir sollen nun nicht nur entscheiden, wer stirbt, sondern auch noch selbst den Abzug drücken! Zähneknirschend beenden wir das Leben des Soldaten, erfahren aber nachher von den Entwicklern, dass wir ebenso gut auch auf die Fesseln beider Männer hätten schießen können. Oder auf die Scharfschützen. Wir hätten sogar fliehen dürfen. Durch diese Kniffe um Entscheidungen hofft der Entwickler Yager, **Spec Ops** von anderen aktuellen Actionspielen abzuheben. Das könnte sogar gelingen, die Hinrichtung jedenfalls hat uns nicht kalt gelassen. Ob das Spiel dieses Niveau in Gänze hält, sollen wir im ersten Quartal 2012 erfahren. **FAB**



Immer wieder wird Dubai von **Sandstürmen** gebeutelt, was die Levels schlagartig verändert.

-Anzeige-



### Leser-Charts November

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

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 12/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

## World of Tanks: Weihnachts-Boni

Die Online-Panzerschlächten von **World of Tanks** erfreuen sich zu Recht großer Beliebtheit. Der ungewöhnliche Free2play-Titel taucht in diesem Monat sogar in den Leser-Charts auf. Zusammen mit Wargaming.net verschenken wir zu Weihnachten deshalb Bonus-Codes im Wert von jeweils fünf Euro. Wer sich auf unserer Website unter [www.gamestar.de/bonuscodes/world-of-tanks/](http://www.gamestar.de/bonuscodes/world-of-tanks/) (Quicklink: 7643) einen Code abholt, kann den bei Wargaming.net (Quicklink: 7645) gegen einen Tag Premium-Account und 750 Gold eintauschen. Mit dem Premium-Account levelt es sich schneller, das Erforschen von Technologien geht flotter. Mit den 750 Gold können Sie sich mehr Stellplätze für Kolosse oder gleich Premium-Panzer leisten. Die Aktion läuft, bis die über 200.000 Codes verbraucht sind. **PET**



Quelle: iStock, Ersteller: Mike Sonnenberg



Wie in der Total-War-Serie verschieben wir unsere Truppen auch in **King Arthur 2** rundenbasiert.



# King Arthur 2: The Roleplaying Wargame

Entwickler: Neocore Games Publisher: Paradox Interactive Termin: 1. Quartal 2012 Quicklink: 7642

Römer, Arthus-Sage, Drachen – **King Arthur 2: The Roleplaying Game** mixt wild historische Realität mit Fantasy-Fiktion, römischer und keltischer Mythologie. So übernehmen wir vor der gut 50-stündigen Hauptkampagne im Prolog die Rolle des Feldherren Septimus Sulla, der mit seinen Armeen den Hadrianswall halten soll. Die

Situation ist kritisch, König Arthur schwer verwundet, der heilige Gral vernichtet und die Ritter der Tafelrunde zerstritten. Das Reich droht auseinander zu brechen, die römischen Truppen sind in Britannia umzingelt: Vom Osten drängen die Wikinger, im Norden die Pikten und im westlichen Wales fallen Drachen ein. Auf einer liebevoll designten Karte verschieben wir unsere Truppen wie in der **Total War**-Serie rundenbasiert, Schlachten können wir auswürfeln lassen oder selbst in Echtzeit bestreiten. Cool: Es gibt Quests, die uns oftmals vor schwierige Entscheidungen stellen. Helfen wir einem kleinen, unbedeutenden Dorf oder sparen wir unsere Truppen für eine große Schlacht? Außerdem soll unser Handeln Auswirkungen auf unser Ansehen beim Volk haben. **MW**

## Deponia

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Termin: Februar 2012 Quicklink: 7641

Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (**The Whispered World**, **Harveys neue Augen**) sind für alles andere bekannt als für Schrott-Adventures. Doch genau so eines ist mit **Deponia** derzeit in der Entwicklung. Der Spielheld Rufus lebt nämlich auf einem Planeten, der vollkommen als Müllhalde und Schrottplatz dient. Nur eine kleine elitäre Oberschicht kann es sich leisten, in den oberen Schichten der Atmosphäre in der Wolkenstadt »Elysium« ein angenehmes und sauberes Leben zu führen. Dorthin zu gelangen ist der Traum des Erfinders Rufus, ein Charakter von maßloser Selbstüberschätzung. Verachtet von seiner Ex-Freundin und belächelt von sämtlichen Planetenbewohnern stolpert er durch ein hervorragend gezeichnetes und mit großem Aufwand animiertes Zeichentrick-Adventure. Unsere Anspiel-Session bei Daedalic hat uns tief mit **Deponia** verbunden. Dieses Spiel lässt einen so schnell nicht los. Bei Release im Februar 2012 erwartet uns wohl ein Adventure-Highlight erster Güte. **PCL**



**Deponia:** Das Spiel wurden mit viel Liebe zum Detail handgezeichnet.

-Anzeige-



### News-Ticker

**Lineage 2:** Das Online-Rollenspiel von NCsoft wird free2play. Ab dem 30. November werden alle Inhalte des Titels kostenfrei verfügbar sein. Geld will NCsoft zukünftig mit dem Verkauf von Erfahrungs-Boosts und Klamotten verdienen.

**Activision:** Wegen des riesigen Erfolgs von Modern Warfare 3 hat Activision drei Millionen Dollar an den gemeinnützigen Verein »Call of Duty Endowment« (von Activision gegründet) gespendet. Der Verein kümmert sich darum, dass Soldaten nach ihrem Dienst wieder in die Gesellschaft integriert werden.

**Bioware:** Bei den diesjährigen Spike Video Game Awards (10. Dezember) will der Entwickler Bioware ein neues Spiel enthüllen. Der Titel soll eine neue Serie einläuten und nichts mit Mass Effect oder Dragon Age zu tun haben.

**Gameforge:** Beim deutschen Free2play-Experten Gameforge sind 100 Stellen gestrichen worden. Die beiden noch vergleichsweise jungen Spiele Mythos und Hellbreed werden eingestellt, und der spannende Titel Star Trek: Infinite Space wackelt. Wir bleiben dran.

**Splash Damage:** Die Macher von Brink arbeiten angeblich an einem neuen Spiel, das an »eine der größten amerikanischen Marken der Pop-Kultur der letzten 50 Jahren« angelehnt sein soll. Aha!

Zahl des Monats

# 12 Millionen

Exemplare wurde in der ersten Woche von Modern Warfare 3 (plattformübergreifend) verkauft. Das ist ein neuer Rekord!





Wer die Hauptquest absolviert, erleichtert sich die Drachenkämpfe. Denn er kann die Feuerspucker mit dem **Drachenfall**-Schrei (oben) vom Himmel holen und mit dem **Drachenfluch**-Schwert bearbeiten.

# The Elder Scrolls 5 Skyrim



Wenn Überanstrengung der Hauptgrund für Heldentode wäre, hätten wir im Test von The Elder Scrolls 5: Skyrim keine fünf Minuten überlebt. Denn Bethesda hat sein großartiges Riesen-Rollenspiel mit so viel Inhalt vollgestopft, dass unsere »To Do«-Liste schnell länger wird als Gandalfs Bart. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte)** Termin: **11.11.2011**  
Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch (über Steam-Download)** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7271](http://GameStar.de/Quicklink/7271) Auf DVD: Test-Video





Jede besondere Waffe in Skyrim hat eine eigene Geschichte – so auch unser dämonischer **Streitkolben**, der nicht nur massiven Prügelschaden anrichtet, sondern auch die Seelen erledigter Feinde aufsaugt.



In der Stadt Markarth treffen wir einen **Dämonenjäger**, der uns bittet, ihn in ein verlassenes Haus zu begleiten.



Drinnen erwartet uns der Dämonenfürst Molag Bal: Nur einer von uns darf lebend wieder raus. Leichte Entscheidung.



Im Keller entdecken wir Molag Bals **Altar**. Der Dämonenfürst befiehlt uns, den Priester einer rivalisierenden Gottheit zu finden.



Wie retten den Geistlichen aus den Händen von **Kultisten**. Was dann geschieht, verraten wir jedoch lieber nicht – außer, dass es den Streitkolben zur Belohnung gibt.

## ⊕ Stärken

- + riesige, teils wunderschöne Welt
- + zahllose kleine und große Aufgaben
- + vielfältige Fraktionen
- + unterhaltsame Action-Kämpfe
- + freie Charakterentwicklung

## ⊖ Schwächen

- blasse Haupthandlung
- unkomfortable Menüs

## Steam-Pflicht

Skyrim benötigt Valves Online-Plattform Steam, vor dem ersten Spielstart müssen Sie dort ein Benutzerkonto anlegen und das Rollenspiel registrieren. Danach läuft es auch offline und ohne DVD im Laufwerk, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

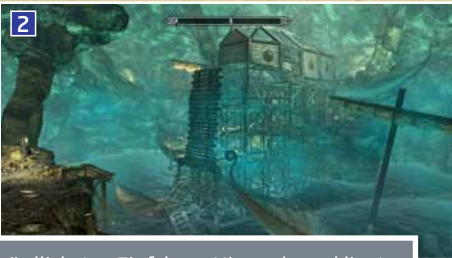
W

ie kaum ein anderer Entwickler beherrscht Bethesda die Kunst der Ablenkung, auch in **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Kurz nach Spielbeginn reisen wir in die Stadt Weißlauf, um deren Herrscher vor einem Drachenangriff zu warnen. So weit, so Haupthandlung. In Weißlauf treffen wir einen Zauberer, der von der Magieakademie im fernen Winterfeste erzählt. Oh, interessant, da werden wir Mitglied. Die Drachen können warten. Für die Akademiker absolvieren wir Nebenaufträge, die uns schließlich in die Gebirgsruine Labyrinthion führen, wo wir einen Zauberstab suchen. Zunächst finden wir jedoch eine Holzmaske, die uns zu einem Altar teleportiert, auf den wir sieben weitere Masken pflanzen sollen. Die könnten in Labyrinthion versteckt sein – na los, suchen! Dabei entdecken wir den Irrgarten, dem Labyrinthion seinen Namen verdankt, und der sich nur mit Magie öffnen lässt. So probieren wir am Türsiegel Zauber um Zauber – halt!

Was ist mit den Masken, mit dem Zauberstab, mit den Drachen? Aufgeschoben, verlagert, die »To Do«-Liste wird schnell länger als Gandalfs Bart. Denn in der kaiserlichen Provinz Himmelsrand, dem Schauplatz von **Skyrim**, gibt's unfassbar viel zu tun. Bethesda hat die riesige Spielwelt bis zum letzten Winkel mit Schätzen gefüllt sowie mit kleinen und großen Aufgaben, die nach Helden rufen. **Skyrim** ist der Abenteuerspielplatz der Fantasy-Rollenspiele, ein Koloss, der wo-



# So schön ist Himmelsrand



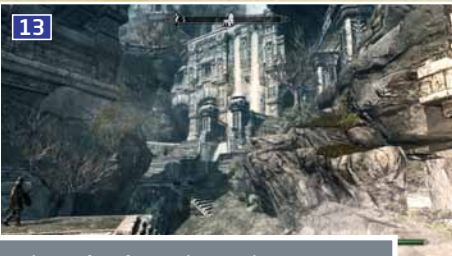
Am nördlichsten Zipfel von Himmelsrand liegt die **Grotte des Zerbrochenen Ruders**, eine bemerkenswert schöne Schmugglerhöhle.



Tief unter den Zwergenruinen von Alftand und Mzark liegt die **Schwarzweite**, eine Höhlenstadt, wo Leuchtpilze über uralten Ruinen schimmern.



Die Hauptstadt **Einsamkeit** liegt auf einem Felsbogen, die kaiserliche Armee hat hier ihr Hauptquartier.



Die Stadt **Markarth** wurde von den ausgestorbenen Zwergen erbaut und atmet Geschichte. Allerdings brodeln hier eine Rebellion, die die Stadtältesten vertuschen.



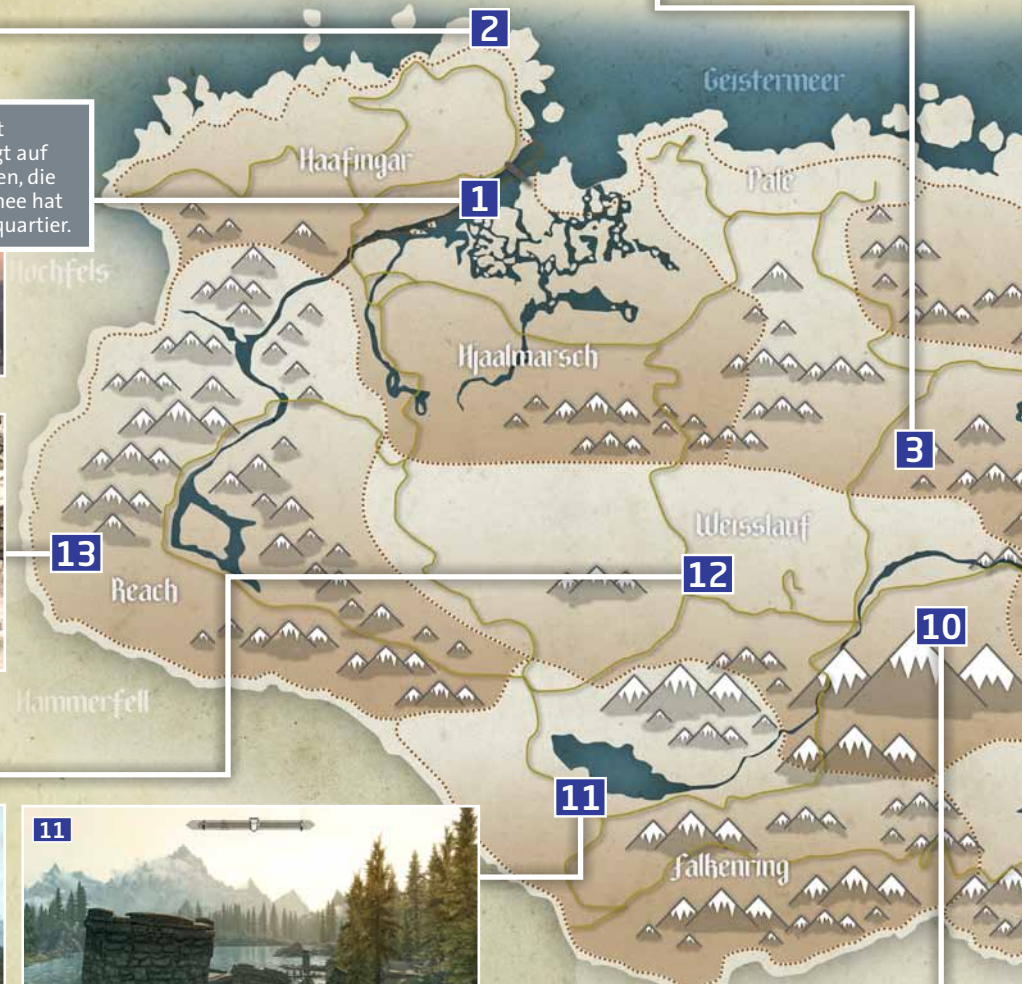
Die Stadt **Weißlauf** spielt in der Story eine zentrale Rolle, denn die dortige Drachenfeste trägt ihren Namen nicht ganz zu Unrecht. Außerdem sitzen hier die Gefährten, die Kriegergilde von Himmelsrand.



Dieser riesige See und die in ihm **versunkenen Ruinen** sind kein gutes Ziel für Urlauber (zu viele Totenbeschwörer), wohl aber für Abenteurer.



Den Gipfel des **Halses der Welt**, des höchsten Berges von Himmelsrand, erreichen Sie nur, wenn Sie der Hauptquest folgen. Allein schon der Ausblick ist die Mühe wert.



chenlang fesselt. Auch wenn er die Erbschwäche seiner Vorgänger erbt.

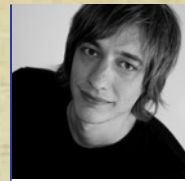
Denn Bethesda beherrscht die Kunst der Ablenkung nicht um der Kunst willen, das Ganze dient einem konkreten Zweck. Die Haupthandlung haben die Entwickler bislang in allen Titeln vernachlässigt, von den **Skyrim**-Ahnen **Morrowind** und **Oblivion** bis zum ansonsten grandiosen Endzeit-Abenteuer **Fallout 3**: Im Vergleich zur Unzahl an interessanten Nebengeschichten blieb die eigentliche Story stets blass. So auch in **Skyrim**. Wir schlüpfen in die Lumpen eines Gefangenen, dessen Hinrichtung zum Spielbeginn ein Drache, nun ja, unterbricht. Schnell

wird klar: Die Feuerspucker überfluten die Spielwelt, wir müssen ihnen Einhalt gebieten. Denn wir sind ein »Drachenblut«, ein Held, der die Seelen der Drachen schlucken und ihre Magie erlernen kann.

Tatsächlich nimmt die **Skyrim**-Story rasch Fahrt auf. Vor dem Auftakt-Drachen flüchten wir zwar, doch schon nach weniger als einer Stunde kloppen wir unsere erste Schuppenbestie ins Nirwana. Auch danach zählen die Drachenkämpfe zu den Höhepunkten von **Skyrim**, immer wieder liefern wir uns Duelle mit den Feuerspuckern – sowohl in der Hauptquest als auch bei Begegnungen irgendwo in der Welt. Drachen gibt's in Himmelsrand nämlich überall. Die

Handlung entwickelt jedoch keinerlei Tiefgang oder Dynamik, die Charaktere bleiben dünner als ein Blatt Papier. Und oft führen wir ermüdend lange und statische Gespräche, die Lichtjahre von den hervorragend inszenierten Dialogen eines **Mass Effect 2** entfernt sind. Trotz einiger interessanter Aufträge enttäuscht die Handlung, zumal überraschende Wendungen fehlen. Und zum Abschluss gibt's weder Filmsequenz





### Super mit kleinem Aber

Daniel Visarius  
Mitglied der Chefredaktion  
daniel@gamestar.de

Wer die Teamseite verfolgt, weiß, dass ich Rollenspiele normalerweise nicht anrühre. Oblivion habe ich probiert, aber nach kurzer Zeit die Lust verloren. Skyrim ist für mich dagegen ein nahezu perfektes Open-World-Spiel. Ich liebe es, mich in der Welt zu verlieren, anstatt einer Story zu folgen. Als groß angelegtes Rollenspiel ist Skyrim zudem viel freier als das hervorragende Read Dead Redemption. Aber auch in Skyrim laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Wie fantastisch wäre das Kampfsystem mit einer Prise Red Dead? Deckungssystem, Zielsystem und vor allem: Warum zum Henker darf ich nicht vom Pferd jagen oder mit dem Schwert in der Hand in eine Meute galoppieren? Schade. Aber dafür kann ich Skyrim in hoher Auflösung am PC spielen.

### Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion für rund 50 Euro erscheint **Skyrim** auch als Collector's Edition für 150 Euro. Die Sammlerfassung enthält eine 30,5 Zentimeter hohe Kunststoff-Figur des Oberdrachen Alduin, ein Artbook mit über 200 Seiten, eine Karte der Spielwelt sowie eine Making-Of-DVD. Der happige Preis lohnt sich allerdings nur für eingefleischte Sammler.

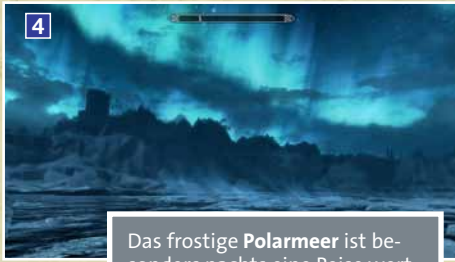


nen teils ungelenk ausfallen. Noch mehr als im Vorgänger **Oblivion** hat Bethesda eine Welt entworfen, die fasziniert, lockt und uns zum Erkunden zwingt. Das lohnt sich sogar, weil in den vielen Höhlen und Ruinen Himmelsrands mehr Schätze verborgen liegen als in den Katakomben des Vatikans.

Die Innenräume sind dabei weitaus weniger generisch als in **Oblivion**. Klar, bestimmte Versatzstücke lassen sich auch in **Skyrim** wiedererkennen, insgesamt wirkt die handgebaute Welt jedoch organischer und ab-

### Die Story bleibt blass - na und?

wechslungsreicher. Und zwar auch oberirdisch: Obwohl **Skyrim** im vorwiegend arktischen Himmelsrand spielt, gibt's neben Schneepässen und Frosthöhlen auch idyllische Fleckchen, etwa heiße Quellen und Sumpfbgebiete. Um lange Reisewege zu ver-



Das frostige **Polarmeer** ist besonders nachts eine Reise wert, wenn das Nordlicht bunte Bänder in den Himmel malt. Zudem liegen hier Schiffswracks mit wertvoller Fracht.



Die Magierakademie von **Winterfeste** thront auf einer Felsnadel, zu der eine pfeilerlose Brücke hinüberführt.



Ihre verfallenen Mauern und der massive Königspalast verleihen der Festung **Windhelm** ein altherwürdiges Flair. Hier haben die Sturmman-tel-Rebellen ihr Hauptquartier.



Von wegen kaltes Himmelsrand: Dank ihrer **warmen Quellen** ist die Provinz Ostmarsch schön heimelig. Übrigens auch für die Riesen, die hier ihre Mammutherden hüten – und Eindringlingen nicht gerade freundlich gegenüber stehen.



Rund um die Stadt Riften (den Hauptsitz der abgehalfterten Diebesgilde) ziehen sich idyllische **Herbstwälder**.



Im **Ahnenschimmerheiligtum** blüht ein uralter Baum, dem Sie im Rahmen einer Quest mit dem Messer zu Leibe rücken.

noch Siegesfeier, wir ernten bloß ein paar warme Worte. **Skyrim** behauptet dann zwar, wir hätten Großes vollbracht. Spüren lässt es uns das aber nicht im Geringsten.

Doch **Skyrim** lebt nicht von Geschichte und Inszenierung. Wer Story will, spielt **Dragon Age** oder **The Witcher 2**. **Skyrim** lebt vom Abenteuer, vom Erkunden, vom Erleben. Es

lebt von seiner stimmungsvollen Welt, seinen großartigen Schauplätzen. Von der Höhlenstadt Schwarzweite, in der Leucht-pilz-Quallen über uralten Zwergenbauten schweben. Von der Kaiserburg Einsamkeit, die auf einem Hunderte Meter hohen Fels-bogen thront. Vom schneeumwehten Gipfel des »Halses der Welt«, des höchsten Berges von Himmelsrand, über dem das Nordlicht bunte Bänder in den Nachthim-mel malt. In Kombination mit dem wunder-vollen Soundtrack nötigen uns die Schau-plätze von **Skyrim** stellenweise Ehrfurcht ab. Da stört es nur wenig, dass die Texturen von Nahem verwaschen und die Animatio-





### Grandioses Mammutwerk

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

Ich bin verloren. Verloren in einer Welt, die mich mit offenen Armen willkommen heißt und mich tun und machen lässt, was ich will. Skyrim ist kein Rollenspiel, das mich an einer Leine durch die Geschichte führt. Das will es auch gar nicht. Es ist ein riesiger Helden-Spielplatz, so vollgepackt mit Abenteuern, Geheimnissen und Schätzen, so gefüllt mit Leben und liebevollen Details, dass ich gar nicht anders kann, als noch diese eine Höhle zu erkunden, diese Quest zu erfüllen oder jenen Drachen vom Himmel zu holen. Da wünschte ich mir fast, der Tag hätte mehr Stunden, die ich mit diesem grandiosen Mammutwerk verbringen könnte.

kürzen, dürfen wir wieder ein eigenes Pferd kaufen. Zu den Hauptstädten der Provinzen fährt eine kostenpflichtige Kutsche, zwischen bereits besuchten Schauplätzen springen wir wie in **Oblivion** per kostenloser Schnellreise-Funktion hin und her.

Noch dazu hat Bethesda die Prachtwelt prall gefüllt, überall erwarten uns Quests. Vom Dorfhändler, für den wir Waren zu einem Gipfelkloster tragen sollen, über die Ermittler, die nach einer verdächtigen Dame suchen, bis hin zur dämonischen Gottheit, die uns auf die Suche nach einem wertvollen Artefakt schickt – an Nebenaufträgen herrscht in Himmelsrand kein Mangel. Viele Auftragsketten sind mehrstufig und clever mit anderen verzahnt. Im Rahmen der Haupthandlung etwa sollen wir eine Schriftrolle der Alten (eine »Elder Scroll«, wie passend!) finden und befragen deshalb einen Einsiedler, der in einer Polarkhöhle haust. Der Eremit schickt uns in eine Ruine, wo wir die Schriftrolle erbeuten – unser Hauptauftrag ist erfüllt. Gleichzeitig sammeln wir aber Informationen, die wir zum Einsiedler zurücktragen können. Daraus entspinnt sich eine weitere Nebenauftragskette, der alte Spinner möchte nämlich einen Tresor öffnen, in dem er das Herz einer

Viele Gegner haben spezifische Schwächen, dieser **Zweigling** reagiert allergisch auf Feuer.



In einer Höhle treffen wir auf einen **Vampirfürsten** und sein blutsaugendes Gefolge.



Gottheit vermutet. Und die Schriftrollen-Infos könnten der Schlüssel dazu sein ...

Zur Vielfalt von **Skyrim** tragen auch die Fraktionen bei, allen voran die Kaiserliche Armee und die Sturmmantel-Rebellen. In Himmelsrand herrscht nämlich Bürgerkrieg, wir können uns einer der beiden Parteien anschließen. Dann führen wir Schlachten um komplette Provinzen, erobern gemeinsam mit KI-Kameraden schwer verteidigte Festungen und verschie-

ben die Frontlinie. Zu den Bürgerkriegern gesellen sich weitere Parteien, denen wir ebenfalls beitreten dürfen. Etwa den »Gefährten« (einer Kriegergilde), der Magierakademie oder der Diebesgilde.

## Was Schuppen hat, muss sterben

Tendenziell sind die Fraktions-Questketten von **Skyrim** etwas kürzer als die von **Oblivion**, dafür aber spannender. Außerdem bringen sie nette Belohnungen. So gibt's neben Gegenständen auch – Freunde! Ähnlich wie in **Fallout: New Vegas** dürfen wir einen Mitkrieger oder -magier mitnehmen und ihm im Kampf sogar rudimentäre Befehle à la »Greife diesen Gegner an« oder »Stelle dich dorthin« erteilen. Und damit nicht genug, Begleiter lassen sich sogar heiraten! Wer gerade keine Lust auf Hochzeiten, Quests und Fraktionen hat, kann in der riesigen Spielwelt auch sonst viel anstellen. Etwa Häuser kaufen oder Holz hacken. Oder sich von einem Vampir ansaugen lassen, um fortan selbst als ebenso lichtscheuer wie kampfkraftiger Halsbeißer durch Himmelsrand zu geistern – zumindest, bis man ein Gegenmittel gefunden hat. Aber halt, das wäre ja schon wieder eine Quest.



Unser Held ist zum **Werwolf** mutiert, den wir in der Außenansicht steuern.



## Empfehlenswerte Mods

Zu **Skyrim** gibt's bereits eine Menge Mods, die folgenden sind besonderes nützlich. Folgen Sie den Quicklinks, um die Mods herunterzuladen, und installieren Sie sie ins Skyrim-Verzeichnis oder den dortigen Data-Ordner («C:\Programme\Steam\SteamApps\common\skyrim\Data»). Achtung: Weil dabei die Original-Texturen überschrieben werden können, sollten Sie vorher unbedingt ein Backup anlegen! Zudem funktionieren nicht alle Mods miteinander. Weitere Mods finden Sie auf der Website Skyrim Nexus unter [GameStar.de/Quicklink/7650](http://GameStar.de/Quicklink/7650).



### FXAA Post Process Injector

Fügt Skyrim diverse Post-Processing-Effekte hinzu, die unter anderem die Farben satter wirken lassen als im normalen Spiel (links). [GameStar.de/Quicklink/7651](http://GameStar.de/Quicklink/7651)



### Detailed Faces

Erhöht den Detailgrad der Gesichter, die dank Poren und besserer Lippentexturen lebensechter aussehen als im Original (links). [GameStar.de/Quicklink/7652](http://GameStar.de/Quicklink/7652)



### Detailed Bodies

Funktioniert wie Detailed Faces, nur eben mit dem Körper und im Vergleich zum Original (links) aufpolierten Hauttexturen. [GameStar.de/Quicklink/7653](http://GameStar.de/Quicklink/7653)



### Enhanced Night Skyrim

Verschönert das Firmament mit höher aufgelösten Texturen (rechts). Die Sternbilder bleiben davon unbeeinflusst. [GameStar.de/Quicklink/7654](http://GameStar.de/Quicklink/7654)



### Vurts Skyrim Flora Overhaul

Enthält neue, hoch aufgelöste Rinden- und Blatttexturen (rechts) für viele Gewächse im Spiel, sodass sie realistischer aussehen. [GameStar.de/Quicklink/7655](http://GameStar.de/Quicklink/7655)



### Landscape Textures WIP

Ersetzt die Bodentexturen durch höher aufgelöste Varianten (rechts), was sich vor allem in der Nahansicht auszahlt. [GameStar.de/Quicklink/7656](http://GameStar.de/Quicklink/7656)

So oder so, gekämpft wird in **Skyrim** fast immer. Im Vergleich zu **Oblivion** hat Bethesda das Kampfsystem überarbeitet, wir können nun nicht nur zwei Einhand-Waffen schwingen, sondern Schwerter, Äxte & Co. auch mit Zaubern (die wir aus Büchern lernen) kombinieren. Beispielsweise verschießen wir mit der linken Hand einen Flammenstrahl, während wir rechts mit der Frostaxt zuhacken. Reine Magier haben allerdings Nachteile, weil die zerbrechlichen Gesellen stets Schutz- und Angriffsauber kombinieren müssen. Und weil man nur zwei Hände hat, muss man im Kampf ständig zwischen den Hexereien wechseln – das kann nerven.

Als Krieger müssen wir uns dank unserer dicken Rüstung wenig Sorgen um Schutz machen und hauen noch dazu kräftig drein. Kurzum: Nahkampf macht mehr Spaß als

reine Magie. Als sehr mächtig erweist sich der Schildschlag: Wenn wir einen Schutzschild ausgerüstet haben, können wir ihn dem Gegner vor den Latz knallen. Dadurch kommen selbst mächtige Feinde ins Straucheln, mit dem richtigen Rhythmus aus Schildschlägen und Schwertstreichen zwingen wir sie in die Knie. Wirklich taktisch spielen sich die Gefechte daher nicht. Und wenn uns drei oder mehr gleichwertige Gegner in eine Ecke drängen, ist das Spiel meist sowieso gelaufen, weil wir die Dauerattacken nicht abblocken können.

Dafür funktioniert die Kombination aus Klopfer- und Zauberei bestens. Beispielsweise beschwören wir einen »Hilfs-Zombie«, um Gegner abzulenken – und ihnen unsere Axt in den Rücken zu hauen. Dank seiner vielfältigen Möglichkeiten weiß das



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](http://www.teufel.de)

**Teufel**  
... macht glücklich



## Wussten Sie schon, dass ...

... Sie in der Spielwelt Häuser kaufen und Ihre Freunde dorthin einladen können?

... in Himmelsrand vier Ork-Festungen stehen, mit deren Bewohnern Sie sich anfreunden können, wenn Sie höflich auftreten (!) und eine Quest erfüllen? Dann dürfen Sie bei den Ork-Händlern einkaufen.

... Sie bei Ihren Reisen zufällig auf eine Gruppe Banditen treffen können, die Soldatenrüstungen tragen? Deren ehemalige Besitzer liegen eine Ecke weiter.

... Ihr Held wieder zum Vampir mutieren kann, wenn er sich bei einem anderen Blutsauger »ansteckt«? Dann leidet er im Sonnenlicht unter verringerten Attributen, verfügt in der Dunkelheit aber über mächtige Spezialfähigkeiten, beispielsweise kann er Feinden Lebensenergie absaugen oder unsichtbar werden. Heilen lässt sich der Vampirismus durch eine Quest – oder indem man zum Werwolf wird.

... ein entsprechend hochstufiger Schleicher und Taschendieb anderen Charakteren unbemerkt ALLES klauen kann – selbst die Rüstung, die sie tragen?

... Sie ein Waisenkind in der Stadt Windhelm bittet, die sadistische Leiterin des Waisenhauses zu ermorden? Das macht die Dunkle Bruderschaft auf Sie aufmerksam, die Assassinen-Gilde von Himmelsrand, für die Sie fortan heimliche Auftragsmorde ausführen können – falls Sie ihr bestes verstecktes Hauptquartier finden.



... es passieren kann, dass zwei oder mehr computergesteuerte Charaktere um einen Gegenstand streiten, den Sie fallen lassen?

... in Skyrim insgesamt elf Karten versteckt sind, die zu vergrabenen Schätzen führen?

... Schmiede, Apotheker und Zauberer die Qualität Ihrer Arbeit kommentieren, wenn Sie in an einer Werkbank in ihrer Nähe ein Item herstellen oder verzaubern?

Kampfsystem auch ohne taktischen Tiefgang zu gefallen, die actionreichen Gefechte werden nicht langweilig. Kritische Treffer inszeniert **Skyrim** gelegentlich als Finishing-Moves. In **Fallout 3**-mäßiger Zeitlupe sehen wir dann beispielsweise, wie unser Held dem Gegner das Schwert in den Hals rammt. Wer in den entsprechenden Perk investiert, kann Feinden sogar die Köpfe abschlagen. Diesen Szenen verdankt **Skyrim** wohl auch seine 16er-Freigabe, **Oblivion** hatte die USK ab 12 Jahren freigegeben.

Im Gefecht wackelt derweil die Balance: Manche Gegnertypen (etwa untote Draugr-Krieger und Banditen) leveln mit dem Helden mit, andere hingegen nicht, was teils zu unsinnigen Quest-Strukturen führen.

... zwei Dinge geschehen können, wenn Sie einen Bürger ermorden? Entweder hetzen Ihnen seine Verwandten einen Schläger auf den Hals – oder sein erfreuter Erzfried überreicht Ihnen ein Geschenk.

... Sie in Einsamkeit der Barden-Akademie beitreten und deren Leiter helfen können, ein Lied zu komponieren, indem Sie (hanebüchene) Story-Bausteine kombinieren?



... Ihnen irgendwo in einer Stadt ein kleiner Junge begegnen kann, der sich sehnlichst wünscht, dass Sie ihn unsichtbar machen? Das können Sie zwar nicht, dürfen es aber behaupten. Daraufhin denkt der Junge, man könne ihn nicht sehen – und versucht vergebens, Leute zu erschrecken.

... es im Spiel 24 Missionen gibt, die man erst dann bekommt, wenn man einen Dungeon betritt, und zu denen keine anderen Auftragsketten führen? Erkundungstouren lohnen sich also auch abseits von Quests.

... Bürger und Stadtwachen auf die Ausrüstung, die Talente und die Quests Ihres Helden reagieren? Beispielsweise kreischt ein Wächter »Dieser Streitkolben, nehmt ihn weg!«, wenn wir den Streitkolben des Dämonen Molag Bal (siehe Seite 17) tragen.

... es vorkommen kann, dass Ihnen eine gehetzt wirkende Person einen Gegenstand in die Hand drückt und Sie bittet darauf aufzupassen? Kurz darauf taucht ein zweiter Charakter auf, der behauptet, der wahre Besitzer des Items zu sein – und Sie können es aushändigen oder behalten.

... Sie in Skyrim auch ehrlicher Arbeit nachgehen können, indem Sie Holz hacken, Erzschrüfen oder Getreide ernten?

... eine milde Gabe an einen Bettler Ihr Redekunst-Talent eine Stunde lang erhöht?

... es passieren kann, dass ein Drache das Dorf angreift, in dem Sie sich gerade befin-

den? Dann fordern die Stadtwachen die Bürger zur Flucht auf und stellen sich dem Feuerspucker. Sie können ihnen helfen – oder ebenfalls Fersengeld geben.

... dass sich Schaulustige um Sie versammeln, wenn Ihr Held einen sichtbaren Buff einsetzt – etwa eine Flammenrüstung?

... Kopfgeldjäger nach Ihnen suchen, wenn auf Sie ein Kopfgeld ausgesetzt ist?

... Sie nicht immer die Stadtwache warnt, wenn Sie innerhalb einer Siedlung einen Drachenschrei ausstoßen? Manchmal weisen Ihnen auch die Einwohner den Weg zu einem weiteren Wort der Macht.

... Sie zur rechten Hand (Thane) des Provinzfürsten (Jarl) aufsteigen können, indem Sie eine Auftragskette für ihn lösen, in der Stadt ein Haus kaufen und den Bürgern Gefallen tun? Zur Belohnung gibt's unter anderem Waffen.

... Sie den Bürgern einer Stadt Gefallen tun können? Beispielsweise dienen Sie einem Boxer als Sparringspartner. Oder Sie überreden, bestechen oder verprügeln eine lästige Person. Zur Belohnung gibt's unter anderem Waffen.

... in nahezu jeder Taverne von Skyrim ein Saufbold sitzt, der sich für einen spendierten Drink mit einem Tänzchen bedankt?

... Sie in Städten mit Kindern spielen können – entweder Fangen oder Verstecken?

... Ihnen irgendwo in der nächtlichen Spielwelt ein kopfloser Reiter begegnen kann, dessen Kopf Sie dann aufspüren können?

... Bauern bemalte Kühe zu den Lagern der Riesen treiben und opfern, um die neutralen Giganten zu besänftigen?

... bei den heißen Quellen im Osten ein Zeltlager steht, neben dem sich ein Pärchen im warmen Wasser vergnügt?



Beispielsweise treffen wir als erfahrener Weltenretter der Stufe 20 (von 50) im allerersten Auftrag für die kaiserliche Armee auf extrem starke Banditen, während wir in den Folgemissionen ganze Hundertschaften schwächerer Sturmhelm-Soldaten niederknüppeln. Zugleich fehlt uns teilweise die Herausforderung, weil wir selbst als Veteran noch kinderleichte Neulings-Aufträge bekommen – ein (vorhersehbarer) Nachteil der spielerischen Freiheit.

Die Höhepunkte von **Skyrim** sind die Drachenkämpfe, bei denen wir die fliegenden Feuerspucker entweder mit Pfeilen und Zaubern beschießen – oder warten, bis sie gelandet sind, um sie mit dem Schwert zu bearbeiten. Selbst dann entpuppen sich die

Schuppenträger als zähe Gegner. Wohl dem, der stets einen Heiltrank-Vorrat bei sich trägt! Oder die Drachen zu KI-Soldaten lockt, damit die sich mit den Biestern abmühen – zumindest innerhalb ihrer Möglichkeiten, denn die KI bleibt gelegentlich hängen. Nachdem wir die Hauptquest absolviert haben, werden die Drachenkämpfe deutlich einfacher. Denn erstens finden wir im Story-Verlauf ein Schwert, das bei den Bestien Zusatzschaden anrichtet. Zweitens lernen wir einen Kampfschrei, der sie zu Boden zwingt – nix mit Wegfliegen!

Drachen zu besiegen, macht nicht nur Spaß, sondern bringt auch spielerische Vorteile. In den Höhlen und Tempeln von Himmelsrand sind Runenwände versteckt, von denen un-





Der **Jarl von Weißlauf** (links) spielt in der Kampagne eine Schlüsselrolle, bleibt aber so blass wie alle anderen Charaktere.



## Der Weg ist das Ziel

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

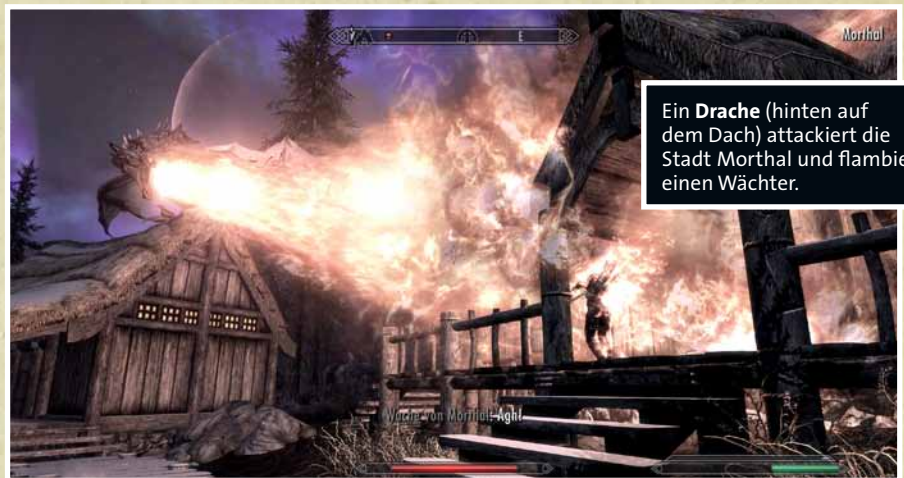
Ich komme einfach nie dort an, wo ich eigentlich hin wollte, nie, nie, nie! Das liegt nicht an der für PC-Verhältnisse unkomfortablen Steuerung von Skyrim. Über die versuche ich mich immer noch zu ärgern, aber das Spiel ist so vollgeknallt mit interessanten Orten, spannenden Dungeons, kauzigen Personen, sich verzweigenden Quests, verschlossenen Türen, schimmernden Schatztruhen, die mich vom eingeschlagenen Weg weglocken, dass ich Skyrim so ziemlich alles verzeihe. Auch und vor allem, dass ich zunächst nie ans (vermeintliche) Ziel komme.

ser Held »Worte der Macht« ablesen kann. Diese mächtigen Kampfschreie müssen wir dann mit den aufgesaugten Seelen erledigter Drachen freischalten. Die Worte umfassen unter anderem Feuerstöße sowie Eiswellen, außerdem können wir die Zeit verlangsamen oder Gewitterstürme entfesseln. Jeweils einen Kampfschrei dürfen wir ausrüsten, nach Gebrauch muss er sich wieder aufladen. Jedes Machtwort lässt sich um zwei weitere Worte ergänzen und so

## Drachen auf dem Höhepunkt

aufrüsten. Der Feuersturm richtet dann mehr Schaden an, der Zeitlupen-Zauber ermöglicht uns schnellere Bewegungen.

Die Schreie sind eine Facette der Charakterentwicklung von **Skyrim**; wir müssen abwägen, welche Worte der Macht wir mit den erbeuteten Drachenseelen freischalten. Unsere »normalen« Talente steigern wir wie in den Vorgängern durch Gebrauch: Wer viele Schlösser knackt, wird bald zum Schlüsselmeister vom Dienst. Zu Levelaufstiegen tragen nun alle Talente gleichwertig bei, Hauptfähigkeiten gibt es nicht mehr. Die Talentkategorien hat Bethesda ebenfalls geändert. In **Skyrim** wartet nicht mehr jeder Waffentyp (Schwerter, Äxte & Co.) mit einer eigenen Fähigkeit auf, stattdessen gibt's generelle Kampftalente für Zweihand- und Einhand-Prügel. Die aus **Oblivion** bekannten Fähigkeiten »Athletik« und »Akrobatik« entfallen, sodass es nichts mehr bringt, hasen gleich durch die Spielwelt zu hüpfen. Außerdem hat Bethesda das Reparatur-Talent gestrichen: Da Waffen und Rüstungen bei Gebrauch keine Zustandspunkte mehr einbüßen, müssen wir sie nicht mehr ausbeulen. Dafür verfügt jede Fertigkeitenkategorie über einen eigenen Unter-Talentbaum. Bei jedem Levelaufstieg verdienen wir einen Punkt, den wir in diese Untertalente, auch »Perks« genannt, investieren dürfen. Manche davon lassen sich mehrfach steigern (etwa Schadensboni), die mächtigsten gibt's freilich nur für erfahrene Helden.

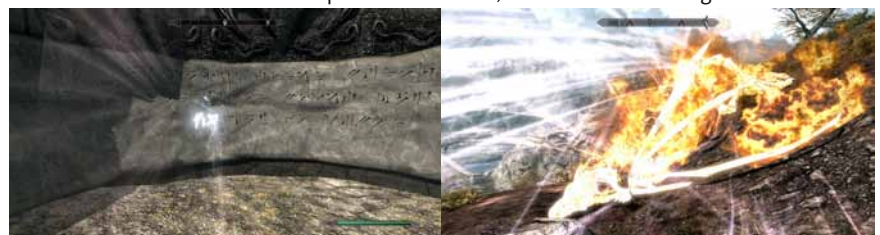


Ein **Drache** (hinten auf dem Dach) attackiert die Stadt Morthal und flambiert einen Wächter.

## Die Worte der Macht



Mit einem Wort der Macht haben wir die **Zeit verlangsamt**, um die untoten Draugr in Ruhe zu attackieren. Je weiter wir den Kampfschrei aufrüsten, desto schneller bewegen wir uns selbst.



Bevor wir die Machtworte einsetzen dürfen, müssen wir sie von in der Spielwelt versteckten **Runenwänden** ablesen (links) und mit aufgesaugten **Drachenseelen** (rechts) freischalten.



Gemeinsam mit KI-Soldaten stürmen wir im Bürgerkrieg schwer bewachte Festungen.



Eine weitere Änderung betrifft die Attribute: Stärke & Co. haben in **Skyrim** ausgedient, bei Levelaufstiegen steigern wir lediglich einen der drei Charakterwerte Lebensenergie, Magicka (das **Elder Scrolls**-Gegenstück zu Mana) sowie Ausdauer (erhöht die Energie für Spezialschläge). Das generalüberholte Charaktersystem irritiert zwar anfangs, entpuppt sich aber schnell als richtige Entscheidung. Dank der Perkwahl erlaubt uns **Skyrim** mehr Spezialisierung als **Oblivion** – und lässt uns zugleich mehr Freiheiten, weil es keine Haupttalente mehr gibt. So können wir die Talente fröhlich mischen. Ein magisch begabter Schlös-

Neben den Kampfkünsten und rollenspieltypischen Talenten à la »Redekunst« bietet **Skyrim** auch Crafting-Fertigkeiten, wir dürfen eigene Ausrüstung herstellen. Aus abgebautem und in Barren gegossenem Erz lassen sich zum Beispiel Schwerter schmieden, aus gesammelten Pflanzen Zaubertänke brauen. Als besonders nützlich erweist sich das Verräubern: Magische Gegenstände dürfen wir zerlegen, um ihre Eigenschaften zu erlernen. Die können wir dann anderen, nicht-magischen Ausrüstungsstücken einimpfen. Beispielsweise zerlegen wir unsere Flammen-Axt, um ihren Feuerschaden auf eine bessere, selbst geschmiedete Klinge zu übertragen.

## Weniger Talente, mehr Freiheit

serknacker mit Zweihand-Kriegshammer? Kein Problem! Auch die zehn spielbaren Völker sind nicht starr auf bestimmte Rollen festgelegt, sondern profitieren lediglich von spezifischen Boni. So sind Hochelfen tendenziell fähigere Magier, können aber bei entsprechender Spielweise genauso zu mächtigen Nahkämpfern aufsteigen.



### Einfach himmlisch

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamstar.de

Dass die Haupthandlung von **Skyrim** auf einen Bierdeckel passt und auch die Charaktere so vielschichtig ausfallen wie selbiger – Schwamm drüber, so ist **Elder Scrolls** eben. Die Serie lebt von ihren Welten, ihren Möglichkeiten, ihrer Freiheit; sie ist seit jeher ein Fantasy-Sandkasten. **Skyrim** erbt diese Stärke nicht nur, es baut sie aus – durch die nun noch freiere Charakterentwicklung, die Fraktionswahl im Bürgerkrieg, die Myriaden kleiner und großer Aufgaben, die mich in Himmelsrand erwarten. Klar, die Hauptaufgaben könnten spannender, die Menüs komfortabler sein. Trotzdem ist **Skyrim** ein einzigartiges, ein faszinierendes, ein großes und großartiges Rollenspiel.

Die Bastellei findet freilich in Menüs statt, die sich als Hauptschwäche von **Skyrim** entpuppen. Während sich die Kämpfe problemlos (wenn auch minimal ungenau) steuern, ist die Menübedienung mit der Maus extrem umständlich – denn die Optionsbildschirme sind eindeutig auf Gamepads ausgelegt. Das Inventar beispielsweise besteht aus einer schmucklosen Liste, durch die wir langwierig scrollen. Immerhin dürfen wir unsere Lieblings-Gegenstände zu Favoriten ernennen, damit sie in ein gesondertes Mini-Menü wandern. Überdies können wir ihnen Zahlentasten zuweisen – eine Erleichterung. Nebenbei merkt sich **Skyrim**, wie wir die Waffen kombinieren, um uns die jeweils richtige Zweitwaffe zuzuweisen.

Den miesen Menüs hilft das aber nichts, auch der Talent-Bildschirm ist auf Gamepads ausgelegt: Wer von den Einhand-Waffen zu den Illusionszaubern möchte, muss mal eben durch das halbe Menü blättern, was mit dem Gamepad oder der Tastatur recht flott geht. Mit der Maus hingegen klicken wir uns mühsam von einer Kategorie zur nächsten. Die Tastatur lässt sich zwar frei belegen, meist brauchen wir in den Optionsbildschirmen dennoch ein paar Mausclicks oder Tastendrücke zu viel – es sei denn, wir spielen **Skyrim** mit dem Gamepad. Aber mal ehrlich: Die Menüs eines so großen PC-Rollenspiels sollten sich auch mit der Maus gut bedienen lassen. Davon kann nicht einmal Bethesda ablenken. **GR**

TERMIN 11.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

## The Elder Scrolls 5 Skyrim

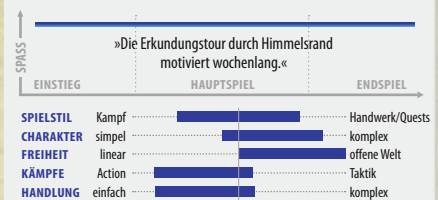
Aufbauspiel

**Publisher** Bethesda  
**Entwickler** Bethesda  
**Sprache** Deutsch, 4 weitere über Steam  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK

### STRATEGIE



### GRAFIK

- schön gebaute Landschaften
- stimmungsvolle Beleuchtung
- tolle Fernsicht
- viele Details
- von Nahem matschige Texturen
- teils ungelenke Animationen

### SOUND

- orchestraler, dynamischer Soundtrack
- wichtige Surround-Kulisse
- überwiegend sehr gute Sprecher
- ... deren Stimmen sich schnell wiederholen

### BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- abgestimmte Waffen
- sinnvolle Talente
- Levelaufstiege im richtigen Tempo
- manche Gegner leveln mit, andere nicht
- Nahkampf leichter als Zauberei

### ATMOSPHERE

- glaubwürdige, abwechslungsreiche Welt
- teils atemberaubend schöne Schauplätze
- stimmungsvoller Tag-Nacht-Rhythmus
- Drachenkämpfe
- Freundschaften und Hochzeiten

### BEDIENUNG

- generell eingängige Steuerung
- Favoritenliste erleichtert Waffenwahl
- frei belegbare Tasten
- extrem konsolige Menüs
- minimal ungenaue Kampfsteuerung

### UMFANG

- gigantische Spielwelt
- unzählige Nebenaufgaben
- viele Höhlen, Burgen, Ruinen, etc.
- Gilden mit eigenen Auftragsketten
- Bürgerkrieg als zusätzlicher Ansporn

### QUESTS/HANDLUNG

- teils kuriose Geschichten
- vielfältige Aufgaben
- verwobene Auftragsketten
- Fraktions-Missionen
- Haupt-handlung führt durch die Welt
- ... bleibt aber unspannend

### KAMPFSYSTEM

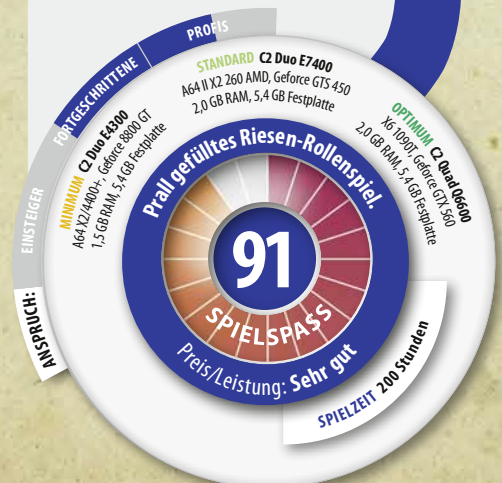
- flotte und dynamische Action-Gefechte
- vielfältiges Magiearsenal
- zahlreiche Kombinationen möglich
- sinnvolles Schleich-Talent
- wenig Taktik notwendig

### CHARAKTERSYSTEM

- komplett freie Entwicklung
- sinnvolle Spezialisierung durch Perks
- Attributssteigerungen wirken sich spürbar aus
- ermöglicht teils unterschiedliche Lösungswege

### ITEMS

- reichhaltige Ausrüstungsbeute
- riesige Auswahl
- vielfältiges und nützliches Crafting
- viele sammelbare Zutaten
- Ausrüstung lässt sich verzaubern





# The Elder Scrolls 5: Skyrim im Technik-Check

Die Vorgänger Morrowind und Oblivion waren grafisch führend im Rollenspielgenre. Ob Skyrim sich in dieses Erbe einreicht, erfahren Sie im Technik-Check. Von Julian Heimpel



Damit Bäume usw. auch Schatten auf sich selbst werfen (links) und damit realistischer aussehen, setzen Sie in der **SkyrimPrefs.ini** die Werte bei »bTreesReceiveShadows« und »bDrawLandShadows« von »0« auf »1«. Skyrim läuft so nur etwa fünf Prozent langsamer.



Sichtbar bessere, weil weiche Schatten (rechts) liefern »iShadowMapResolutionPrimary« und »iShadowMapResolutionSecondary« mit dem Wert »4096«. Bei »iBlurDeferredShadowMask« erhöhen Sie den Wert bis auf maximal sechs. Das kostet etwa 15 Prozent Leistung.

**B**ethesda liefert mit **The Elder Scrolls 5: Skyrim** ein Open-World-Rollenspiel allererster Güte ab. Wieder einmal kämpfen und questen Sie sich vom Gefangenen zum Weltenretter empor. Grafisch beeindruckt **Skyrim** vor allem mit einer enormen Weitsicht sowie zahlreichen cleveren Details wie Nebelschwaden, die auf Bergen um Sie herum wabern. Ohne diese stimmungsvollen Details offenbart **Skyrim** hier und da seine optischen Schwächen. Die Ausleuchtung, vor allem in den Außenbereichen, ist nicht zeitgemäß, da Bethesda durchweg auf indirekte Schattenwürfe etwa durch Screen Space Ambient Occlusion verzichtet. Die einzelnen Objekte sind dadurch vergleichsweise schlecht in ihrer Umgebung verankert und

Texturen flimmern gelegentlich an Ihren Übergängen. Alles in allem erreicht **Skyrim** nicht die Grafikqualität von **The Witcher 2**.


Schon mit einem schnellen Doppelkern-Prozessor wie dem Intel E8500 spielen Sie ruckelfrei in maximalen Details und mit Kantenglättung, vorausgesetzt Sie besitzen mindestens eine GeForce GTX 560 oder eine Radeon HD 5850. In manchen Situationen limitieren selbst schnelle Prozessoren die Leistung, egal wie schnell Ihre Grafikkarte ist. Vor allem in Städten bremst die CPU so manche schnelle Grafikkarte massiv aus. So lieferte in einer Testszene in der Stadt »Weißblau« eine GeForce GTX 560 Ti die gleiche Leistung wie die eigentlich 40 Prozent schnellere GeForce GTX 580. Grund dieser CPU-Limitierung ist wahrscheinlich die

Verwendung der Havoc-Technologie, die Animationen der NPCs ausschließlich auf dem Prozessor berechnet. Zudem findet auch die Berechnung der künstlichen Intelligenz ausschließlich auf der CPU statt.

## Die mächtigsten Tweaks gibt es in der Ini-Datei

**Skyrim** bietet die Möglichkeit, mit kleinen Änderungen in einer Konfigurationsdatei das Spiel anzupassen. Sie finden die benötigte Datei »SkyrimPrefs.ini« im Ordner »C:\Benutzer\BenutzerName\Eigene Dokumente\MyGames\Skyrim«. Sie sollten in jedem Fall die Datei kopieren und als Backup in einem anderen Ordner speichern. JH

## GeForce-Sonderfall

**SSAO bei GeForce-Karten erzwingen:** Um Skyrim mit Hilfe von Umgebungsverdeckung und indirekten Schattenwürfen grafisch aufzupeppen, müssen Sie bislang eine GeForce besitzen und per Treiber diese Einstellungen erzwingen – auf Radeon-Karten funktioniert SSAO derzeit nicht. Zunächst benötigen Sie das Programm »Nvidia Inspector 1.955«. Im Programm selber gelangen Sie über den kleinen Werkzeugbutton neben der angezeigten Treiberversion in ein erweitertes Menü. Dort geben Sie zuerst in der obersten Zeile bei »Profiles« »Elder Scrolls 5: Skyrim« ein und drücken , um in das Profil für Skyrim zu gelangen. Jetzt passen Sie folgende Einstellungen an: »Ambient Occlusion compatibility« auf »0x00000003 (Fallout 3)«, »Ambient Occlusion setting« auf »High quality« und »Ambient Occlusion usage« auf »Enabled«. Übernehmen Sie die Änderungen per Klick auf »Apply changes« rechts oben. Wermutstropfen: SSAO kostet bis zu 40 Prozent mehr Leistung.





## Grafikeinstellungen im Vergleich



1680X1050, MITTLERE DETAILS, 2XAA

1 Auf mittleren Details blendet Skyrim weiter entfernte Objekte aus. 2 Die Objektschatten sind nicht vorhanden. 3 Texturen sind niedrig aufgelöst und werden wegen fehlender anisotroper Filterung schon aus geringer Entfernung unscharf dargestellt.



1920X1080, SEHR HOHE DETAILS, 8XAA

1 Auf sehr hohen Details sehen Sie detaillierte Objekte auch noch in einiger Entfernung. 2 Selbst die feinen Äste des Baumes werfen einen hoch aufgelösten Schatten. 3 Die Texturen sind in der maximalen Einstellung »Hoch« gut aufgelöst und zeigen viele Details.

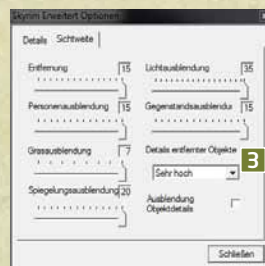
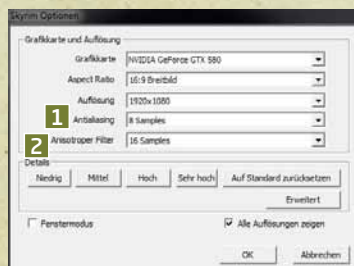
## Die Grafikeinstellungen von The Elder Scrolls 5: Skyrim

1 Das Abschalten der Kantenglättung bringt nur einen kleinen Leistungszuwachs. Zweifache Kantenglättung sollten Sie daher auf jeden Fall aktivieren, ansonsten verunstalten hässliche Treppcheneffekte die Kanten von Objekten.

2 Die anisotropische Filterung reguliert die Schärfe von Texturen in größerer Entfernung. Da die Einstellung fast keine Leistung kostet, aktivieren Sie am besten mindestens achtfache oder im Optimalfall gleich sechzehnfache Filterung. In den niedrigeren Voreinstellungen ist die Option meist deaktiviert.

3 Wenn Sie die Objektdetails von »Sehr Hoch« auf »Hoch« reduzieren, erhalten Sie ungefähr eine zehn Prozent höhere Bildwiederholrate. Die Einstellungen »Mittel« und »Niedrig« sind nicht empfehlenswert, denn dann blendet Skyrim viele Objekte wie Bäume und Gebäude sehr früh aus.

4 Eine Verringerung der Textur-Details sorgt für einen Leistungszuwachs von etwa zehn Prozent, das ist eine der letzten Grafikoptionen die Sie verringern sollten. Denn in der niedrigsten Einstellung vermatschen die Texturen sichtbar stark und schon mit mittleren Texturdetails geht viel Atmosphäre verloren. Wir empfehlen zumindest die Stufe »Hoch«.



5 Die Reduzierung der Schattendetails bringen mit jeder Stufe etwa zehn Prozent mehr Leistung. Unterhalb der Einstellung »Hoch« sinkt die Qualität sichtbar.

6 Reflektionen kosten fünf bis zehn Prozent Leistung. Am ehesten können Sie die Himmelsreflektionen abschalten. Ohne die anderen Einstellungen sieht Wasser mau aus.

## So läuft The Elder Scrolls 5: Skyrim auf Ihrem PC

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

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

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Details, 2xAA	läuft so flüssig: 1920x1080, hohe Details, 4xAA	läuft so flüssig: 1920x1080, ultra Details, 8xAA
		ruckelt stark			

## Technik-Tipps

- Die Auswahlmöglichkeiten »Niedrig« bis »Sehr Hoch« des Grafikenüs von Skyrim bieten sehr gut abgestufte Voreinstellungen. Damit tasten Sie sich an die optimalen persönlichen Einstellungen heran, Feintuning betreiben Sie dann per Modifikation der ini-Datei.
- Mit FXAA entfernen Sie das Kantenflimmern von Objekten, aber der weichzeichnende Filter legt sich über das ganze Bild und die Darstellung verliert dadurch immens an Schärfe.
- Einzig die Sichtweiten passen Sie auch direkt im Spiel an. In Außenbereichen fällt eine Reduzierung der Grasausbildung am meisten auf. Objekt-, Personen- und Gegenstandsausbildung sollten Sie möglichst nicht unter 25 Prozent regeln, ansonsten blendet Skyrim viele Details auch in der Nähe aus und lässt sie dann unschön aus dem Nichts auftauchen.

## Checkliste

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



# Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
NEU	Blizzard DotA	Multiplayer-Strategie	Blizzard	01/12	Gut	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
	Defenders of Ardania	Strategie	Most Wanted	–	–	6. Dezember 2011
NEU	Deponia	Adventure	Daedalic	–	–	2012
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	01/11, 07/11, 11/11, 12/11, 01/12	Ausgezeichnet	1. Quartal 2012
	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11	–	2012
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	12/11	Gut	2012
	Dragon Age 3	Rollenspiel	BioWare	–	–	2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	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
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11	–	2012
UPDATE	Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	–	–	2013
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Coreplay	05/11, 12/11	–	26. Januar 2012
	Jagged Alliance: Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	–	–	Januar 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
NEU	King Arthur 2	Strategie	Paradox	–	–	1. Quartal 2012
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	01/12	–	9. Februar 2011
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11, 12/11	Sehr gut	8. März 2012
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11	–	März 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	2. Quartal 2012
	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
UPDATE	Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Slant Six Games	08/11	–	23. März 2012
UPDATE	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr Gut	2012
	Star Trek: Infinite Space	Strategie	Keen Games	–	–	4. Quartal 2011
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	02/10, 01/11, 07/11, 09/11, 12/11	Sehr gut	22. Dezember 2011
UPDATE	Syndicate	Ego-Shooter	Starbreeze	12/11, 01/12	Sehr gut	24. 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
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	13. Dezember 2011
UPDATE	Trine 2	Action-Adventure	Frozenbyte	–	–	9. Dezember 2011
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
UPDATE	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	–	–	17. Februar 2012
NEU	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12	Gut	2012
	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

## World of Warcraft: Mists of Pandaria

In unserem großen Blizzcon-Special stellen wir das neue WoW-Addon vor. Was bringen die Pandas an Neuerungen mit sich?



### 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 Dezember

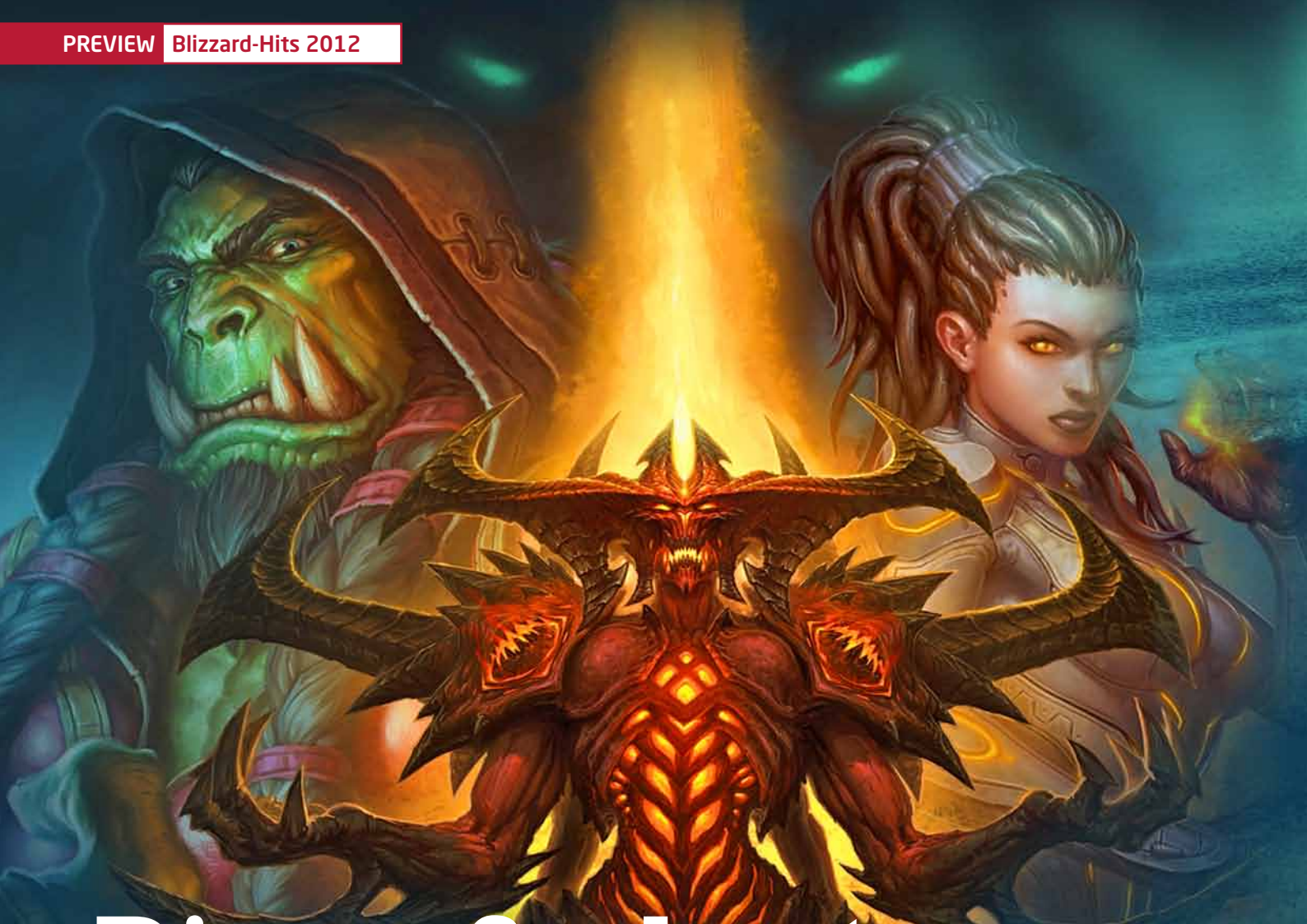
Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	02.12.2011
Defenders of Ardania	Paradox	06.12.2011
Trine 2	Atlus	09.12.2011
Torchlight 2	Daedalic	13.12.2011
Star Wars: The Old Republic	Electronic Arts	20.12.2011

## Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	↑	2
2	Mass Effect 3	↑	5
3	Star Wars: The Old Republic	↑	6
4	Risen 2: Dark Waters	↑	9
5	Grand Theft Auto 5	↑	15
6	Guild Wars 2	↑	11
7	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	12
8	Assassin's Creed 3	↑	26
9	Bioshock Infinite	↑	17
10	Max Payne 3	↑	23
11	Half-Life 2: Episode 3	↑	16
12	Aliens: Colonial Marines	↑	14
13	Dragon Age 3	—	13
14	Borderlands 2	↑	26
15	Crysis 3	↑	21
16	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↑	—
17	Hitman: Absolution	↑	27
18	Darksiders 2	↑	28
19	ARMA 3	↑	25
20	Dead Space 3	↑	29
21	Jagged Alliance: Back in Action	↓	18
22	Thief 4	↑	30
23	Stalker 2	↑	31
24	Far Cry 3	↑	—
25	Tomb Raider	↑	32

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/11





# Die große, bunte Blizzard-Show

Auf der Blizzcon zeigen die Blizzard-Designer nicht nur ihre kommenden Spiele und sehr viele Pandas, sondern plaudern auch aus dem Nähkästchen. Von Michael Graf



Das Blizzard-Hauptprogramm besteht aus **Entwickler-Fragestunden** (links) und **Anspiel-Stationen**.





Auch einen **Kostümwettbewerb** (links) und **Merchandise-Gags** (Warcraft-Lego!) gab's auf der Blizzcon zu bewundern.



## Inhalt

Die große, bunte Blizzard-Show .....	30
World of Warcraft: Mists of Pandaria .....	32
Starcraft 2: Heart of the Swarm .....	36
Blizzard Dota .....	40
Diablo 3 .....	44

**B**lizzard weiß, wie man sich selbst feiert – und dabei auch noch Geld verdient. Alljährlich ruft der Entwickler seine treuen Anhänger ins kalifornische Anaheim zu seiner Hausmesse, der Blizzcon. Und die Fans kommen in Scharen: Am 21. und 22. Oktober stieg die inzwischen sechste Blizzard-Show, die mit 175 Dollar (rund 130 Euro) nicht gerade billigen Eintrittskarten waren binnen Sekunden ausverkauft. So pilgerten am Blizzcon-Wochenende 26.000 zahlende Fans ins Anaheim Convention Center. Wer keine Karte ergattert hatte, konnte für 40 Dollar (knapp 30 Euro) ein »virtuelles Ticket« erstehen, um die Präsentationen und Fragestunden auf den Blizzcon-Bühnen wenigstens im Online-Stream mitzuverfolgen – darunter auch das Abschlusskonzert der Foo Fighters. Deren Gage, die Hallenmiete und der ganze Rest dürften Blizzard einiges gekostet haben, mit den realen und virtuellen Eintrittskarten hat der Entwickler jedoch auch ein stattliches Sümmchen eingenommen. Mangelnden Geschäftssinn kann man dem Entwickler garantiert nicht vorwerfen.

Wobei die Blizzcon freilich auch ein reichhaltiges Programm bietet. Neben Kostümwettbewerben, Merchandising-Shops und **Starcraft 2**-Profiturnieren bricht dort traditionell eine Info-Flutwelle zu den nächsten Blizzard-Titeln über die versammelte Weltpresse herein. Dieses Jahr haben die Entwickler das vierte **World of Warcraft**-Addon Mists of Pandaria enthüllt, die Multiplayer-Neuerungen von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** vorgestellt, die umgemodelte **Starcraft 2**-Modkarte **Blizzard Dota** präsentiert und Neuigkeiten über **Diablo 3** verraten, außerdem waren sämtliche Titel auf der Messe spielbar – alles darüber lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Neben den Blockbuster-Ankündigungen steigt auf den vier Blizzcon-Bühnen ein Rahmenprogramm, das meist untergeht, weil es unspektakulär klingt: Die Designer sprechen über, nun ja, ihre Spiele und beantworten Fragen aus dem Publikum, etwa zur Vorgeschichte des **Diablo**-Universums oder zum Artdesign von **World of Warcraft**. Für diejenigen, die sich für Blizzard im Speziellen und die Spieleentwicklung im Allgemeinen interessieren, hat diese Aus-dem-Nähkästchen-Plauderei jedoch ihren Reiz. Denn Blizzard lässt sich tief in die Karten blicken, erklärt seine Designphilosophien und zeigt Bilder, die bei anderen Firmen im Archiv verstauben würden. Beispielsweise erklärten die Entwickler, dass es bis dato 19.000 Versionen der Starcraft 2-Engine gab – so ausgiebig feilt Blizzard an der Grafik des Strategiehits (siehe Kasten). Alle Nähkästchen-Details aus dem Blizzcon-Programm würden freilich den Rahmen unseres Heftes sprengen, darum eine Frage zum Abschluss: Sollen wir solchen Anekdoten künftig mehr Platz einräumen oder uns lieber auf die Berichterstattung über die Spiele konzentrieren? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). **GR**

## Die Evolution von Starcraft 2

Im Verlauf von über fünf Jahren und rund 19.000 Engine-Versionen hat sich die Grafik des Strategiespiels gehörig verändert.



Kein Sound, blockige Terraner, sehr comichafte Grafik: So, ähem, eingeschränkt eindrucksvoll sieht Starcraft 2 im Juni 2005 aus.



Im August 2006 gibt's bereits ein wieder erkennbares Interface – und sehr unfertige Zerg auf simpel-violettem Kreicher-Schleim.



Glow-Effekte kommen im Oktober 2006 ins Spiel, bis zum Release im September 2010 feilt Blizzard an Details und der Performance.





## ⊕ Stärken

- + stimmiges Design
- + neue Rasse und Klasse
- + komplett neuer Kontinent
- + nette Haustier-Kämpfe

## ⊖ Schwächen

- angestaubte Technik
- altbackene Quest-Mechanik
- Mönch spielt sich wenig originell
- Motiviert das neue Talentsystem?

# World of Warcraft Mists of Pandaria

Das vierte Addon bringt ein neues Volk, eine neue Klasse und viele Neuerungen, die vor allem Vielspieler bei Laune halten sollen. Von René Heuser

## Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**  
Termin: **2012** Status: **zu 60% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7640](http://GameStar.de/Quicklink/7640)

Auf DVD: Preview-Video

**D**er Panda steht auf der Liste der gefährdeten Arten, lediglich rund 1.600 Tiere leben noch in freier Wildbahn. Zumindest in Azeroth dürfte ihr Bestand demnächst sprunghaft ansteigen. Denn Blizzard hat auf der Blizzcon die vierte **World of Warcraft**-Erweiterung **Mists of Pandaria** angekündigt, die den namensgebenden Kontinent samt seiner Bewohner bringt: den Pandaren. Die sympathischen Kriegerbären sind die neue spielbare Rasse – und in beiden Fraktionen willkommen: Mit Stufe 10 dürfen sie sich entscheiden, ob sie der Horde oder der Allianz beitreten. Dabei treffen wir sogar Prominenz: In einer Brauerei-Instanz empfängt uns Chen Sturmbräu, der einst in **Warcraft 3** als erster und bislang einziger Panda-Krieger der **Warcraft**-Geschichte auftrat.

Zusammen mit den Pandaren liefert Blizzard die neue Mönch-Klasse, die Heiler, Tank oder Nahkämpfer sein kann. Auf der Blizzcon konnten wir das Startgebiet der Pandas bereits anspielen. Die Umgebung ist extrem farbenfroh, wir haben fast das Gefühl, uns in ein asiatisches Online-Rollenspiel verirrt zu haben. So werden wir in den ersten knapp zwei Stunden von einem

Auftraggeber zum nächsten geschickt, um in den Kampfkünsten unterrichtet zu werden. Die Quests entpuppen sich dabei als überraschend altbacken und linear – keine Spur vom in **Wrath of the Lich King** und **Cataclysm** viel gepriesenen Phasing, bei dem sich die Spielwelt im Auftragsverlauf ändert. Wir verhauen Trainingspuppen, lesen Schriftrollen, sammeln Früchte und verdreschen kleine Gruppen von affenartigen Hozus sowie Verming-Kobolden. Selbst eine kurzweilige Sprungeinlage auf in einem Teich aufgestellten Holzpflocken sorgt kaum für Abwech-

lung. Alles in allem erinnert das Startgebiet eher an die alten Zonen aus **Burning Crusade** als an die unterhaltsameren Anfangsgebiete von Todesrittern, Worgen und Goblins.

Zudem täuschen selbst die toll animierten Pandaren nicht über die schwachen Texturen und die kantige Landschaft hinweg. Die sechs Jahre, die **World of Warcraft** auf dem Buckel hat, sind deutlich zu sehen – auch an der neuen Mönch-Klasse. Um mehr Dynamik zu erzielen, hat Blizzard die automatischen Angriffe für diese Klasse abgeschafft. Wir



In einer Quest dient ein **Mini-Wirbelsturm** als Panda-Fahrrad.





Blizzard hat wohl etwas zu oft Kung Fu Panda geschaut. Wobei wir uns heldenhaftere Aufgaben vorstellen könnten, als **Trainingspuppen** zu verprügeln. Nun ja, um mit Konfuzius zu sprechen: Auch ein großer Baum beginnt als kleines Pflänzchen.

müssen also jede Attacke per Tastendruck oder Mausklick selbst auslösen. In der Praxis fühlen sich die Kung-Fu-Fähigkeiten aber nicht viel anders als bei anderen Klassen an. Das liegt vor allem am statischen Kampfsystem, das immer noch keine Kollisionsabfrage enthält. Wie eh und je müssen wir vor dem Gegner herumstehen und einfach drauf hauen. Die erste Fähigkeit, die wir als Mönch lernen, ist der so genannte »Jab«, der 40 Chi-Energie – die Hauptressource der Klasse – verbraucht und gleichzeitig einen Orb helle und dunkle Kraft erzeugt. Diesen zweiten Rohstoff können wir dann für stärkere Angriffe und Finishing-Moves einsetzen. Wie etwa den »Tiger Palm«, einen Schlag, der Extraschaden bei Gegnern mit mehr als 50 Prozent Lebensenergie verursacht.

Die akrobatische Sprungeinlage auf einem **Teich** lockert die anfängliche Quest-Monotonie nur kurzzeitig auf.



Nachdem wir uns mit Stufe 10 für die Allianz oder die Horde entschieden haben, reisen wir weiter in die altbekannte Welt. Ab diesem Punkt verläuft das Leben eines Pandaren genauso wie das aller anderen niedrigststufigen Charaktere. Neue Quests speziell für die Pandaren soll es nicht geben. Erst mit Level 85 werden wir wieder nach Pandaria zurückkehren, um dort unseren Charakter auf die neue Höchststufe von Level 90 zu bringen. Erst dann dürfen wir auch unser fliegendes Reittier satteln, vorher sind wir am Boden unterwegs – entsprechend länger dürfte es dauern, die Quests abzuklappen. Einen stets präsent Erzfeind wie den Drachen Todesschwinge aus **Cataclysm** wird es diesmal allerdings nicht geben. Ein reines PvP-Gebiet à la Tausendwinter ist ebenfalls nicht geplant, dafür verspricht Blizzard mindestens drei zusätzliche

Schlachtfelder und eine Arena. Ob auch das Offene-Welt-PvP wieder gestärkt wird, wollten die Designer noch nicht kommentieren.

Der Aufbau von Pandaria erinnert an die Scherbenwelt aus **Burning Crusade** oder Nordend aus **Wrath of the Lich King**. In der Mitte gibt es einen zentralen Anlaufpunkt, das Tal der Ewigen Blüten, in dem sich Allianz und Horde wieder ein gemeinsames Gebiet teilen – vergleichbar mit Dalaran und Shattrath. Die mit **Cataclysm** ausgerufene Hochzeit der Fraktions-Hauptstädte scheint vorbei zu sein. Zumal es im Blumental auch ein Auktionshaus, Banken und

## Kung-Fu im Schneckentempo

## Pokémon trifft Warcraft



In den **Hautier-Kämpfen** (links) lassen Sie Ihr Pet gegen die Begleiter anderer Helden antreten. Dabei steigt das Viech im Level auf und lernt neue **Fähigkeiten** (rechts).



## Die neuen Gebiete



### Gipfel von Kun-Lai (86-89)

In diesem gefährlichen Berggebiet treffen Spieler auf die Schattenpan, eine geheime Sekte, die eines von Pandarias dunkelsten Geheimnissen hütet. Außerdem grassiert hier eine Trollplage!



### Die Wandernde Insel (Startgebiet, 1-10)

Pandarische Abenteurer, die die Welt außerhalb von Pandaria erkunden wollen, beginnen ihre Reise auf dieser rätselhaften Insel, die nie allzu lang an einem Ort zu bleiben scheint.

?

Bilder der Tanglong-Ödnis wurden von Blizzard noch nicht veröffentlicht.

### Tanglong-Ödnis (87-90)

Eine gewaltige Mauer trennt hier die grünen Wälder und die Ebenen Pandarias vom trostlosen Ödland, das die Heimat gefräßiger, intelligenter Gottesanbeterinnen ist, die alles daran setzen, ganz Pandaria zu unterjochen. Und dann aufzufressen!



### Jadewälder (84-86)

Spieler hoher Stufen beginnen ihr Abenteuer in Pandaria in den üppigen Jadewäldern, wo sie einige der pandarianischen Völker wie die fischähnlichen Jinyu oder die affenähnlichen Hozu antreffen werden.

?

Bilder zum Tal der Ewigen Blüten wurden von Blizzard noch nicht veröffentlicht.

### Tal der Ewigen Blüten (88-90)

Könnte das schönste und gefährlichste Gebiet in Pandaria werden, denn hier liegt der uralte Sitz des Reiches der Pandaren. Die Gewässer in diesem schwer erreichbaren Tal sollen mystische Kräfte besitzen. Was alle lockt: Horde, Allianz und irgendetwas ganz Böses.



### Tal der Vier Winde (85-87)

Das Tal der Vier Winde ist nicht nur für seinen Regenwald und sein Ackerland bekannt, Reisende finden hier vielmehr auch die legendäre Brauerei Sturmbräu. Einer der neuen Fünf-Spieler-Dungeons.

sonstige Annehmlichkeiten aus den alten Metropolen geben wird.

Blizzard plant momentan neun neue Fünf-Spieler-Dungeons, darunter zwei neue Klas-

siker-Remakes: Scholomance und das Scharlachrote Kloster. Neu ist der Herausforderungsmodus, in dem man den Fünfer-Dungeon so schnell und geschickt wie möglich abschließen muss. Als Belohnungen winken unter anderem Reit- und Haus-

tiere. Zudem soll es zum Start von **Mists of Pandaria** gleich drei Schlachtzug-Instanzen geben, die einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad spendiert bekommen: »Leicht« ist vor allem auf Zufallsgruppen und unerfahrene Helden ausgelegt, die gerne den kom-

Die liebevoll gestalteten **Landschaften** leiden unter der angestaubten Technik.





## Nie wieder Talentbäume



6 aus 18: Aus jeder Reihe können Sie nur ein Talent wählen. Diese Skillung ist zwischen den Kämpfen wechselbar.

Etwas skeptisch sehen wir das neu angekündigte »Talentsystem 2.0«, wie es Blizzard nennt. In Wirklichkeit dürfte das die vierte oder fünfte Generalüberholung seit der Beta vor sieben Jahren sein. Schon zu **Cataclysm** wurden weitreichende Änderungen angekündigt, die dann doch wieder über den Haufen geworfen wurden. Stattdessen versuchte Blizzard es mit einem vereinfachten Talentsystem. Auch damals hatten die Entwickler versprochen, dass mit dem neuen System mehr Individualisierung und Auswahl Einzug in die Talentverteilung halten würden. Der Pfad der Titanen schaffte es bekanntlich nicht mehr ins fertige Addon. Am Ende gab es für fast jede Klassen-Spezialisierung doch nur wieder eine optimale Talentverteilung, die den meisten Schaden oder die beste Heilung ermöglichte.

Diesmal soll nun alles anders und besser werden. Um das zu erreichen, schafft Blizzard die bisherigen Talentbäume komplett ab. Die Spezialisierungen, also zum Beispiel Vergelter, Heilig und Schutz beim Paladin oder Blut, Frost und Unheilig beim Todesritter, werden komplett von den Talenten getrennt. Ab Stufe 10 wählen wir weiterhin eine Spezialisierung aus. Mit weiteren Stufen erhalten wir neue oder stärkere Fähigkeiten – vollautomatisch. Die Klassenlehrer werden mit Mists of Pandaria folglich arbeitslos.

Die Talente werden hingegen alle 15 Level (bis 90) ausgewählt. Pro Stufenbereich stehen drei Fähigkeiten zur Auswahl, die unabhängig von der Spezialisierung sind und wieder Hybrid-Charaktere ermögli-

chen. So können auf Schaden spezialisierte Helden auch Talente auswählen, die sonst eigentlich eher im Tank- oder Heiler-Baum zu finden waren. Krieger der Stufe 15 zum Beispiel können zwischen drei bewegungsspezifischen Talenten wählen: »Moloch« vermindert die Abklingzeit von »Sturmangriff« permanent, »Tempoverdopplung« erlaubt zwei »Sturmangriffe« nacheinander ohne Abklingzeit, und »Kriegshetzer« lässt das Ziel nach einem »Sturmangriff« wie angewurzelt stehen bleiben. Sobald man sich für ein Talent entschieden hat, sind die beiden anderen im Talentbaum nicht mehr wählbar. Die Talente sollen wir dann auch – ähnlich den Glyphen – schnell, aber nicht umsonst wechseln dürfen. Laut Blizzard ist das neue System dazu gedacht, Spielern Hunderte Optionen zu bieten, ihren Charakter entsprechend der Spielweise anzupassen.

Das ganze Talentsystem ist aber noch längst nicht final, und es wird sicher bis zum Erscheinen von **Mists of Pandaria** zahlreiche Änderungen und Streichungen geben. Blizzard will einige neue Fähigkeiten einfügen, alte überarbeiten oder auch entfernen. Einige der bestehenden Klassen werden ebenfalls umgemodelt. Diesmal sind Jäger, Schamanen, Druiden und Hexenmeister dran. So müssen Jäger künftig keinen Mindestabstand mehr zu ihrem Ziel einhalten, verlieren dafür aber auch alle Nahkampfwaffen – was viel Streit mit anderen Klassen verringern sollte, zumal Jäger künftig die einzigen sind, die Fernkampfwaffen benutzen können. Krieger und Schurken werden ihre Hauptwaffen werfen können. Verzichtern müssen wir auf die Relikte, da sie sowieso nur gekauft werden konnten und laut Blizzard keine wirkliche Individualisierung ermöglichten. Dafür werden Zauberstäbe künftig als Hauptwaffe eingestuft. Bei den Hexenmeistern erhält jede Spezialisierung ein eigenes Ressourcensystem, während die Schamanen alle ihre Buff-Totems verlieren. Jedes Totem soll künftig eine spezielle Aufgabe erfüllen.



Fernwaffen können nur noch Jäger tragen, Relikte verschwinden: Mists of Pandaria vereinfacht das Ausrüsten Ihres Charakters.

pletten Inhalt sehen und die für die Geschichte wichtigen Bosskämpfe bestreiten wollen. Ebenfalls auf Gelegenheitsspieler zielen die neuen Szenarien ab, die möglicherweise alle Gruppen-Quests in **Mists of Pandaria** ersetzen. Diese Instanzen sind auf drei bis 25 Spieler ausgelegt und erfordern keine festgelegten Rollen wie Tank und Heiler. Stattdessen kämpfen die Helden einfach drauflos und erfüllen unterschiedliche Aufgaben: einen Punkt beschützen, ein Ziel erobern, eine bestimmte Anzahl von Gegnern töten, einen Boss besiegen.



Der schicke Tempel der Jadeschlange ist eine der neun neuen Fünfer-Instanzen.

Auf Spaß ausgelegt ist auch das neue **World of Warcraft: Pokémon** – pardon, wir meinen natürlich die Haustier-Kämpfe. Alle alten und neuen Haustiere dürfen in rundenbasierten Duellen gegeneinander antreten. Die Pets können Erfahrung sammeln und so Fähigkeiten freischalten. Sie entwickeln sich komplett unabhängig vom Levelfortschritt des Hauptcharakters. Wer will, kann viele Tiere künftig auch im Auktionshaus versteigern oder selbst ein hochgezüchtetes Haustier dort erwerben. Ein »Pet-Journal«, eine Art Tagebuch, soll beim Verwalten der nun kontingierten Haustiere helfen und zum Beispiel anzeigen, wo wir neue Viecher finden und wo wir besondere Fähigkeiten erlangen können, indem wir »Meister«-Haustiere besiegen. Das klingt zwar nach einem spaßigen Zeitvertreib, um die Wartezeit bis zum nächsten Raid zu überbrücken, passt aber kaum zum Szenario von **Mists of Pandaria**: Welcher Held hat schon Zeit für »Hahnenkämpfe«, wenn in Azeroth angeblich ein unerbittlicher Krieg tobt? **RH / GR**



### Gedämpfte Euphorie

René Heuser  
Online-Redakteur  
rene@gamestar.de

Blizzard kann nicht erwarten, dass ich als langjähriger WoW-Veteran in Jubelstürme ausbreche, wenn die Entwickler nur mehr vom immer noch Guten, aber auch immer Gleichen ankündigen. Wie viele Spieler werden denn wirklich einen neuen Pandaren anfangen? Die meisten haben ja schon zig hochstufige Charaktere. Wie bei der Einführung der Goblins und Worgen werden viele wohl einfach Geld bezahlen, um ihre Rasse zu wechseln – ein netter Zusatzverdienst für die Entwickler. Da ist die neue Mönch-Klasse schon interessanter, auch wenn sie sich für meinen Geschmack noch zu statisch spielt. Wirklich gespannt bin ich darauf, wie Blizzard den Konflikt zwischen Allianz und Horde wieder in den Mittelpunkt rücken will. Schließlich wurde das schon oft angekündigt, ohne echte Auswirkungen.

**Potenzial: Sehr gut**





# Starcraft 2 Heart of the Swarm

Die erste Erweiterung zu Starcraft 2 lohnt sich nur für Zerg-Fans? Mitnichten! Im Multiplayer-Modus bekommen alle drei Völker neue Verstärkung, die wir auf der Blizzcon ausgiebig ausprobiert haben. Von René Heuser

## Angespielt

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**  
Termin: **2012/2013** Status: **zu 75 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7454](http://GameStar.de/Quicklink/7454)

Auf DVD: Preview-Video

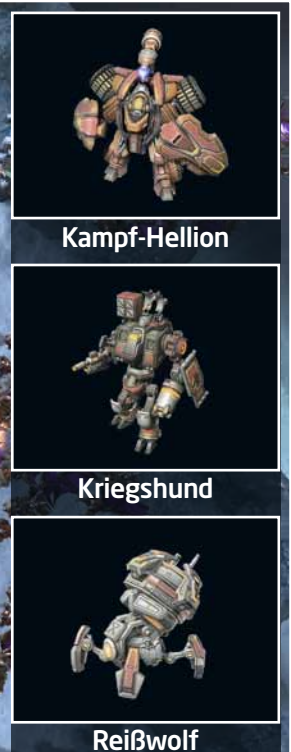
Für **Starcraft 2**-Fans begann die Blizzcon mit einer kleinen Enttäuschung. Zwar gab es zwei von 20 Missionen aus der Einzelspieler-Kampagne der zweiten Episode **Heart of the Swarm** zu sehen. Jedoch hatte Blizzard diese beiden Einsätze bereits vor Monaten vorgestellt. Vorteil für uns: Wir

hatten mehr Zeit für den Mehrspieler-Modus, der auf der Messe erstmals spielbar war. Wie bei der Erweiterung **Broodwar** für das erste **Starcraft** wird **Heart of the Swarm** pro Volk zwei bis drei neue Truppentypen bringen, aber keine zusätzlichen Gebäude.

So bekommen die Terraner den Kriegshund, den Reißwolf und den Kampf-Hellion. Letzte-

rer ersetzt den »alten« Hellion und lässt sich wie der Viking-Jäger in den Kampfpläufer-Modus versetzen. In dieser Form ist der Flammenwerfer stärker gepanzert und richtet mehr Schaden an, dafür sinken seine Reichweite und sein Bewegungstempo. Die Hellions dürften sich so noch besser als frühe Angriffseinheit eignen und nicht mehr ganz so hilflos gegen Schaben und Hetzer sein.

Die **Kriegshunde** <sup>1</sup> richten mit ihren Salven großen Schaden bei den nur leicht gepanzerten Mutalisk an. Gleichzeitig halten die Hellions <sup>2</sup> im Kampfpläufer-Modus die Zerglinge in Schach.



Kampf-Hellion

Kriegshund

Reißwolf



## Terraner





Heart of the Swarm soll endlich das lang angekündigte »Arcade« (früher »Marketplace«) bringen. Diese Online-Plattform soll Spielern dabei helfen, von Moddern erstellte Karten leichter zu finden. Zudem soll es für die benutzerdefinierten Karten auch ein Bewertungssystem, Ranglisten und ein Matchmaking geben.

Der Reißwolf ist defensiver ausgerichtet. Die Abweereinheit muss sich erst im Boden vergraben und schädigt dann mit einem starken Flächenangriff alle umliegenden Boden- und Luftziele. Wenn sich eine befreundete Einheit nähert, schaltet sich der Shredder jedoch ab. Zum Schutz der Mineralienlinie ist er also eher nicht geeignet. Mit ihm lassen sich eher abgelegene Wege sichern, etwa zu einer Erweiterungs-Basis.

Klarer ist die Ausrichtung des Kriegshundes: Dieser mittelgroße Mech verfügt über einen Luftangriff mit Flächenschaden und ist damit vortrefflich gegen leichte Lufteinheiten wie etwa Mutalisk, Phönix oder Banshees geeignet. Er besitzt zwar auch eine Kanone gegen Bodenziele, die aber nur gegen mechanische Ziele effektiv ist. Der Nachteil des Kriegshundes besteht darin, dass man für ihn ein Waffenlager errichten muss und er somit erst spät in der Fabrik verfügbar wird.

Leichte Veränderungen sind auch für die Rächer (Lebens-Regeneration), Raumkreuzer (Schubdüsen) und die Ghosts (zeitlich begrenzte Tarnfähigkeit) geplant.

Die Zerg erhalten zwei neue Angriffseinheiten, verlieren aber den Overseer. Für die Aufdeckung von getarnten Einheiten ist künftig die Viper zuständig. Dieser fliegende Unterstützer kann mit der Fähigkeit »Parasitäres Auge« befreundete Einheiten in Detektoren verwandeln, die unsichtbare Feinde aufspüren. Per »Schleier« verschießt er eine Schleimwolke, die Fernkämpfer wie Marines daran hindert, auf Distanz zu feuern, und in Nahkämpfe zwingt. Mit »Verschleppen« zieht die Viper gegnerische oder befreundete Einheiten zu sich heran. Das eignet sich ideal, um angeschlagene Ultralisk aus der Schusslinie zu retten oder Kolosse an der Flucht über Klippen zu hindern.

Der bisherige Anti-Luft-Koloss der Terraner, der Thor, verliert seinen Flak-Angriff und wird zur Supereinheit umgemodelt, man darf nur noch einen davon auf dem Schlachtfeld befähigen. Sein Kaufpreis und seine Bauzeit steigen drastisch an, dafür zerlegen seine Geschützte Tier-1-Armeen in Sekundenschnel-

Die zweite neue Zerg-Einheit, der Schwarmwirt, ist die perfekte Antwort auf verschanzte Terraner oder Protoss. Denn der Wirt kann sich in sicherer Distanz vor einer Basis eingraben und spuckt dann automatisch in regelmäßigen Abständen »Schrecken« aus, kleine Nahkampf-Biester. Die lenken die feindlichen Verteidiger ab, während der Wirt selbst unentdeckt bleibt.

Sollte das alles nicht helfen, dürfen wir künftig unsere Berstlinge auch unterirdisch bewegen. Auch die Ultralisk entdecken ihre Vorliebe fürs Einbuddeln und können dank ihres Upgrades »Untertunneln« künftig unter der Erde zu ihrem Ziel stürmen und es beim Auftauchen kurzzeitig betäuben. Die Luft-Luft-Einheit Schänder darf die Gebäude der Gegner korrumpieren, was nicht nur Schaden anrichtet, sondern auch noch unser Mineralien-Konto füllt. Eine kleinere Verbesserung erfahren auch die Hydralisk: Sobald wir einen Schwarmstock besitzen, können wir ein Upgrade erforschen, dank dem sich die Fernkämpfer auch abseits des Kriecherschleims schneller bewegen.

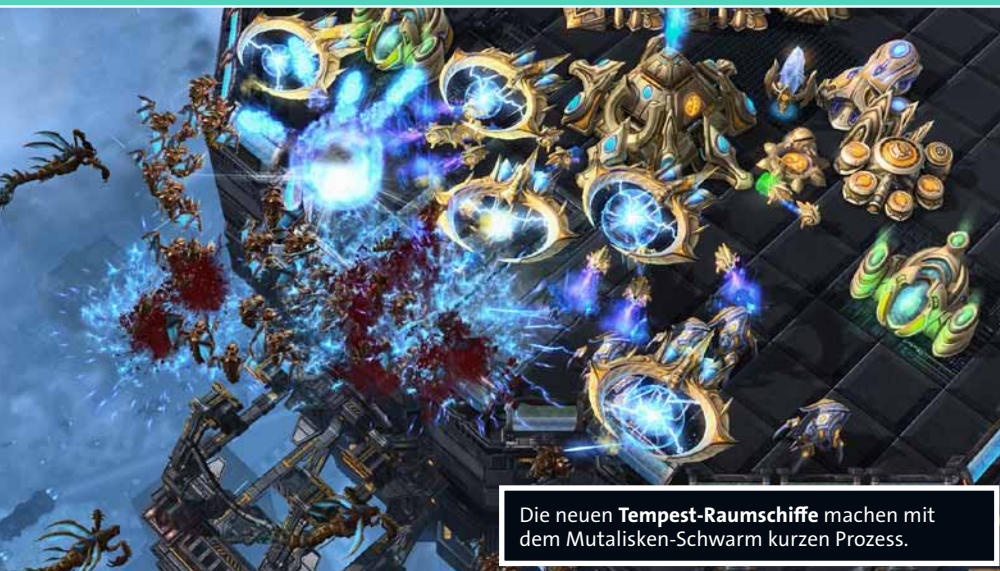
## Zu passive Spieler werden bestraft

Bei unseren Probestartien entpuppten sich die Zerg nun als noch aggressiveres Volk. Eine gemischte Streitmacht aus eingegrabenen Berstlingen, Schwarmwirten und Schaben war gegen Terraner sehr erfolgreich, weil die sich nicht mehr nur auf den Orbital-Scan der Satellitenzentrale verlassen können. Gegen Protoss hingegen ist die Viper sehr von Vorteil, da sie mit der »Schleier«-Fähigkeit schnell große Gruppen von Hetzern ausschalten kann, während unsere Mutalisk im Verbund mit Zerglingen aus sicherer



Die zwei **Vipern** 1 haben die Marines mit ihrer Schleimwolke eingeebelt, damit die nicht auf die anrückenden Schaben feuern können. Gleichzeitig versuchen die Vipern, die Belagerungspanzer aus der Deckung zu ziehen, während sich die **Schwarmwirte** 2 in Position bringen.





Die neuen **Tempest-Raumschiffe** machen mit dem Mutalisk-Schwarm kurzen Prozess.



## Gleichgewicht wahren

René Heuser  
Online-Redakteur  
rene@gamestar.de

Noch ist es zu früh, ein finales Urteil über die Balance und die Praxistauglichkeit der neuen Einheiten zu fällen. Zumal Blizzard bis zum Erscheinen von Heart of the Swarm sicher noch einige Änderungen vornehmen oder gar Einheiten streichen wird. Unterstützer wie die Viper und das Orakel dürften Mikromanagement wieder mehr belohnen und ungewöhnliche Taktiken ermöglichen. Blizzard muss nur aufpassen, dass die neuen Einheiten – gerade bei den Protoss – nicht zu verspielt ausfallen und am Ende auf der Ersatzbank versauern.

**Potenzial: Sehr gut**

Distanz wüten konnten. Zumal die Kraftfelder der Protektoren dann schnell zum Eigentor werden, wenn die Protoss selbst nicht mehr an die Feinde herankommen.

So positiv wie wir die »neuen« Zerg beurteilen, so skeptisch sehen wir die Veränderungen bei den Protoss. Die High-Tech-Krieger dürfen sich zwar über drei neue Einheiten freuen, verlieren aber dafür auch das Mutterschiff und die Träger, weil beide Einheiten in hochklassigen Matches derzeit selten eine Rolle spielen. Die Rolle der schweren Flieger übernimmt künftig die Tempest. Diese Luft-einheit richtet massiven Flächenschaden bei Flugzielen an und eignet sich damit ideal für den Kampf gegen Mutalisk. Der Bodenangriff ist hingegen eher vernachlässigbar.

Komplett ohne Waffen muss das Protoss-Orakel auskommen. Dieses Schlachtschiff ist ein klassischer Unterstützer mit drei Psi-Fä-

higkeiten: »Vorahnung« ermöglicht den Blick in ein Gebäude, um zu sehen, woran gerade gearbeitet wird – mäßig nützlich. Sinnvoller ist die »Phasenverschiebung«, mit der wir ein Bauwerk zeitweilig deaktivieren. In Kombination mit der »Versiegelung«, die Mineralienfelder unabbaubar macht, kann das Orakel so die Rohstoffproduktion des Feindes komplett unterbrechen und seine Nerven ruinieren. Gleichzeitig erfordert das Fluggerät viel Aufmerksamkeit, da es recht zerbrechlich und nicht gerade billig ausfällt. »Phasenverschiebung« eignet sich aber auch für den Schutz eigener Gebäude oder um Geschütztürme auszuschalten.

Ähnlich ungewöhnlich ist der Replikant. Diese teure Einheit kann sich schnell – und dauerhaft – in jeden beliebigen, sichtbaren Gegner verwandeln. Das lohnt sich erst bei teuren Einheiten wie Belagerungspanzern oder Verseuchern. Zum Ultralisk oder Thor

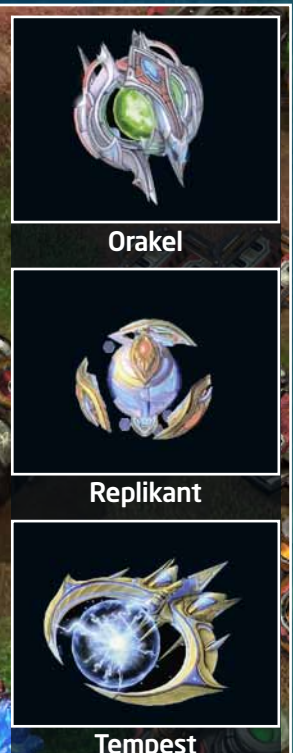
darf der Replikant nicht mutieren. Wenig nützlich sind die Klon-Experten, wenn der Gegner mit billigen Kämpfern wie Marines und Marodeuren anrückt. Unklar ist noch, ob in der fertigen Version Arbeiter geklont werden können, um Feindgebäude zu bauen.

Ansonsten ändert sich bei den Protoss wenig. Der Nexus erhält zwei neue Fähigkeiten: der »Bogenschild« pflanzt einen Verteidigungsturm auf einem eigenen Gebäude, der vor allem gegen überraschende Luftlande-Angriffe helfen soll. Und dank des »Massenrückrufs« können wir auf der Karte verstreute Einheiten zurück in die Basis beamen. Das ermöglicht einen verlustfreien Rückzug und somit eine zweite Angriffschance. Ob die neuen Einheiten ausreichen, um die aktuelle Schwäche der Protoss gegenüber Zerg und Terranern auszugleichen, wird wohl erst der Betatest zeigen. Wir rechnen jedoch nicht vor dem Sommer 2012 damit. **RH**

Sehr unangenehm: Die **Orakel** <sup>1</sup> haben die Mineralien versiegelt und eine Gas-Raffinerie in eine andere Dimension verschoben. Das lähmt die feindliche Wirtschaft.



# Protoss





**WE  
WANT  
YOU**

**TEST THE BEST!\***

Holen Sie sich drei Ausgaben  
Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €  
**UND SPAREN SIE ÜBER 30%**

**WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST**

\*GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT:  
»GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELEMANAGZIN DER WELT!«





# Blizzard Dota

Vor einem Jahr stellte Blizzard seine Dota-Mod vor und musste viel Kritik einstecken. Nun haben die Kalifornier Blizzard Dota überarbeitet – mit Erfolg! Von René Heuser

## Angespielt

Genre: Multiplayer-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)  
Termin: 2012 Status: zu 70 % fertig

**W**enn Blizzard mit einem seiner Spiele nicht zufrieden ist, dann verschiebt der Entwickler es (**Diablo 3** und **Starcraft 2**), stellt es komplett ein (**Starcraft: Ghost** oder **Warcraft: Adventures**) oder krempelt es um. Letzteres ist nun mit **Blizzard Dota** geschehen – und das, obwohl es sich nur um eine Modkarte für **Starcraft 2** handelt, die ursprünglich als Nebenprojekt entstanden war und als Beispiel für die Fähigkeiten des umfangreichen Karteneditors dienen sollte.

Zugleich schwimmt Blizzard mit dem Strom: Klone der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** erfreuen sich wachsender Beliebtheit. So wird das Original **Dota Allstars** bis heute gespielt, die Ableger **League of Legends** und **Heroes of Newerth** fesseln ebenfalls Millionen aktive Spieler. Sogar Valve hat den Trend erkannt und arbeitet an **Dota 2**. In dieses Haifisch-Becken begab sich Blizzard im vergangenen Jahr mit **Blizzard Dota**. Doch die Karte zog im Vergleich zur Konkurrenz klar den Kürzeren: Die wenigen Helden, die schlechte Balance und das unattraktive Kartendesign waren die größten Kritikpunkte. Blizzard zog die Notbremse und verschob die eigentlich für Ende 2010 geplante Veröffentlichung auf unbestimmte Zeit.

Einen Termin gibt es immer noch nicht, dafür macht **Blizzard Dota** beim Anspielen auf der Blizzcon schon einen besseren Eindruck. Statt das Original zu kopieren, schlagen die Entwickler nämlich eine neue Richtung ein – die Hardcore-Fans allerdings abschrecken dürfte. Denn **Blizzard Dota** wird ein »Dota Light«, eine Heldenhatz für Einsteiger. Das Spielprinzip entspricht natürlich

dem **Dota**-Standard: Auf symmetrischen Karten bekriegen sich zwei Fünfer-Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. So ziehen die Mannschaften Seite an Seite mit computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten in die Schlacht, um die feindliche Basis zu zerbröseln.

Allerdings legt die Mod mehr Wert auf unkompliziertes Teamwork als auf taktische Winkelzüge. Abwehrtürme etwa sind schwächer als üblich, also können wir uns nicht auf die Feuerkraft der Geschütze verlassen und müssen sofort angreifen. Anders als zum Beispiel in **Heroes of Newerth** erhalten alle nahen Spieler Erfahrung und Gold für erledigte Monster und Helden. Klassische Me-

### + Stärken

- + liebevollene Blizzard-Charaktere
- + unkomplizierter Einstieg
- + flotte Partien

### - Schwächen

- wenig komplex
- vergleichsweise untaktisch



Der Hexendoktor fesselt Thrall mit einem **Zombiering**.





Der Lich-König Arthas erobert ein neutrales **Söldnerlager**.



Die **Geschütztürme** richten nur wenig Schaden an.



Der **Goblin-Shop** bietet nur wenige Gegenstände feil.



Die Stützpunkte der beiden Fraktionen sind **Götter**, die nahe Gegner zerblitzen.

chanismen wie das Ausschalten verbündeter Kreaturen, um dem Gegner den Goldbonus zu verweigern (»Deny«), hat Blizzard gestrichen. Die Lernkurve soll dementsprechend flach ausfallen und vor allem den Spaßfaktor bei Zufallsgruppen steigern. Das funktioniert bereits bestens, selbst Neulinge kommen mit dem vereinfachten Spielprinzip klar. Ein gutes Positionsspiel ist trotzdem gefragt: In jeder KI-Angreifertruppe befindet sich ein Flaggenträger, der nach seinem Ableben eine Regenerationskugel à la **Diablo 3** fallen lässt. Wer die einsammelt, bekommt einen Großteil seiner Lebens- und Mana-Energie zurück – ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Die auf der Karte verstreuten, neutralen Unholde wiederum schließen sich uns an, wenn wir sie bezwingen. Dann helfen sie unserem Team beim Angriff auf Türme oder die Gegnerbasis. Weitere Unterstützung gibt es,

wenn wir vier Söldnerlager auf der Karte einnehmen. Dazu müssen wir die jeweiligen Bewacher töten. Dann erscheinen drei computer-gesteuerte Oger, schwören uns Treue und begeben sich automatisch in die nächste Angriffsstraße (»lane«), wo sie die schwächeren Standard-Verbündeten ersetzen. Ein Team, das gezielt die neutralen Monster bekehrt und die Söldnerlager erobert, kann schon nach zehn Minuten den Sieg erringen. Auch das gehört zu den beabsichtigten Änderungen: Die Partien von **Blizzard Dota** sollen deutlich kürzer ausfallen als bei der Konkurrenz. Dadurch lässt sich auch mal in der Mittagspause eine Schlacht schlagen. Auch den vorzeitigen Ausstieg aus einer Partie (»Leave«) hofft Blizzard so zu verhindern: Wer steigt schon frustriert aus, wenn das Spiel eh nur noch zwei Minuten dauert?

## Blizzard Dota ist Dota Light



Auf den Schlachtfeldern begegnen sich Helden aus dem **Warcraft**-, dem **Starcraft**- und dem **Diablo**-Universum, darunter der Lichkönig Arthas, die Zerg-Königin Kerrigan und der Hexendoktor aus **Diablo 3**. Die Krieger unterteilen sich in die Klassen Tank, Schadensaus-teiler (DPS), Unterstützung und Belagerung. Tanks sind zähe Frontkämpfer, die starke Rüstungen tragen und Gegner betäuben können. Zerbrechlich DPS-Helden hingegen greifen zu Hit-&-Run-Taktiken: schnell angreifen, viel Schaden verursachen, zurückziehen. Die Unterstützer helfen ihren Kamera-

**Kerrigan** malträtiert KI-Soldaten mit Energieblitzen. Der Flaggenträger rechts hinterlässt bei seinem Ableben eine Heldkugel.



## Die Heldentypen

**1 Tanks:** Die dick gepanzerten Nahkämpfer können Gegner verlangsamen oder betäuben.

**2 DPS:** Diese Recken sind zerbrechlich, richten aber enormen Schaden an.

**3 Unterstützung:** Die Helfer müssen nicht selbst kämpfen, sondern heilen und stärken ihr Team.

**4 Belagerung:** Die Reichweite dieser Helden ist größer als die von Geschütztürmen, was sie zu idealen Basis-Angreifern macht.



den aus der zweiten Reihe, müssen sich deshalb aber nicht benachteiligt fühlen. Denn auch sie leisten einen wertvollen Beitrag: Wer mag, kann sich aufs Heilen konzentrieren und gar nicht selbst kämpfen – im Original-Dota wäre das undenkbar. Belagerungs-Helden sind fähige Fernkämpfer mit höherer Reichweite als die feindlichen

Geschütztürme. So können die Recken Abwehrbauten und gegnerische Helden aus sicherer Distanz beharken. Der **Starcraft**-General Warfield etwa versetzt seinen

## Dota geht auch ohne Wiki-Studium

Panzer in den Belagerungsmodus und teilt vernichtende Wuchtschüsse aus – wie man's aus **Starcraft 2: Wings of Liberty** kennt.

Dieser Wiedererkennungseffekt macht auch einen Großteil des Spaßfaktors aus: Wenn sich Uther Lichtbringer in der Manier eines **World of Warcraft**-Paladins in einen »Gottesschild« hüllt, die Brutmutter Za'Gara Berstlinge und Hydraliken über das Spielfeld marschieren lässt oder der Hexendoktor sein Opfer in einem Ring aus Untoten einsperrt, dann weckt das viele schöne Erinnerungen. Jeder Held verfügt über vier Talente, zudem nehmen wir bis zu vier Gegenstände mit. Statt einen Wust von Ausrüstung zu bieten, hat Blizzard das Sortiment überschaubar gehalten. Geschwindigkeits-

steigernde Stiefel etwa suchen wir im Shop vergebens – weil sie überflüssig sind. In **Blizzard Dota** hat jeder Held vom Start weg ein Reittier, das er jederzeit besteigen kann. So galoppieren wir schnell an die Front zurück, falls wir mal das Zeitliche gesegnet oder uns zum Einkaufen in die Basis zurück teleportiert haben.

Auch bei den Charakterwerten setzen die Entwickler auf Vereinfachung: Es gibt nur noch die Attribute »Gesundheit«, »Schaden« und »Meisterschaft«. Die ersten beiden bestimmen, wie kräftig unser Held einstecken und austeilen kann. Meisterschaft (»Mastery«) lässt unser Mana schneller regenerieren und verringert die Abklingzeiten der Fähigkeiten. Für feste Goldbeträge können wir im Goblin-Shop in unserer Basis die jeweiligen Buchbände kaufen und so stufenweise unsere Charakterwerte verbessern.

So möchte Blizzard erreichen, dass man eben nicht erst Wiki-Einträge studieren muss, bevor man sich für einen Helden entscheiden kann. Zum Start von **Blizzard Dota** wird auch nur eine kleine Anzahl von Helden zur Auswahl stehen, weitere muss man erst durch absolvierte Partien freischalten. Später soll es auch möglich sein, kosmetische »Prestige«-Gegenstände wie Waffen, Kronen und andere Accessoires zu bekommen, indem man Spiele mit bestimmten Helden gewinnt. Verkaufen möchten die Entwickler den Kram indes nicht, **Blizzard Dota** wird komplett kostenlos bleiben. **RH / GR**



Die Brutmutter **Za'Gara** (rechts) beschwört Berstlinge und Hydraliken.



### Zwischen-durch-Dota

Rene Heuser  
Online-Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Eingefleischte Dota-Fans werden jetzt wahrscheinlich die Nase rümpfen und die »Casualisierung«, der Blizzard-Spiele verdammen. Das ist legitim. Aber wozu braucht es noch einen Dota-Klon, der sich nur an Hardcore-Spieler richtet? Die Auswahl an Dota-Titeln ist groß und wird mit Valves Dota 2 in Kürze noch größer. Da ist es nur konsequent, dass sich Blizzard auf die eigenen Stärken konzentriert: unverwechselbare Helden und eine auch für Einsteiger nachvollziehbare Spielmechanik. Natürlich mag es sein, dass Blizzard Dota am Ende als Dota Light ohne große Community dahinvegetiert. Zumindest für ein LAN-Party-Wochenende sollte die kostenlose Mod aber genug Unterhaltung bieten, um den Download zu rechtfertigen.

**Potenzial: Gut**



**➕ Stärken**

- + Talentwechsel nicht mehr jederzeit möglich
- + Begleiter bleiben erhalten
- + Auktionen funktionieren

**➖ Schwächen**

- beliebiges Talentsystem ohne Spezialisierung
- Motiviert die Charakterentwicklung nach Stufe 30?

# Diablo 3

**Blizzard hat sein Action-Rollenspiel kürzlich auf Anfang 2012 verschoben - und nutzt die Zeit, um weiter daran zu feilen.** 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](http://GameStar.de/Quicklink/6703) Auf DVD: Preview-Video, Zwischensequenz-Trailer

**B**lizzard hat das Talentsystem von **Diablo 3** geändert! Bevor Sie sich nun die Kleider vom Leib reißen und vor Freude nackt durch die Straßen tanzen, müssen wir allerdings dazu sagen: Der Änderungsteufel steckt lediglich im Detail. Während es im Betatest bislang möglich war, die derzeit aktiven Fä-

higkeiten jederzeit zu wechseln, geht das nun ausschließlich an »Nephalem-Altären«, steinernen Monolithen. Einer davon steht im Startdorf Neu-Trimram, weitere sind in der Spielwelt verteilt, aber sehr selten. Wer andere Fertigkeiten ausprobieren möchte, muss also im Regelfall in die Siedlung zurückkehren, was nur an Wegpunkten oder (mit dem »Stone of Recall«) nur außerhalb von Kämpfen klappt. Weil man die Fähigkeiten nun nicht mehr mitten im Gefecht wechseln kann, fühlt sich die Talentwahl etwas bedeutsamer und weniger beliebig an.

Allerdings eben nur »etwas«. Am Grundprinzip ändert sich nämlich nichts: Nach wie vor lernen die Helden ihre Fähigkeiten bei Levelaufstiegen automatisch, Spezialisierung ist Fehlanzeige. Wie die Charakterentwicklung nach Stufe 30, wenn man alle passiven und aktiven Talente gelernt hat, weiter motivieren soll, will oder kann Blizzard noch nicht sagen (siehe Interview). Nur Ausrüstung zu sammeln, wäre auf Dauer dann eben doch ein bisschen wenig. Und die Runen, mit denen sich die Wirkung von Talenten anpassen lässt, fehlen in der Beta immer noch.

Bereits drin ist dafür das Auktionshaus, das Blizzard gerade testet, dem wir jedoch keine neuen Erkenntnisse abgewinnen können – außer, dass der Handel mit Gegenständen gut funktioniert. Und dass Blizzard die Si-

**Wer ist »Diabella«?**

Blizzards Blizzcon-Wallpaper zeigt einen Teufel mit weiblichen Rundungen. Das muss nichts heißen, bringt die Fans aber ins Grübeln: Beseelt der Geist von Diablo diesmal eine Dame? Die einzigen in **Diablo 3** erwähnten Frauen sind bislang Deckard Cains Nichte Leah sowie deren Mutter, die Hexe Adria aus dem ersten **Diablo**. Für Letztere spricht, dass der Senior World Designer Leonard Boyarsky auf einem Panel sagte: »Adria ist verstorben – und in Diablo 3 wird man herausfinden, wie.«



cherheitsvorkehrungen seiner Online-Plattform überarbeiten sollte, um die (optionalen) Echtgeld-Auktionen zu beschützen. Denn nach wie vor werden regelmäßige **World of Warcraft**-Accounts gehackt – nicht auszudenken, welchen Schaden die Hacker anrichten könnten, wenn sie an die Charaktere oder sogar die Kreditkarten-Daten der

**Die Collector's Edition**

Auf der Blizzcon hat Blizzard die Sammler-edition von **Diablo 3** enthüllt. Die enthält ein Artbook, eine Soundtrack-CD, Making-Of-Videos auf DVD und Blu-ray, sowie einen Diablo-Plastikschädel mit seelensteinförmigem 4-Gigabyte-USB-Stick, auf dem **Diablo 2** inklusive der Erweiterung **Lord of Destruction** liegt. Dazu gibt's ein Schamanen-Pet für **World of Warcraft**, diverse **Starcraft 2**-Battlenet-Portraits sowie optische Ausrüstungsgimmicks für **Diablo 3**-Helden. Einen Preis hat Blizzard bislang nicht genannt.







Mit einer Indigo-Runa verschießt der »Firebats«-Flammenwerfer des Hexendoktors große Fledermäuse (rechts), die mehr Schaden anrichten.



Eine goldene Rune sorgt dafür, dass der »Disintegrate«-Energiestrahl der Zauberin zusätzlich auf andere nahe Gegner überspringt (rechts).



**Diablo**-Auktionäre kämen. Auf der Blizzcon ernteten unsere Fragen nach besseren Sicherheitssystemen allerdings nur Schulterzucken oder ein verlegen geschuldetes »Dafür bin ich nicht zuständig«. Blizzard täte gut daran, die Fans bald über geplante Maßnahmen zu informieren. Schließlich steht und fällt das Echtgeld-Auktionshaus mit dem Vertrauen seiner Nutzer.

## Das Auktionshaus lebt vom Vertrauen

Doch nun: die Blizzcon. Traditionsgemäß hat Blizzard auf seiner Hausmesse diverse Infoschnipsel über **Diablo 3** enthüllt. Einer der wichtigsten betrifft abermals das Talentsystem, die Entwickler überarbeiten derzeit viele der passiven Fähigkeiten, mit denen sich die Helden Boni verschaffen. Der Hexendoktor etwa profitiert mit der neuen Fertigkeit »Fetisch Sycopants« bei jeder Anwendung eines nicht-magischen Angriffstalents (etwa des Blasrohrs) von einer dreiprozentigen Chance, dass zusätzlich ein messerbewehrter Dschungelknirch-Helfer beschworen wird. Zudem wurde an den Charakteren selbst gefeilt, der Mönch etwa soll nun mehr Schaden einstecken können – was sich auch schon im Betatest bemerkbar macht.

Die KI-Begleiter, die ursprünglich nur auf dem normalen Schwierigkeitsgrad zur Verfügung stehen sollten, dürfen nun auf allen vier Anspruchsstufen mitkämpfen, auch im besonders harten »Inferno«-Modus. Damit erfüllt Blizzard einen Wunsch der Community, die sich zu Recht beschwert hatte, dass



## Interview mit Blizzard

Wyatt Cheng (links) arbeitet als Senior Technical Game Designer an den Talenten, den Runen, den Items und den Monstern. Sein Kollege Andrew Chambers zeichnet als Senior Systems Designer für das Crafting- und das PvP-System verantwortlich.

**GameStar** Warum habt ihr **Diablo 3** verschoben?

**Wyatt Cheng** Die Qualität des Spiels entsprach noch nicht unseren Erwartungen. **GameStar** Warum?

**Wyatt Cheng** Oh, das hatte ein paar konkrete Gründe. Ich zum Beispiel nutze die Zeit, um am höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« zu arbeiten. Wir wollen schließlich, dass die Spieler für die harte Herausforderung auch lohnenswerte Beute bekommen. Außerdem suche ich gerade nach zu schwachen Talenten.

**Andrew Chambers** Ich sitze am Crafting, die Handwerker sollen auf allen Schwierigkeitsgraden sinnvoll bleiben.

**GameStar** Auch die KI-Begleiter sollen nun auf allen Stufen zur Verfügung stehen. Musstet ihr sie dafür anpassen, etwa bei der KI?

**Andrew Chambers** Die KI bleibt gleich, wir überarbeiten vor allem die Fähigkeiten, die nun mit dem Schwierigkeitsgrad skalieren. Dadurch sind die Helfer auf höheren Stufen stärker. Nach unseren ursprüngli-

chen Plänen hätten sie ja schon am Ende des normalen Schwierigkeitsgrads ihr Level-Maximum erreicht.

**Wyatt Cheng** Außerdem haben wir an der Monster-KI gearbeitet: Der Templer konnte zu viele Bestien auf sich ziehen, also mussten wir sie lehren: »Wenn es 20 von euch gibt, dann greift auch den Spieler an!«

**GameStar** Intern testet ihr ja auch das Runensystem. Wann wird es in den Beta-test eingebaut?

**Wyatt Cheng** Dafür haben wir noch kein genaues Datum. Wenn wir die Runen kommentarlos einbauen würden, bestünde die Gefahr, dass wir die Betatester verwirren. Also müssen wir uns überlegen, wie wir diese Neuerung erklären.

**GameStar** Wie werdet ihr das Runensystem dann im fertigen Spiel einführen?

**Wyatt Cheng** Dazu kann ich nichts sagen, ohne viel von der Story zu verraten.

**GameStar** Welches Feedback bekommt ihr generell zum Talentsystem? Uns gefällt's ja nicht so gut ...

**Wyatt Cheng** Sagen wir's so: Das Talentsystem hat Elemente, die super funktionieren – und andere, die man verbessern kann.

**GameStar** Und was sind die Stärken des Systems?

**Wyatt Cheng** Wir haben eine gewaltige Vielfalt, es gibt unzählige Möglichkeiten, die Talente und die Runen zu kombinieren.

**GameStar** Und wo liegen die Schwächen?

**Wyatt Cheng** Das Interface ist für Einsteiger schwer verständlich. Außerdem mögen es viele Spieler nicht, dass man die Talentwahl einfach ändern kann, während man Gegner bekämpft. Deshalb lassen sich die Fähigkeiten derzeit nur an vorgegebenen Stellen in den Levels ändern.

**GameStar** Denkt ihr darüber nach, noch andere Belohnungen für Levelaufstiege einzuführen – vor allem ab Stufe 30, wenn man alle Talente gelernt hat?

**Wyatt Cheng** Hm, darüber könnten wir nachdenken.

**GameStar** Was heißt das?

**Wyatt Cheng** Dass wir dazu noch nichts sagen.



es wenig befriedigend ist, die Begleiter aufzurüsten, nur um sie dann auf dem zweitniedrigsten Schwierigkeitsgrad wieder zu verlieren. Im Koop-Modus müssen der Templer, die Magierin und der Schurke allerdings weiterhin draußen bleiben. Dennoch ist das eine bedeutsame Neuigkeit, zumal Blizzard das Begleitersystem dafür komplett überarbeiten muss (siehe Interview).

## Wie wär's mit »Capture the Soulstone«?

Und schließlich hat sich Blizzard auf der Blizzcon auch zum neuen PvP-System geäußert. Die Arena-Gefechte, die der Entwickler auf seiner letztjährigen Hausmesse vorgestellt hatte, waren auf viel Kritik gestoßen: zu langsam, zu eintönig, rundweg langweilig. Stattdessen gibt's nun klassisches Team-Deathmatch, in dem – wie in den Arenen – zwei Viererteams gegeneinander antreten. Erledigte Spieler müssen nun jedoch nicht mehr bis zum Ende der Runde zuschauen, sondern erstehen nach drei Sekunden wieder auf. Das bringt Tempo und Dynamik. Uns kommt der PvP-Modus trotzdem immer noch halbherzig vor. Freilich nicht, weil Blizzard die Charaktere nicht ausbalancieren möchte – bei 2,6 Billionen möglichen Kombinationen aus Talenten und Runen wäre das eben ein bisschen knifflig. Nein, wir glauben, dass die Deathmatch-Gefechte mit ihrem hohen Tempo und ihrem bunten Effektgewitter zwar anfangs unterhalten, mit der Zeit aber einfach langweilig werden. Blizzard sollte noch über andere Modi nachdenken, etwa eine »Bombing Run«-Variante oder »Capture the Soulstone«. Wer weiß, vielleicht reichen die Entwickler das ja in einem künftigen Addon nach. Dass zu **Diablo 3** binnen der nächsten drei Jahre eine Erweiterung erscheinen wird, hat der Activision-Finanzchef Thomas Tipps jüngst bei einer Analysten-Veranstaltung enthüllt. **GR**



### Detaildoktoren

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Statt sich um die Knackpunkte des Charaktersystems zu kümmern, doktert Blizzard an Details herum. An der mangelnden Spezialisierung ändert die eingeschränkte Talentwahl nämlich nichts, im Dorf kann ich meine Fähigkeiten ja immer noch jederzeit wechseln – weshalb sich die Charakterentwicklung nach wie vor wie ein erweitertes Hotkey-System anfühlt. Abgesehen davon klingen die Blizzcon-Enthüllungen jedoch gut, vor allem die nun auf allen Anspruchsstufen einsetzbaren Begleiter. In die PvP-Gefechte kriegen mich allerdings keine zehn Teufel, für mich bleibt **Diablo 3** ein Solo- und Koop-Titel. Und zwar einer, der schon im Betatest viel Spaß macht, beliebige Charakterentwicklung hin oder her.

**Potenzial: Ausgezeichnet**



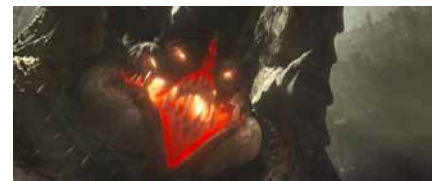
## Was bisher geschah

Die Geschichte des **Diablo**-Universums spielt für die meisten Fans keine große Rolle – kein Wunder, sie wurde in den Action-Abenteuern bislang bestenfalls angerissen, und auch nur in vergleichsweise lahmen Dialogen. Und wer spielt **Diablo** wegen der Dialoge? Eben. Auf der Blizzcon hat Blizzard nun mehr zu den Hintergründen verraten, die sich als durchaus spannend entpuppen.

Am Anfang gab es zwei mächtige Wesen: Anu, den diamantenen Herrn des Guten, so wie Dragon Tathamet, den siebenköpfigen, erzbösen Drachen. Die beiden zerstörten sich gegenseitig und erschufen dabei Himmel und Hölle, ein Splitter aus Anus Kristallauge formte den Weltstein, den der Erzengel Tyrael später im **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** zerschmettern sollte, und um dessen Kontrolle die Anhänger Anus (die Engel) und die Gefolgsleute Tathamets (die Dämonen) jahrhundertlang erbittert kämpfen.

Schließlich hat ein Liebespaar die Schnauze voll davon: Inarius (ein Engel) und Lilith (eine Dämonin) stehlen den Stein aus der Astralebene, erschaffen die Welt Sanctuario (den Schauplatz von **Diablo**), und verstecken den Klunker dort. Außerdem zeugen sie gemeinsame Kinder, die Nephalem, mächtige Urahnen der Menschen. Als die restlichen Engel und Dämonen das herausfinden, beschließen sie erstmal, die Nephalem in Ruhe zu lassen. Gleichzeitig versuchen die Dämonen jedoch, diese Abmachung zu untergraben und die Menschen zu verderben. Die drei Großen Übel (**Diablo**, **Mephisto** und **Baal**, bekannt aus **Diablo 2**) setzen diesen Plan gegen den Widerstand der geringeren Übel **Belial** und **Azmodan** durch, die daraufhin in der Hölle einen Bürgerkrieg entfesseln.

Auch in Sanctuario brodeln Konflikte: Die von den Dämonen korrumpierten Menschen bekriegen ihre Artgenossen, unterstützt von **Diablo**, **Mephisto** und **Baal**. Doch die drei Teufel werden vom Magierorden der Horadrim besiegt und in Seelensteine eingesperrt. Einer davon lagert in den Katakomben der Kathedrale von Tristram und flüstert dem König Leoric Massakerpläne ein – der Grundstein für die Story des ersten **Diablo**. Dessen Held (der in **Diablo 2** selbst zum Erzteufel mutiert) hat nun einen Namen und eine Vergangenheit: Aidan war ein Sohn von König Leoric und der Vater von Deckard Cains Nichte Leah. In der Story von **Diablo 3** soll er eine zentrale Rolle spielen. Und auch die Höllen-Revolutioner Azmodan und Belial treten auf, wohl als Endgegner des zweiten und dritten Story-Aktes.



**Azmodan**, der Herr der Sünde, trat bereits im Zwischensequenz-Trailer auf.



**Belial**, der Herr der Lügen, residiert in der ehemals prächtigen Wüstenstadt Caldeum.



Im Betatest lässt sich die Talentwahl derzeit nur an **Nephalem-Altären** (Mitte) ändern.



# Jagged Alliance Back in Action

Die Rudentaktik-Reihe Jagged Alliance genießt Kultstatus. Für die Macher des Remakes ist das klasse - und gleichzeitig ein Minenfeld. Denn trotz des Schwenks von Runden- zu Echtzeit-Taktik soll der Anspruch erhalten bleiben. Von Martin Deppe

## Angespielt

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Bitcomposer Games** Entwickler: **Coveplay (Germany's Next Topmodel, GS 06/09: 34 Punkte)**  
Termin: **26. Januar 2012** Status: **zu 85 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7336](http://GameStar.de/Quicklink/7336)

**E**s war einmal eine Runden-Strategieserie in den Neunzigern. Sie war wahnsinnig beliebt, denn wir Hobbygeneräle tüftelten einfach gerne am perfekten Zug, dem perfekten

Mix aus Nah- und Fernkämpfern, dem perfekten Angriff. Ohne Hektik, ohne neumodischen Firlefanz wie Echtzeit-Schlachten und 3D-Grafik. Wir schwebten im siebten Strategehimmel, drei Serienteile lang.

Bis Jahre später jemand auf die Idee kam, das marketing-untaugliche »rundenbasiert« mit einem hippen »In Echtzeit! In 3D!« zu verquirlen. Wir sind prompt mehr

als skeptisch – und behalten leider recht: Die unausgesehene Mixtur aus Echtzeit-Modus und rundenweisen Abschnitten ist zwar nett, spielt sich letztendlich aber zäher als ihre »antiquierten« Vorgänger. Das Spiel floppt, die Serie stirbt. Sie heißt ...

... **Battle Isle**. Blue Bytes Hexfeld-Epos startet 1991 auf Diskette für PC und Amiga und endet 2000 mit dem durchwachsenen **Battle Isle: Der Andosia Konflikt**. Das Schicksal der Serie kam uns als Allererstes in den Sinn, als Publisher Bitcomposer Games 2010 ankündigt, ein Remake von **Jagged Alliance 2** herauszubringen – just mit 3D-Optik und Echtzeit-Elementen. Sakrileg! Denn auch die

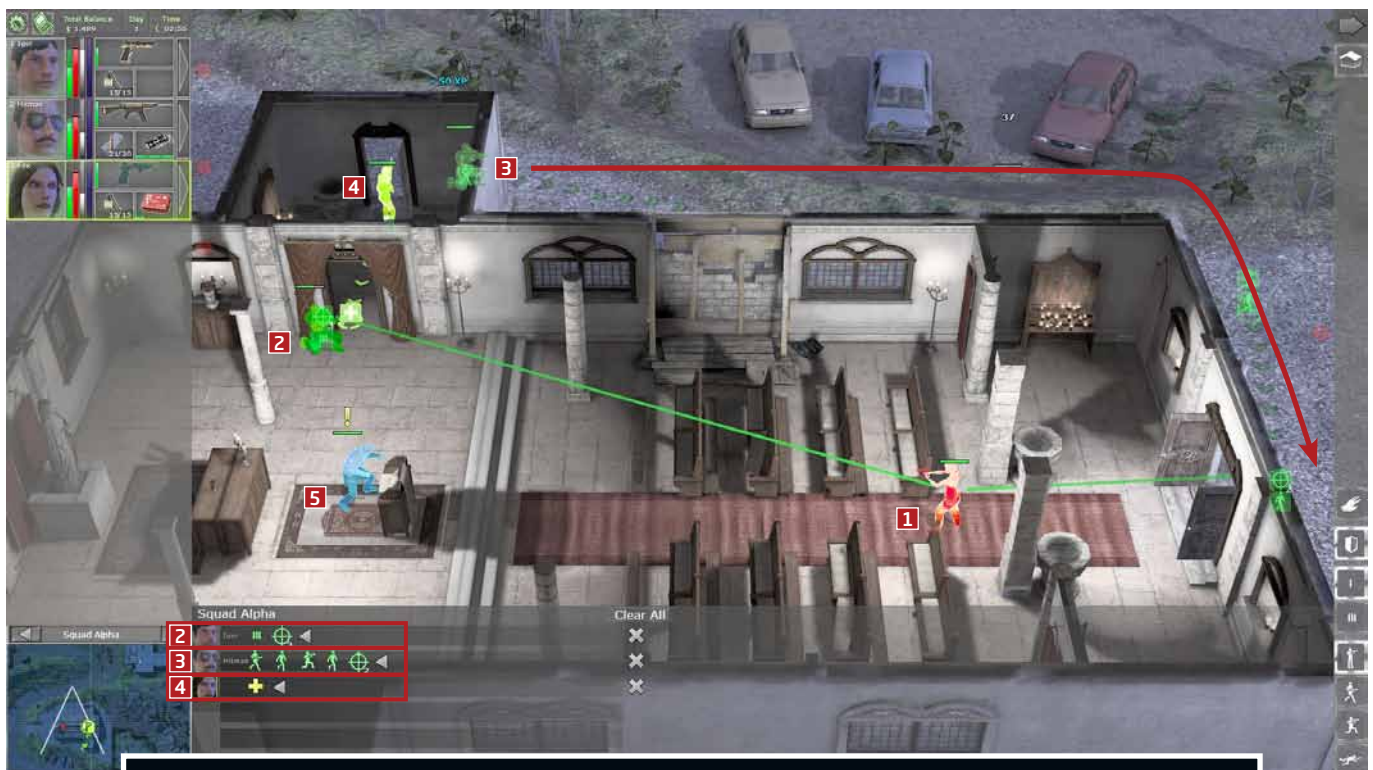
**Jagged**-Serie ist ein Klassiker der Rundenstrategie, 1994 von der kanadischen Firma Sir-Tech gebaut, die schon mit der **Wizardry**-Reihe Lorbeeren einsackte. **Jagged Alliance** und **Jagged Alliance 2** (1999) schickten uns

### + Stärken

- + großartige Vorlage
- + spannende, sehr taktische Gefechte
- + motivierender Rollenspiel-Part

### - Schwächen

- Wegfall des Rundenmodus' anfangs gewöhnungsbedürftig



So funktioniert Plan&Go: Eine **Gegnerin 1** rennt in die Kirche. Wir lassen Söldner **Igor 2** auf Feuerstoß umschalten und drei Garben abgeben. **Hitman 3** soll zur rechten oberen Ecke rennen, dort abhocken, dann weiter zum Haupttor und zwei Einzelschüsse abgeben. Kollegin **Fox 4** schicken wir mit Arztkoffer sicherheitshalber gleich zu Igor – falls er einen Treffer abkriegt. Nummer **5** ist kein Söldner, sondern der **Herr Pfarrer**. Darum ist er auch blau, also ungefährlich.





Hitman und Fox sichern Igor, der mit Dietrichen einen **Türknack-Ver-such** startet. Vergeblich – sein Mechanik-Wert ist noch zu niedrig.



Wir sehen alle **Gegner** eines Sektors schon beim Betreten, auch unten links auf der Minikarte. Realistische Sichtlinien sind Fehl-anzeige.



Sobald wir einen Sektor befreit haben, können wir mit dessen Be-wohnern reden, einige von ihnen **handeln** sogar mit Waffen & Co.



Nette Einstiegs-idee: Das Tutorial von Back in Action schickt uns zum **Verazten-Crashkurs** in eine geheime, unterirdische Krankenstation.

in eine fiktive Bananenrepublik, die wir mit Söldnern Sektor um Sektor, Runde um Runde befreien müssen. Die Story hört sich abgehalftert an, doch die Lohnkrieger haben ihre ganz eigenen Stärken und Schwächen, sie kommentieren das Kampfgeschehen sarkastisch oder witzig, wehleidig oder trocken. Der zusammengewürfelte Trupp wächst uns ans Herz, wir kümmern uns um ihn. Denn beim Spielen ist viel Feintuning vom Waffenreparieren bis zur Versorgung nach Streifschüssen und Gerade-noch-dem-Tod-von-der-Schiffe-gehüpft-Aktionen. Gerade dieses Kümmern um jedes Detail ist einer der Schlüsselfaktoren für den immensen Erfolg der Reihe.

Das will das Remake **Jagged Alliance: Back in Action** natürlich auch alles hinkriegen. Bei einer Preview in GameStar 05/2011

## Plan&Go funktioniert auch ohne Sichtlinien

konnten wir erstmals den Daumen heben. Denn die Mischung aus Echtzeit-Steuerung und dem so genannten Plan&Go-Modus funktionierte bereits gut. Jetzt haben wir eine weit fortgeschrittene Version exklusiv gespielt – und unser Daumen bleibt oben.

Plan&Go? In diesen Modus können Sie jederzeit per Leertaste springen. Dann hält das Echtzeit-Spiel an, alles wird grau, jeder Mensch farbig markiert, unten erscheinen Bildchen aller Söldner. Jetzt erteilen Sie ihnen in aller Ruhe Befehle: hinhocken, von

Salven auf Einzelfeuer wechseln, Granate werfen, Kollegen verarzten und so weiter. Jeder Befehl wird automatisch ordentlich

mit einem Icon neben dem Söldner und unten bei seinem Konterfei angezeigt. Beispielsweise ein Fadenkreuz fürs Schießen,

## Die Insel

Die **Landkarte von Arulco** ist zoombar. Wir starten bei Drassens Flughafen im Nordosten. Deidrannas Palast liegt im Südwesten bei Meduna City. Unsere Söldner bewegen sich auch auf der Karte in Echtzeit.





drei Patronen fürs Umstellen auf Feuerstoß. Sobald Sie die Leertaste wieder drücken, werden die Kommandos abgearbeitet. Das kennt man ähnlich zum Beispiel aus **Baldur's Gate**. Allerdings lassen sich mit Plan&Go nicht nur lange Befehlsketten bilden, sondern auch miteinander verknüpfen: Söldnerin Scope soll an eine Felsdeckung robben, in die Hocke gehen – aber erst feuern, wenn Kollege Igor auf das Hausdach nebenan geklettert ist und ebenfalls abdrücken kann? Dann ziehen Sie eines der beiden Fadenkreuz-Icons einfach auf das andere, schon sind beide Ketten verknüpft. Auf Leertasten-Kommando begeben sich die beiden Spezialisten auf ihre Positionen und feuern exakt gleichzeitig.

Solche Verknüpfungen haben wir beim Probespielen nicht dauernd basteln müssen, in offenem Gelände etwa nur selten. Doch es sind vor allem immer wieder Häuserkämpfe, in denen sich koordiniertes Vorgehen

## Auch für Söldner gilt: Einer nach dem anderen

empfiehlt. Zum Beispiel ERST mit Fox die Vordertür zu öffnen und DANN mit Iwan eine Blendgranate reinzuwerfen. Umgekehrt wäre ja auch doof. Aber wir könnten auch ganz simpel zwei andere Kameraden die Hintertür auftreten und mitfeuern lassen, sobald die Granate hochgegangen ist.

Mittlerweile gibt es in **Back in Action** auch zwei weitere wichtige Elemente aus dem Klassiker: erstens unseren Laptop, sozusagen das Schweizer Messer unter den Computern. Mit ihm ordern wir online Waffen und Ausrüstung, rekrutieren weitere Söldner, lesen Mails und Quest-Beschreibungen. Und zweitens die Landkarte, über die wir unsere Söldner(trupps) durch den Zwergstaat Arulco manövrieren. Der besteht wie 1999 aus vielen Sektoren, die allerdings nicht mehr bürokratisch-rechtwinklig aneinandergereiht sind, sondern organischer wirken. Zu Spielbeginn ist das gesamte Land noch recht unbefleckt, lediglich ein paar Städtchen sind zu sehen, im Nordosten etwa Drassen samt Flugplatz, unser erstes Ziel. Ganz im Südwesten hingegen Meduna City, hier haust wie damals die Diktatorin Deidranna Reitman – unser Primärziel.

Doch bis wir die Schicksale vor die Flinte kriegen, steht eine Tour de Force durchs gesamte Land an. Wie wir die absolvieren, bleibt uns überlassen. Denn auch **Back in Action** gibt nur die »Eckdaten« unseres Feldzuges vor. Drassens Flugplatz zum Beispiel müssen wir erobern, sonst können wir weder Nachschub noch Söldnerverstärkung einfliegen. Drassen selbst ist auch fällig, denn wenn wir hier nicht alle Gegner beseitigen, spricht der ängstliche Herr Pfarrer nicht mit uns. Und der ist unser vorerst einziger Kontaktmann. So stand es zumindest in der Mail unseres Auftraggebers Enrico Chival-

# 1&1 MOBILE

# 1&1



## NEU AB NOVEMBER!

### NEU: SAMSUNG GALAXY S PLUS! „S“ WIE:

- ✓ STARKER 1,4 GHZ PROZESSOR
- ✓ SUPER-AMOLED TOUCHSCREEN
- ✓ SPEKTAKULÄRE APPS
- ✓ SENSATIONELL GÜNSTIG

# 0 €\*

~~450,-~~

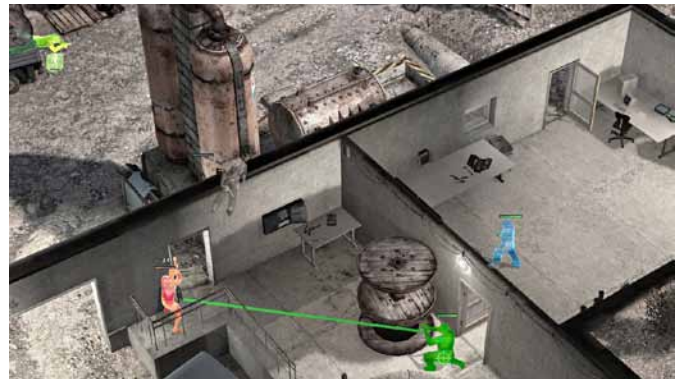


\*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.





Je nach **Tarn-Outfit**, Körperhaltung, Umgebung und Tageszeit sind unsere Söldner schwerer oder leichter zu entdecken (graue Balken).



Klassisch: Ein Söldner (links oben) zieht von außen das Feuer auf sich, der andere schleicht sich durch die **Hintertür** rein und schlägt zu.

dori, totgeglaubtes Ex-Staatsoberhaupt und Deidrannas Ex-Mann in Personalunion. Neben solchen Fixpunkten steht es uns frei, ob wir erst das gesamte Land befreien und uns die Despotin in bester Showdown-Tradition bis zum Schluss aufheben. Oder ob wir möglichst wenige Umwege Richtung Primärziel machen – dann aber viel verpassen.

Zumindest um die Bergwerke des Landes sollten wir uns jedoch kümmern. Denn wer so eine Mine hält, der kriegt auch ihr Geld. Und ohne Geld gibt's keine Söldner, keine Waffen, kein Nix. Nachdem der Herr Pfarrer

uns zur örtlichen Widerstandsführerin geschickt hat, müssen wir die erst von unseren guten Absichten überzeugen und eine bestimmte Mine befreien. Wann wir das machen, ist unser Bier. Wir können sie auf der Landkarte auch zunächst links liegen lassen und erst mal das Hubschrauberwrack suchen, von dem uns ein Informant auf dem Drassener Flugplätzchen erzählt hat. Irgendwo zwischen den Sitzen sollen Rohdiamanten stecken ... Die berühmt-berühmten Bergwerk-Aliens aus **Jagged Alliance 2** soll es in **Back in Action** übrigens nicht geben. Sie waren sowieso unbeliebt.

Je weiter wir Arulco bereisen, desto mehr wichtige Sektoren decken wir auf. Welche mit Luftabwehrstellungen zum Beispiel. Wenn wir diese Gebiete erobern, dürfen wir gefahrlos mit einem eigenen Hub-

## Ein würdiger Nachfolger nach 12 Jahren

schrauber reisen. Allerdings können wir nicht einfach pfeifend über die Karte ziehen und eine grüne Spur eroberter Sektoren hinter uns lassen: Schneller als uns lieb ist, schlagen Deidrannas Truppen nämlich zurück. Zum Schutz können wir eigene Söldner abstellen (teuer und aufwändig). Oder aber wir rekrutieren Milizen, indem wir herumlaufende Zivilisten mit einem Kreuzchen über dem Kopf ansprechen und ihnen Ausrüstung aus unseren Söldner-Inventaren in die Hand drücken. Vielleicht nicht unser bestes Gewehr, aber bitte auch keine rostige Schrottwumme! Wenn der Gegner dann anrückt, können diese Hilfs-sheriffs ihn mit etwas Glück zurückschlagen. Und zwar wie in **Jagged Alliance 2** in automatischen Kämpfen, bei denen wir nicht eingreifen, sondern nur zuschauen können – was allerdings auch schon im Original nagekauig spannend war, gerade bei wertvollen Stadt- oder Minensektoren.

In allen Spielabschnitten fällt uns eine wichtige Änderung zum Original auf. Damals gab's eine Art unsichtbaren Kriegsnebel: Wir konnten zwar gleich beim Betreten das gesamte Gebiet einsehen (außer in Häuser hinein). Feinde hingegen mussten wir erst suchen (oder sie uns). Jetzt im Remake sehen wir beides sofort: Gelände und alle Gegner. In Gebäude können wir zwar auch erst gucken, wenn ein Söldner durch Tür oder Fenster schaut, aber auch die innen verborgenen Verteidiger werden auf der Minikarte rot markiert. Ob die jetzt gerade Däumchen drehen oder mit selbigen ihren Revolverhahn spannen, das wissen wir allerdings nicht. Auch hier waren wir sehr skeptisch, schließlich nimmt es schon Spannung raus, wenn wir wissen, wo welcher Gegner steckt. Im Gegenzug entfällt allerdings die nervige Sucherei von 1999, wenn wir viertelstundlang einen letzten Soldaten suchen mussten, der unseren Angriff in einer

## Kampf auf zwei Ebenen



Einige Bauten wie diese Mine haben zwei **Stockwerke**, wir schalten per Button zwischen beiden um. Unten werden die Personen auf dem Dach transparent dargestellt. Auch die Leichen.





Per Laptop ordern Sie beim **Online-Händler**. Der hat allerdings recht lange Lieferzeiten.

Kartenecke verpennt hat. Stattdessen haben wir kaum Leerlauf erlebt, da es immer schnurstracks zum nächsten Gegner ging. Und: Selbst wenn wir wissen, wo der Feind steckt, bleibt der taktische Anspruch weitgehend erhalten – wir müssen ja trotzdem erstmal austüfteln, wie wir ihn erledigen.

Das ist anfangs noch recht einfach. In Drassen und Umgebung rennen tatsächlich auch mal Karohemd-Träger mit einer Holzfäller-Axt auf uns zu, sodass wir beim ersten Mal vor Grinsen fast zu schießen vergaßen. Doch es wird heftiger, glauben Sie uns. Denn das Waffenarsenal, aus dem auch die

Gegner schöpfen, liegt bei derzeit über 60 Varianten, vom Kampfmesser über den .38er-Polizei-Revolver von Smith&Wesson bis hin zu Maschinenpistolen, Sturm- und Maschinengewehren. Sogar drei Raketenwerfer gibt's, zwei davon als Gewehrvarianten. Dazu kommen diverse Granatentypen, Schalldämpfer, Zielfernrohre, Visiertypen.

Die ulkigen Gimmicks aus dem Original sind allerdings (noch?) nicht drin: Damals konnten wir zum Beispiel Murmeln auf den Boden kullern, um anrückende Gegner erst flach-, dann umzulegen. Oder Konservendosen mit einer Schnur verbandeln und als Alarmanlage an Türen hängen. Oder, und jetzt kommt der MacGyver durch: Aus einer Röntgenröhre, Kaugummi, Kupferdraht, Batterien und einem »Lame Boy« wird ein ... Mini-Radar! Vermutlich haben die Sirtechs damals begeistert die MacGyver-Wiederholungen studiert. Martin Deppe / MT

## Friendly Fire



Fox (links) wird überrascht, wir geben beiden Söldnern einen **Angriffsbefehl**.



Während Fox mit dem **Angreifer** rangelt und ihm das Gewehr überbraten will ...



... gibt Igor einen **Schuss** auf den Feind ab – der dooferweise auch Fox verletzt.



### Der bisher beste Konkurrent

Martin Deppe  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Eines hat das Team von Back in Action schon jetzt geschafft: Jagged-Klone wie Hired Guns und Brigade E5 aus dem Feld zu schießen. Das liegt aber nicht einfach an den typischen Lizenz-Vorteilen wie Original-Söldnern und -Landkarte. Nein, Back in Action schafft den Spagat zwischen Echtzeit und Pausenkommandos einfach gut. Es spielt sich angenehm flott, wenn's gerade nicht zur Sache geht, zum Beispiel beim Anmarsch auf den Feind. Und wenn's dann knallt, kann ich immer noch genau koordinieren, Befehle abstimmen, in aller Ruhe verschiedene Taktiken ausprobieren. Die Handhabung ist anfangs noch gewöhnungsbedürftig, gerade wenn man das Original kennt, geht dann aber in Fleisch und Blut über. Wenn die finale Balance, KI und Feinarbeit stimmen, robbt hier endlich ein würdiger Nachfolger heran. Nach über zwölf Jahren wird's ja auch mal Zeit!

**Potenzial: Sehr gut**

Der Clou: Keiner kannte die Aufgabe der anderen Teams.

# SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



## 1&1 NOTEBOOK-FLAT

# 9,99

€/Monat\*

- ✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
- ✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte für 0,- €!\*
- ✓ Beste D-Netz-Qualität!

**Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96**



[www.1und1.de](http://www.1und1.de)

\* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 7.200 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.



Im Koop-Modus kämpft sich das **vierköpfige Team** durch das Eurocorp-Hauptquartier. Teamwork ist dabei oberste Agentenpflicht.

Charakterklassen gibt es in Syndicate nicht, stattdessen wählt jeder Charakter zwei beliebige **Waffen**.

# Syndicate

Ein Taktikspiel erlebt seine Shooter-Wiedergeburt, wir haben den Koop-Modus gespielt. Oder, wie wir es nennen: den Chuck Norris der PC-Spiele. Von Benjamin Kratsch

## Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Starbreeze Studios** (**Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**, **GS 06/09: 80 Punkte**) Termin: **23.2.2012** Status: **zu 70 Prozent fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7240](http://GameStar.de/Quicklink/7240)

Auf DVD: Preview-Video

# A

m Anfang steht Gevatter Tod. Immer und immer wieder zeigt er mit seinem knöchigen Finger auf uns, während er in schallendes Gelächter verfällt. Ja, die ersten Minuten im Koop-Modus von **Syndicate** sind hart. Wir werden von Selbstschussanlagen zerrissen und von Scharfschützen durchlöchert. Wir treffen auf Gegner, die stärker gepanzert sind als »The Beast«, die Limousine des US-Präsidenten. Zu wem gehören diese Soldaten, die uns nicht den Hauch einer Chance auf bleihaltige Erfolgserlebnisse lassen? Es sind Spezialeinheiten von Mega-Konzernen, die ihre Soldaten im Jahr 2069 mit Nano-Technologie stärker, widerstandsfähiger und verflucht treffsicher machen. Es sind die Eliteeinheiten der Syndikate.

## ⊕ Stärken

- + Hacks bringen taktische Würze
- + kleine Physikeinlagen (Stickstoff gefriert Panzerglas)
- + sehr gute KI

## ⊖ Schwächen

- Koop aktuell zu stark auf Profis geeicht

Im Jahr 2069 erreicht die Technik-Affinität ihren Zenit: Immer höher, schneller, weiter. Die Leute lassen sich Nano-Technologie ins Hirn pflanzen, die alles steuert: Internet, Informationen, das ganze Leben. Die Nachfrage ist groß, wer einen Gehirnchip hat, gehört zur Elite. Der Konkurrenzkampf zwischen den führenden Konzernen Eurocorp, Cayman Global

und Aspari wächst sich zu einem Krieg aus. Während die Firmen ihre treuen Kunden mit Luxus-Ressorts verwöhnen, die hoch oben über Städten wie New York, Los Angeles und Taipeh thronen, brodeln im Untergrund: Die Syndikate stehlen sich gegenseitig Technologien und schrecken auch vor Mord nicht zurück. Zugleich wächst der Widerstand in der Unterschicht. Jene, die sich keinen Chip leisten können oder wollen, begehren gegen die Konzerne auf, die Rebellion brodeln. Willkommen in der grausamen Welt von **Syndicate**.

Hach, **Syndicate**, da werden Erinnerungen wach. An durchspielte Nächte und Schweiß auf der Stirn, weil es so brutal schwer war. An die Midi-Musik, an das Pling-Geräusch des Radars, wenn der Feind nahte. Sind genügend Verbandskästen da? Hat der Scharfschütze die Lage im Griff, können die Sturmtruppen die Wachposten schnell genug ausschalten? Und wieder lag die ganze Truppe am Boden, wieder hat die Taktik nicht hingehauen. Egal, neu laden, noch mal versuchen. 1993 war eine andere Zeit. Da lechzten Spieler nach der Herausforderung und wollten sich durchbeißen. Heute werden wir ja

Blau ist gut, orange böse: Wer die **taktische Sicht** nutzt, lebt deutlich länger. Und sieht durch Wände.





mit Pauken, Trompeten und explosionsreicher Michael-Bay-Inszenierung automatisch durchs Siegestor getragen. »Wir wollen das alte Syndicate-Gefühl wieder aufleben lassen«, verspricht der Executive Producer Jeff Gamon, der bereits damals bei Bullfrog am Original gearbeitet hat. »Es mag keine Iso-Perspektive mehr haben, sondern ein Ego-Shooter sein. Sonst ist aber alles drin, was man aus den Vorgängern kennt – nur dass aus dem computergesteuerten Agententeam nun echte Menschen werden.« Und zwar im Koop-Modus von **Syndicate**.

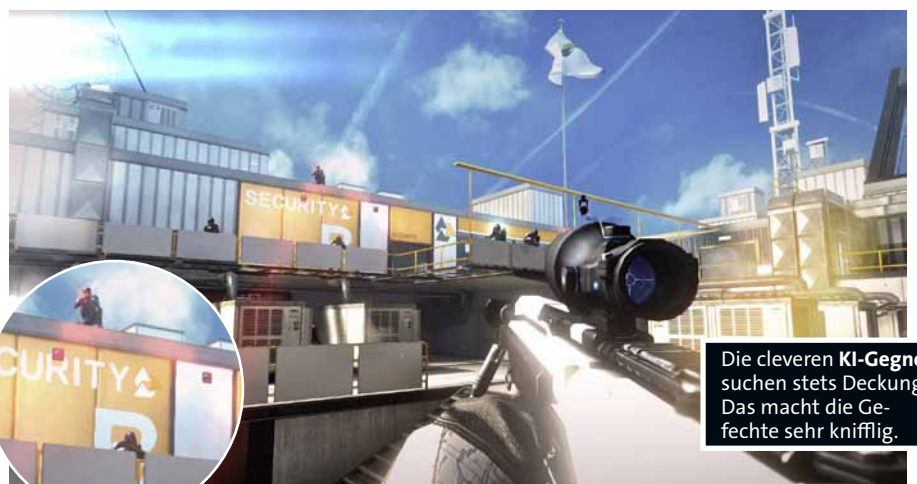
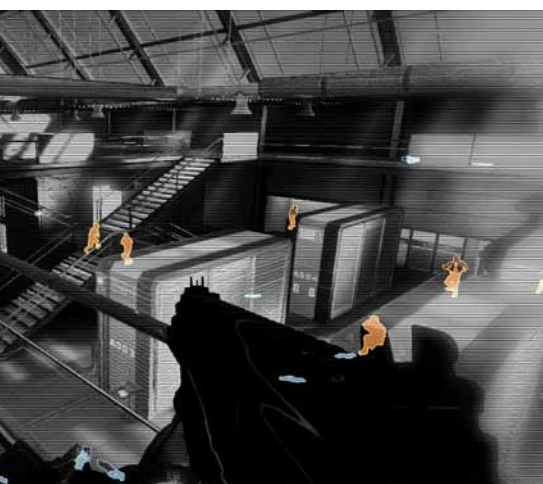
Während wir in der Kampagne als Eurocorp-Agent Miles Kilo Technologien mopsen und rivalisierende Agenten ausknipsen, müssen wir uns im Multiplayer-Teil mit bis zu vier Spielern selbst zum mächtigsten Syndikat aufschwingen. Also nix wie los: Auf der Karte »New England« sollen wir das »Leonardo-Gerät«, eine wertvolle Technologie, aus dem Eurocorp-Firmensitz stehlen. Der Einstieg ist

ungewohnt, es gibt keine Klassen. Stattdessen wählt jeder Spieler zwei Waffen, darunter Sturmgewehr, Schrotflinte, Maschinengewehr und Scharfschützengewehr. Hinzu kommen Sekundärknarren wie die Desert Eagle und die Glock, die in Hightech-Varianten zu finden sind. Zwei Granaten haben wir standardmäßig dabei, viel wichtiger sind aber die »Breach«-Fähigkeiten. Per »Breach« können wir die Chips der Eurocorp-Wachleute hacken und so deren Verhalten manipulieren. Das spielt sich erstaunlich intuitiv. Wir wählen direkt in der Ego-Perspektive Gegner an, drücken die Hacken-Taste – und sobald der Chip überschrieben ist, winden sich die Kerle am Boden und werden von Stromschlägen durchzuckt.

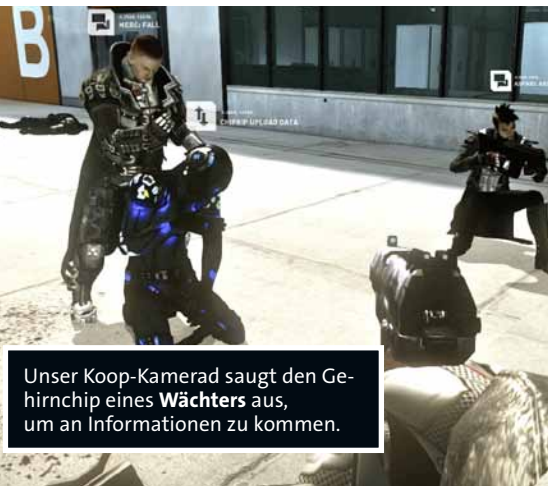
Das ist wichtig, denn der Einstieg entpuppt sich als knallhart: Schon nach den ersten Schritten schrillen die Alarmglocken, gut zehn clevere KI-Feinde stürmen heran, hechten in Deckung und ersticken unser im

Team im Kugelhagel. Alle tot, das ging schnell. Okay, jetzt langsamer vorgehen, heranschießen, den richtigen Moment abwarten und mit dem Sturmgewehr auf den Kopf zielen. Das Treffer-Feedback funktioniert gut – wenn es denn mal eins gibt: erster Kopfschuss, keine Reaktion des Opfers. Zweiter Kopfschuss, der Typ im Nano-Anzug ballert weiter. Dritter Kopfschuss, sein schwarzer Schutzhelm hat nicht mal einen Kratzer, stattdessen schleudert der Kerl eine Granate und zieht uns gleich mal 90 Prozent unserer Lebensenergie ab. Wir können jetzt nur noch langsam humpeln. Keiner hilft, der virtuelle Tod kommt näher. Liebe Koop-Kollegen, so steigen wir niemals zum mächtigen Syndikat auf!

Jetzt noch mal mit Taktik: Ein Team-Mitglied bleibt auf Distanz und gibt Deckung mit dem Scharfschützengewehr. Zwei rücken vor, der vierte dient als Sanitäter. Tatsächlich klappt die strategische Vorgehensweise







Unser Koop-Kamerad saugt den Gehirnchip eines Wächters aus, um an Informationen zu kommen.

deutlich besser. Der Scharfschütze hält derweil die Verteidiger in Schach und braucht außerdem »nur« zwei direkte Kopftreffer, um einen Soldaten auszuschalten. So richtig rund läuft's trotzdem nicht: Wir kommen nur bis zu einer Treppe, dort rattert eine Selbstschussanlage los. Wer hier nicht sofort in Deckung sprintet, beißt gleich ins Gras. Okay, dritter Anlauf: Wir müssen die Selbstschussanlage deaktivieren, das Kontrollterminal dafür ist in einem Sicherheitsraum oberhalb der Treppe. Nur wie reinkommen? Einen Gegner zu hacken, dauert zu lange. Bis dahin hat uns längst das Automatik-Maschinengewehr im Visier.

Inzwischen hat Andreas Gschwari von Starbreeze neben uns Platz genommen und amüsiert sich köstlich über die verzweiferten Versuche der Journalisten. »Ihr müsst die Gegend beobachten«, rät der Senior Level Designer. »Achte mal auf das Verhalten der KI, wenn die Selbstschussanlage losrattert.« Uns gehen mindestens ein Dutzend Lichter auf: Sobald die Wumme losrattert, ziehen sich die Gegner zurück, damit sie nicht selbst getroffen werden. Also muss einer von uns das Feuer der Selbstschussanlage auf sich lenken, damit die zwei anderen unbehelligt zum Kontrollraum vorstoßen können. Drinnen hacken sie dann gemein-



Während das restliche Team die Eurocorp-Schergen frontal angreift, fallen wir den Gegnern in die Flanke.



## Interview mit Starbreeze

Beim Anspiel-Event in London haben wir mit Andreas Gschwari gesprochen. Der gebürtige Innsbrucker arbeitete als Designer bei NCSoft und feilte für Codemasters an Bodycount, nun verantwortet er bei Starbreeze das Leveldesign von Syndicate.

**GameStar** Spiele werden eher leichter als schwerer. Syndicate hingegen ist richtig knackig und fühlt sich im Koop-Modus eher an, als sei es auf Hardcore-Spieler ausgerichtet.

**Andreas Gschwari** Auf jeden Fall. Wir wollen den Spielern das Gefühl geben, einer dieser vier exzellent ausgebildeten Agenten aus dem Original zu sein. Also muss das Team zusammenbleiben, man muss auf seine Munition achten, taktisch vorgehen, den Feind über die Flanke angreifen. Wenn einer im Alleingang vorprescht, ist er sehr schnell tot.

► **Wir brauchten stellenweise fünf Kopfschüsse, um einen Gegner zu eliminieren. Ist das noch gute Balance?**

◀ Wir befinden uns in einer frühen Alpha-Phase, und sammeln gerade das Feedback der Presse. Es wird sich also noch einiges tun. Aber wir werden ganz sicher nicht das nächste Call of Duty, wo es im Spec-Ops-Modus letztlich ja doch nur darum geht, so schnell wie möglich ganze Armeen auszusradieren. Wir wollen den Spieler dazu bewegen, seinen Kopf einzuschalten, taktisch zu denken und vor allem die Hack-Möglichkeiten zu nutzen. Wenn man einen Gegner hackt, bekommt der einen Stromstoß und ist ein deutlich leichteres Opfer.

► **Ihr verzichtet auf ein Klassensystem. Welche Vorteile bringt das?**

◀ Es engt nicht so sehr ein. Da der Schwierigkeitsgrad

selbst bei einem von drei Sternen recht hoch ist, soll auch ein Scharfschütze die Möglichkeit haben, sich und seine Kameraden zu heilen oder einen Schutzschild mitzunehmen.

► **Können wir die alten Karten in neuem Ego-Shooter-Look erwarten?**

◀ Definitiv, wobei wir nur die Struktur übernehmen, viel Design und Innenausstattung gab's damals ja nicht. Aber auch hier werden wir viel Abwechslung bieten: Die Aspari sind ein japanischer Konzern, entsprechend dominieren warme Töne, ist alles sehr kunstvoll gestaltet, am Eingang begrüßen uns vornehme Hologramm-Butler. Eurocorp ist eher westlich geprägt, mit viel Stahl, Glas und dunkleren Tönen.

sam einen Soldaten-Gehirnchip nach dem anderen. Wenn wir die »Breach«-Fähigkeit zu zweit auf denselben Gegner anwenden, geht der Vorgang schneller, außerdem können wir währenddessen weiterschießen. Der vierte Mann behält seinen Sani-Job und heilt – fast wie in einem Online-Rollenspiel.

Vor dem nächsten Durchlauf rufen wir das Menü auf und investieren die ersten Erfahrungspunkte in einen Energieschild. Damit überleben wir den Dauerbeschuss des MGs lange genug, damit die Kollegen ins Kontrollzentrum eindringen und das Geschütz ausknipsen können. Insgesamt schalten wir im Rollenspiel-Menü 19 Waffen frei, darunter an das Ur-Syndicate angelehnte Klassi-

ker wie das Gauss-Gewehr, dessen zielsuchende Geschosse sogar um Ecken fliegen können. Hinzu kommen zwölf Hack-Applikationen, von denen sechs defensiver (Heilung etc.) und sechs offensiver Natur sind: Der Virus-Pfeil beispielsweise zieht dem Gegner kontinuierlich Energie ab. Allerdings dürfen wir Hacking- und »Breach«-Talente nicht beliebig oft verwenden, ihr Einsatz kostet Energie. Die laden wir auf, indem wir uns ins Gefecht stürzen und Feinde umpushen – was uns dank Teamwork auch gelingt. Der knochige Finger des Todes zieht sich zurück, jetzt lachen wir! Benjamin Kratsch / CR



## Hardcore schlägt Weichei

Benjamin Kratsch  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Der knackige Schwierigkeitsgrad von Syndicate entpuppt sich als enorm motivierend. Ein hart erkämpfter Sieg schmeckt eben viel besser, als im Minutentakt ganze Armeen ins Nirvana zu pusten. Mit dem taktischen Koop-Modus sticht Starbreeze zudem in eine Marktlücke, und auch die Kampagne hat Potenzial. Neben der sozialkritischen Großkonzern-Geschichte klingen die Physikrätsel spannend. So können wir per »Breach« ein Ventil öffnen und flüssigen Stickstoff über Panzerglas laufen lassen, das daraufhin gefriert und sich zerschießen lässt. Wenn Starbreeze noch mehr solcher Ideen auf Lager hat und die Balance im Koop hinbekommt, hat Syndicate das Zeug zum Shooter-Überraschungshit.

**Potenzial: Sehr gut**



# Star Wars The Old Republic

Nur noch wenige Wochen, dann startet Biowares ambitioniertes Riesen-Online-Rollenspiel. Nach unseren neuesten Erlebnissen aus dem momentan laufenden Betatest können wir es kaum noch erwarten. Von Daniel Matschijewsky

## 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

**D**a erlebt man so viel und darf nichts darüber erzählen. So ging es uns vor einem Monat, als die erste Beta-Phase von **The Old Republic** startete, begleitet von strikten Einschränkungen seitens Bioware zur Berichterstattung über das heiß erwartete **Star Wars**-MMO. Mitte November ging der Betatest in die zweite Runde, und Bioware lockerte nun überraschend die Nachrichtensperre. Damit dürfen wir nicht nur eigene Bilder veröffentlichen, sondern auch über alles berichten, was wir in unserem monatlichen, ganz persönlichen **Krieg der Sterne** erlebt haben. Man könnte so manches Buch damit füllen.

Auf jeden Spieler speziell zugeschnitten, so will **Star Wars: The Old Republic** seine Geschichte erzählen. Aber kann es in einem Spiel für jeden ein »persönliches« **Star Wars**-Universum geben? Wir starten in unser Abenteuer mit dem Jedi-Ritter, später probieren wir uns als Söldner. Das sind zwei der insgesamt acht Charakterklassen, beide spielen wir über mehrere Wochen. Und ja:

## Krieg der Emotionen

Das atmosphärisch unglaublich packende Intro saugt uns sofort ins Spiel. Während der Jedi-Ritter auf dem Planeten Tython als blutjunger Padawan seine Ausbildung beginnt und zum Abschluss ein eigenes Lichtschwert schmieden darf – was für ein Moment! –, jagt der smarte Schmuggler auf Ord Mantell seinem Schiff hinterher, das ihm ein Separatisten-Gangster gemopst hat. Zwar klappert **The Old Republic** hierfür zunächst genre-typische Quest-Ketten ab

(inklusive Sammel- und Töte-Aufgaben), die zahlreichen Zwischensequenzen kaschieren dieses altbackene Spielprinzip aber erfolgreich. Ein Übriges tun die im Online-Rollenspiel-Genre einzigartigen Gespräche, in deren Verlauf wir wie in **Mass Effect** oder **Dragon Age** verschiedene Antwort- und Reaktionsmöglichkeiten haben, was immer wieder für viel Spannung sorgt. Gelegentlich nehmen unsere Entscheidungen auch Einfluss auf das »Helle Seite-/Dunkle Seite«-Meter, das die Summe unserer bösen und guten Taten protokolliert. Je weiter wir uns in die eine oder andere Richtung entwickeln, also unsere »Moral« im Spiel finden, desto mehr Zugriff erhalten wir auf besonders mächtige Gegenstände der einen oder anderen Seite, beispielsweise auf kritische Treffer ausgelegte Lichtschwerter. Diese ständigen Entweder-oder-Entscheidungen motivieren nicht nur, sondern erleichtern auch die Identifikation mit dem eigenen Helden. Selbst wenn unsere Antworten keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Handlung haben, fühlen und hadern wir doch mit ihm.

## + Stärken

- + Star-Wars-Flair pur!
- + spannende Geschichten
- + gelungenes Talent- und Crafting-System
- + vertonte Dialoge

## - Schwächen

- veraltete Technik
- teils maues Quest-Design

Die Weltraum-Schlachten sind enorm spektakulär, laufen aber streng linear ab.

BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 2/80  
BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 4/80  
BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 4/60

Jede Charakterklasse besitzt drei Talentbäume mit je 20 teils stufenweise ausbaubaren Fertigkeiten.



Zusammen mit unserem KI-gesteuerten **Droiden-Helfer T7-01** kämpfen wir uns zu einem fiesen Sith-General durch – und erledigen nebenbei noch eine Bonusaufgabe. (1920x1080 Pixel)

Durch dieses Menü dürfen wir unserem KI-Kameraden **Verhaltensweisen** (aktiv oder passiv) sowie **Talente** zuordnen, die er bevorzugt einsetzen soll.



Viel zur Atmosphäre trägt auch die Spielwelt selbst bei, die zwar technisch beileibe nicht mit den Platzhirschen in dieser Kategorie wie **Age of Conan** oder **Rift** mithalten kann. Aber die Umgebungen sind äußerst stimmig gebaut und lassen vor allem Fans immer wieder auftauchen. Da steigen wir ehrfurchtsvoll die Stufen zur Schmiede der Jedi empor, erkunden das gewaltige Senatsgebäude von Coruscant oder stapfen durch die Dünen von Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine. Zudem werden Schlüsselmomente mit John Williams' berühmter Orchestermusik untermalt, was nicht nur bei **Star Wars**-Liebhabern für Gänsehaut sorgt. Die gibt es auch um Level 16 bis 18 herum. Dann nämlich bekommt jeder Spieler sein eigenes Schiff. Das dürfen wir, ähnlich wie die Normandy in **Mass Effect**, betreten, dort mit Crew-Mitgliedern sprechen, Gegenstände lagern und täglich wiederholbare Weltall-Missionen annehmen. Letztere schicken

uns in spektakuläre Schlachten, in denen wir zwischen gigantischen Sternenerstörern auf feindliche Jäger ballern. An anderer Stelle manövrieren wir zwischen gefrorenen Asteroiden oder zerstören Schutzschildgeneratoren und Geschütztürme einer imperialen Raumstation. Allerdings dürfen wir dabei nicht selbst steuern, sondern werden einem Rail-Shooter gleich auf einer unsichtbaren Schiene durchs All gelenkt und dürfen lediglich mit der Maus zielen und feuern. Das klingt anspruchslos und ist es auch. Spaß macht uns die kurzweilige Ballei dennoch, weil's ordentlich knallt und sie Abwechslung in den »Wir latschen auf Planeten herum und lösen Quests«-Heldenalltag bringt. Zudem dürfen wir unser Schiff, genug Credits im virtuellen Geldbeutel vor-ausgesetzt, mit besseren Waffen und Schutzschilden ausstatten – das motiviert. Dennoch: Bioware sollte dringend mehr dieser Missionen ins Spiel einbauen. Bislang

dürfen wir lediglich aus einer Handvoll Weltall-Aufträgen wählen, die sich dann zu schnell wiederholen.

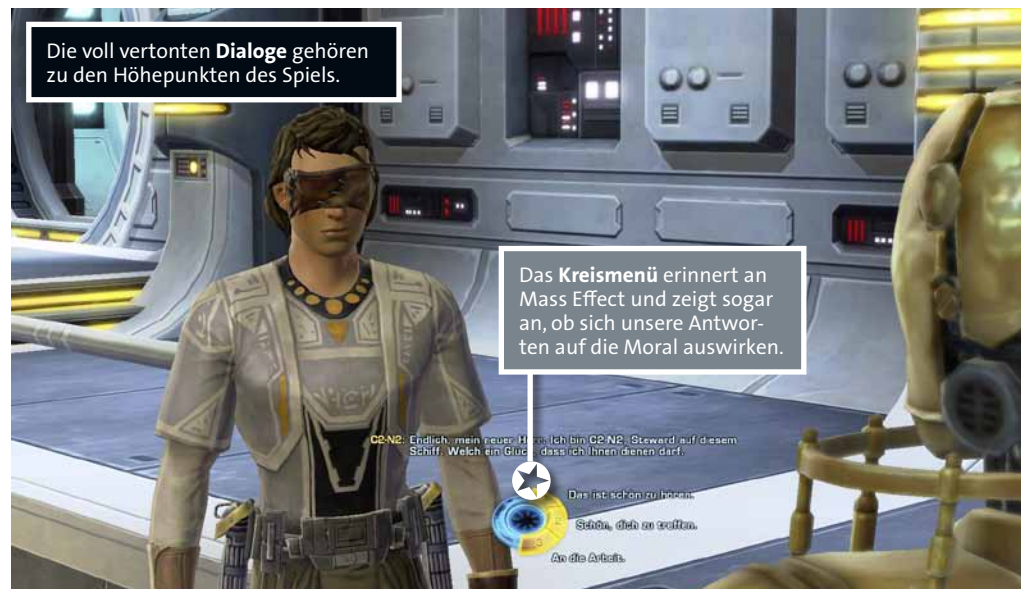
Auch die KI-gesteuerten Kameraden bringen frischen Wind ins Genre. Nach dem er-

## Mehr Star Wars geht nicht

folgreichen Absolvieren bestimmter Story-Quests stellt uns **The Old Republic** Kampfgefährten zur Seite. Beim Jedi-Ritter sind das beispielsweise die junge Lichtschwertschwingerin Kira Carsen oder der niedlich piepsende Droide T7-01. Der Schmuggler wird unter anderem durch den vorlauten Halunken Corso Riggs begleitet, der laufend seinen Schneid beweisen will. Gespräche und gelegentlich eingestreute Kommentare hauchen den KI-Kollegen Le-



Die voll vertonten **Dialoge** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.



Das **Kreismenü** erinnert an **Mass Effect** und zeigt sogar an, ob sich unsere Antworten auf die Moral auswirken.





## Helle Seite, dunkle Seite

Wir werfen einen Blick auf die wichtigsten Spielelemente und zeigen, was **Star Wars: The Old Republic** auszeichnet. Und wo unserer Meinung nach noch Besserungsbedarf besteht.



### Dialoge

Sprachausgabe, unterschiedliche Antwortmöglichkeiten, wendungsreiche Gespräche – wie **The Old Republic** seine Geschichte erzählt, ist beispielhaft für das Genre. Selbst kleine Nebenquests bekommen durch die Dialoge eine gewisse Tiefe.



### Bedienung

Bioware spendiert **The Old Republic** jede Menge praktische Komfortfunktionen, etwa auf der Gebietskarte, in den Menüs oder der eigentlichen Umgebung. Das sorgt für einen exzellenten Spielfluss.



### Weltraumschlachten

Die Ballereien im All sehen klasse aus und bieten Kurzweil. Allerdings lenkt unser Schiff ganz automatisch, wir dürfen lediglich schießen. Zudem wiederholen sich die anspruchsvollen Aufträge zur Zeit sehr schnell.



### Technik

**The Old Republic** wird stimmig präsentiert, vor allem die Kampfeffekte knallen. Bei den Texturen, Charakterdetails und der allgemeinen Polygonanzahl ist das Spiel aber hoffnungslos veraltet.



### Crafting

Gegenstände lassen sich modifizieren, und die Berufe sowie Job-Missionen für unsere KI-Kollegen erlauben nützliche Spezialisierungen. Dennoch könnte die Auswahl an Items etwas größer sein.

ben ein, zudem versorgen sie uns mit zusätzlichen Quests. In der Liga eines **Mass Effect** oder **Dragon Age** spielen die Burschen zwar nicht, dafür fallen deren Geschichten zu dünn aus. Nach ein paar absolvierten Missionen wollten wir die Helfer aber trotzdem nicht mehr missen – und schon gar nicht sterben lassen. Zum einen können wir ihnen rudimentäre Befehle erteilen und Verhaltensweisen zuordnen, was den Kämpfen eine zusätzliche taktische Note verleiht. Zum anderen helfen die KI-Kollegen beim Ausbau der so genannten Crew-Fähigkeiten. Das sind Berufe wie Archäologie, Waffenbau, Diplomatie oder Schatzsuche, durch die wir dank gesammelter Rohstoffe neue Gegenstände fertigen oder bereits vorhandene Items verbessern können. Das Crafting erlaubt vielseitiges Basteln und macht viel Laune, zumal auch hier Entscheidungen gefragt sind: Nehmen wir unseren Kumpanen mit in den Kampf und meistern so vielleicht sogar eine auf Gruppen ausgelegte Instanz ohne menschliche Hilfe, oder schicken wir ihn wie in **Assassin's Creed: Revelations** auf eine eigene Mission, die uns zwar Items einbringt, aber eine Zeitlang die Unterstützung unseres Kollegen kostet?

Wie viel Spaß die von Bioware stark beworbenen PvP-Schlachten machen, können wir bislang noch nicht abschließend beurteilen. Zwar dürfen wir auf der Raumstation Carrik bereits mit Level 10 erste, sehr kurzweilige Spieler-gegen-Spieler-Scharmützel bestreiten, wirklich spannend wird's aber erst ab Stufe 25. Dann nämlich schickt uns das Programm in große, auf PvP ausgelegte Schlachtfelder, etwa nach Alderaan, wo es darum geht, wie im Online-Shooter **Battlefield 3** strategisch wichtige Punkte zu erobern und zu halten. Auch an den auf größere Spielergruppen ausgelegten Raid-Instanzen wie etwa die für Level-50-Helden gedachte »Ewige Kammer«, konnten wir noch nicht erkunden. Bis **Star Wars: The Old Republic** am 20. Dezember erscheint, steht das aber ganz oben auf unserer To-Do-Liste. Schließlich wollen wir mit all unseren Erlebnissen ja ein Buch füllen. **DM**



### Die Macht ist mit Bioware

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Mittlerweile kann ich es kaum noch erwarten, bis **Star Wars: The Old Republic** erscheint. Die beiden Charakterklassen, die ich bislang ausprobiert habe, zogen mich bereits derart gut ins Spiel, dass ich garantiert noch alle anderen ausprobieren werde. Die Zwischensequenzen, die Dialoge, die Entscheidungsfreiheit – all das sorgt für Spannung, Tiefe und Atmosphäre. Dass ich dabei teils Standard-Quests absolviere und auf eine etwas altbackene Grafik blicke, stört mich nicht im Geringsten. Für mich als **Star Wars**-Fan beginnt Weihnachten wohl schon vier Tage früher!

**Potenzial: Ausgezeichnet**





**Michael Trier, Chefredakteur**

michael@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Breaking Bad« 3. Staffel

**Zuletzt gelesen** »Der kleine Bruder«, Sven Regener, 3. Band der Herr Lehman-Trilogie, unterhaltsam – und wie immer sehr wahr.

**Zuletzt gedacht** Wie kann man nur die Menüs von Skyrim so verbocken, Bethesda!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield 3** Technisch absolut beeindruckend, mein derzeitiger Militär-Favorit.

★★★★★

**Modern Warfare 3** Setzt immer noch Maßstäbe beim Popcorn-Faktor, Multiplayer mit cleveren Neuerungen.

★★★★

**Skyrim** Das Spiel, von dem ich seit Morrowind geträumt habe und das Oblivion nie war. Die PC-Steuerung nervt. Trotzdem:

★★★★★

**Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion**

daniel@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Mein alter Ego in der Pro-Evo-Karriere an der Seite von Messi bei Barca.

**Zuletzt gelesen** Jede Menge gute Artikel fürs neue GameStar-Hardware-Heft.

**Zuletzt gedacht** Wohin ich in Skyrim wohl als Nächstes marschiere?

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield 3** Singleplayer Modern Warfare, Multiplayer Battlefield 3.

★★★★

**Modern Warfare 3** Michael-Bay-Actionfilm zum Mitspielen, allerdings ein kurzer.

★★★★

**Skyrim** Ich zitiere den Kollegen Henry Ernst:

»Skyrim ist Polygon gewordener Eskapismus in seiner schönsten Form.«

★★★★★



**Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion**

micha@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Bizarre Foods«. Sehr unterhaltsam für eine Serie, in der man einem dicken Amerikaner beim Essen zuschaut.

**Zuletzt gelesen** Den Artikel über unsere Origin-EULA-Analyse auf Spiegel Online.

**Zuletzt gedacht** Warum verteilen die Publisher ihre Spiele nicht besser übers Jahr?

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield 3** Die Flaggenschlachten sind nach wie vor unschlagbar.

★★★★★

**Modern Warfare 3** Im Solo-Modus zu moorhuhnig, mir online zu hektisch.

★★

**Skyrim** Wer braucht eine Story, wenn er eine derart fantastische Welt hat?

★★★★★

# GameStar



**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Captain America«, vorhersehbar wie nur was, aber unterhaltsam.

**Zuletzt gelesen** Kostenvoranschlag für die Kinder-Krippe. Meine Herren, für das Geld wäre monatlich ein neuer PC drin ...

**Zuletzt gedacht** Ein Glück ist unser Hardware-Sonderheft fertig, ich träume schon von Benchmarks!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield 3** Spiel hui, Origin pfui!

★★★★

**Modern Warfare 3** Jaja ausgelutscht, egal, das Spiel unterhält gut, mehr will ich nicht.

★★★★

**Skyrim** Angemacht, Animationen betrachtet, ausgemacht. Nach Battlefield und Co. geht das echt nicht mehr, Bethesda...

★★★

## GameStar-Leser fragen Hendrik Weins\*

**Warum moderierst Du eigentlich die Server Down Show?**

Am Anfang sollte sich die Server Down Show vor allem mit World of Warcraft beschäftigen, und da ich neben Clape der fleißigste WoW-Spieler war, fiel die Wahl auf mich. Mittlerweile haben wir uns aber thematisch weiterbewegt und ziehen über alles her – nicht nur über MMOs und WoW.

**Spielst Du noch World of Warcraft?**

Kaum noch. Seit der Geburt meiner Tochter vor einem Jahr, fehlt es mir an der für WoW wichtigen Gemütlichkeit, und feste Raid-Termine kann ich ohnehin völlig vergessen. Trotzdem zieht es mich ab und an nach Azeroth. Ich mache dort aber wenig mehr, als ein bisschen mit Gildefreunden zu reden und (unsinnige) Erfolge zu sammeln.

**Wie bist du zur GameStar gekommen?**

Durch eine Anzeige. GameStar suchte Hardware-Redakteure, ich bewarb mich und wurde genommen. So leicht geht das ;)



**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »X-Men: First Class«.

Wahrlich erstklassig!

**Zuletzt gelesen** George R.R. Martin: »A Storm of Swords«. Unglaublich, wie viele Hauptfiguren der Mann in Teil 3 sterben lässt.

**Zuletzt gedacht** Wenn man Battlefield 3 gewohnt ist, sehen die Animationen und Gesichter in Skyrim ganz schön mies aus.

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield 3** Mein Multiplayer-Spiel des Jahres. Und vermutlich auch des nächsten.

★★★★★

**Modern Warfare 3** Die Kampagne überladen, der Mehrspieler-Modus zu hektisch.

★★★

**Skyrim** Ich bin bislang nicht über die Charaktererstellung hinaus gekommen...

–



**Petra Schmitz, Redakteurin**

petra@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Skyline«. Herrlich mies.**Zuletzt gelesen** Lächerliche Erklärungs-mails meines Internet-Providers.**Zuletzt gedacht** Skyrim? Modern Warfare 3? Battlefield 3? Was nur? Was nur? Ach, dann lese ich eben ein Buch!**Meine Meinung zu:****Battlefield 3** Solange ich nicht gegen den Siegesmund spielen muss, ist es großartig!  
☆☆☆☆**Modern Warfare 3** Gewohnt fetziger Multiplayer. Ganz nach meinem Geschmack.  
☆☆☆☆**Skyrim** Tolle Welt, tolle Quests. Aber die Animationen tun nach Battlefield 3 und Modern Warfare 3 regelrecht in den Augen weh. Trotzdem ein Highlight in 2011.  
☆☆☆☆**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Der König der Löwen« in 3D. Schnüff!**Zuletzt gelesen** Gar nichts. Momentan gibt es einfach viel zu viel Spiele.**Zuletzt gedacht** Langsam sollte ich mir Gedanken über Weihnachtsgeschenke machen. Vielleicht ein paar Spiele?**Meine Meinung zu:****Battlefield 3** Hatte seit Battlefield 2 nicht mehr so viel Ballerspaß online.  
☆☆☆☆**Modern Warfare 3** In diesem Dauerfeuer fehlen mir echte Höhepunkte.  
☆☆**Skyrim** Huch, schon wieder acht Stunden gespielt?  
☆☆☆☆**GastStars****Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »Casius Clay« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Aber seine starke Rechte hilft uns seit sechs Jahren, unwürdige Titel auszuknocken.

**Kevin Stich**

Über das sich mit der Zeit ändernde Tempo in modernen Spielen, vor allem in Rollenspielen, hat Kevin schon seit einiger Zeit nachgedacht. Und macht sich bei uns in einem Report Luft.

**Martin Deppe**

Als wir zuletzt mit Martin Kontakt aufnahmen, stammelte er: »Anno, Anno, Anno, vorrücken, jetzt Sniper, Igor, Granate!« und so Zeug. Ah, Anno 2070 und Jagged Alliance: Back in Action durcheinander gespielt ...

**Benjamin Kratsch**

Ein Nachname wie ein Autounfall, armer Kerl! Dafür durfte Benny Syndicate anspielen. Freude beim Fan des Originals von 1993. Dumm nur, dass er so oft hopsgegangen ist, wie ein Waschbär im Minenfeld. Armer Kerl.

**Sebastian Schütze / Sebastian Klix**

Die beiden Helden haben in nächstlanger Kleinarbeit die Quest-Orte-Übersicht für unsere Skyrim-Story auf das Poster übertragen. Dagegen sind die Dungeons von Himmelsrand ein feuchter Furz im Winterwind.

**René Heuser**

Unsere Allzweckwaffe aus der Online-Redaktion war auf der Blizzcon und hat die Blizzard-Chefs mit seinen Fragen fast in den Wahnsinn getrieben. Wie sich die Starcraft 2 &amp; Co. spielen, lesen Sie in seinen Artikeln.



# Team

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Ultraschallbilder in 3D.**Zuletzt gelesen** 100 virtuelle Bücher in Skyrim – sehr viel Liebe zum Detail.**Zuletzt gedacht** Fantastisch: Mein Sohn und der beeindruckendste Spieleherbst seit ich denken kann, schließen sich entgegen aller Unkenrufe nicht gegenseitig aus ;-)**Meine Meinung zu:****Battlefield 3** Genau so (ich sag's jetzt einfach) geil, wie ich erwartet habe!!  
☆☆☆☆**Modern Warfare 3** Für mich wirkte schon Black Ops nach der Hälfte zu aufgesetzt.  
☆☆**Skyrim** Seit Morrowind das schönste, obwohl technisch schwache Abenteuer.  
☆☆☆☆**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Cars 2«. Bizarr.**Zuletzt gehört** Scorpions: »Scorpions«.

Grandioses Akustik-Projekt der Sänger von Lagwagon und No Use For A Name.

**Zuletzt gedacht** Steam, EA Origin, Ubi Game Launcher, Rockstar Social Club ... irgendwann habe ich mehr Spiele-Plattformen als Spiele auf dem Rechner. Das nervt!**Meine Meinung zu:****Battlefield 3** Für die Kampagne fehlt mir Zeit, für Multiplayer fehlen mir die Skills.**Modern Warfare 3** Mein Bedarf an Hurra-Patriotismus ist seit Teil 2 gedeckt.**Skyrim** Ist wie Urlaub, nur dass ich allein bestimme, was gemacht wird.  
☆☆☆☆



## 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	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	93	10	10	9	10	8	9	9	9	10	9	9
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	10
3	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
4	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
7	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
8	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	9	8
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
10	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	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	Multiplayer-Shooter	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 / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
3	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
4	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
5	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
6	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
7	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	07/11	87	10	10	8	10	7	8	9	8	9	8
8	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
9	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
10	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
11	Harvey's neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
12	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
13	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
14	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 3	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8

## Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	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 Erfahrungsniveau entspricht.

### 6 PC-Konfiguration

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

### 7 Spielspaß-Wertung

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

über 90 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:

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

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

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

TERMIN 27.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

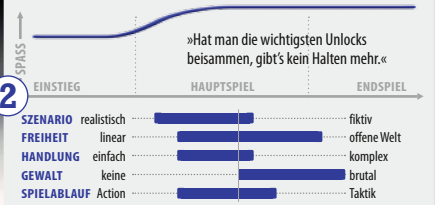
## Battlefield 3

Ego-Shooter

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Dice  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** EA Origin



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI** (SPIELER) Conquest (64), Rush (64), Team-Deathmatch (64) plus Squad-Varianten **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** ja  
**VERSÜCHE** Battlelog **MULTIPLAYER-SPASS** 300 Stunden  
»Große Schlachtfelder mit Jets einerseits, eingängige Action andererseits: Battlefield 3 vereint das Beste aus beiden Vorgängern.«

### GRAFIK

**4** imposante Physik-Engine **+** schicke Charaktermodelle  
beeindruckende Beleuchtung **+** sehr gute Waffeneffekte  
seltene Clipping-Fehler

### SOUND

**+** fantastische Waffensounds und Explosionen  
**+** brillante Audio-Positionierung **+** großartiges Battle-Chatter  
**+** unglaubliche Sound-Details

### BALANCE

**+** anpassbare Soldatenklassen **+** Angreifer-Tickets im Rush-Modus  
**+** Fahrzeuge nicht übermächtig **+** Jagdbomber mit Sichtproblemen **+** Noshahar-Kanal im Rush-Modus unausgewogen

### ATMOSPHERE

**+** unglaubliche Schlachtfeld-Stimmung  
**+** zerstörbare Umgebung  
**+** Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

### BEDIENUNG

**+** klassische Battlefield-Steuerung **+** tolle Jet-Steuerung  
**+** praktisches Battlelog  
**+** Squad-Führer nicht frei wählbar **+** hakelige Übersichtskarte

### UMFANG

**+** viele Waffenupgrades **+** Klassen-Unlocks  
**+** Koop-Modus als Dreingabe  
**+** neun Karten in unterschiedlichen Größen

### LEVELDESIGN

**+** abwechslungsreiche Schauplätze **+** großer Luftraum für Flugzeuge  
**+** lokale Skriptsequenzen im Rush-Modus  
**+** Levelbausteine wiederholen sich

### TEAMWORK

**+** Gegner-Markierungen **+** Boni für Unterstützungsleistungen  
**+** verzahnte Waffensysteme  
**+** Mcom-Punkte noch nicht hoch genug

### WAFFEN & EXTRAS

**+** umfangreiches Arsenal **+** Gegner-Markierungen  
**+** Boni für Unterstützungsleistungen **+** neue Klassen-Ausrüstungsgegenstände **+** redundante Visiereinrichtungen

### MULTIPLAYER-MODI

**+** durchdachter, spannender Rush-Modus **+** Team-Deathmatch für schnelle Ballereien **+** klassischer Conquest-Modus  
**+** Hardcore-Option **+** nur Battlefield-Standardmodi





# Batman Arkham City



Wenn Sie das hier lesen, reitet der Dunkle Ritter schon wieder - allerdings zu spät für einen ausführlichen Test der PC-Version. In unserem Vorabtest bejubeln wir deshalb die Konsolenfassung. Von Fabian Siegmund

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Warner Bros. Interactive**  
 Entwickler: **Rocksteady (Batman: Arkham Asylum, GameStar 11/09: 87 Punkte)**  
 Termin: **25.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/6989](http://GameStar.de/Quicklink/6989)



Ille Verbrecher einfach auf eine entlegene Insel oder in eine abgeriegelte Stadt zu stecken und sich selbst zu überlassen, dieses Konzept ist schon bei Filmen wie **Die Klapperschlange** oder **Flucht aus Absalom**

nicht aufgegangen, und aus Bielefeld hört man auch nichts Gutes. Trotzdem entschließt sich die Verwaltung der Stadt Gotham, das Viertel Arkham City zu einem riesigen Freiluftknast umzuorganisieren. Wenn man bedenkt, was für einen schweren Stand selbst Kindergärten in der Gunst ihrer Anwohner haben, ist es kein Wunder, dass sich die Nachbarn gehörig über diesen Entschluss aufregen, darunter der angesehenste und reichste Bürger Gothams: Bruce Wayne. Als der eine flammende Rede mit dem Tenor »Schluss mit diesem Quatsch!« vor den Toren Arkham Citys hält, stürmen die Sicherheitsleute der Anstalt das Podium und nehmen den Milliardär kurzerhand in Gewahrsam. Denn, oh Schreck, Knastchef und Ex-Superschurke Hugo Strange weiß, dass Bruce Wayne Batman ist. Natürlich kann der schnell seinen Häschern entkommen und Umhang und Gadget-Gürtel umschnallen, trotzdem bleiben eine Menge

Fragen offen: Woher weiß Strange so viel? Was ist dieses »Protokoll 10«, von dem der Mann faselt? Was will Strange erreichen und welche Rolle spielt der Joker bei alledem? Fragen, deren Antworten der Spieler finden muss. Oder vielmehr darf, denn **Batman: Arkham City** ist ein fantastisches Action-Abenteuer, bei dem wir uns wünschen, dass es so schnell kein Ende nimmt.

**Arkham City** schubst den Spieler und Batman in eine große, offene Spielwelt, denn die ganze Gefängnisstadt dient uns fortan als Jagdrevier. Rocksteady, das verantwortliche Entwicklerstudio, behauptet, Arkham City sei fünfmal größer als das ohnehin schon weitläufige Arkham Asylum, der Schauplatz des gleichnamigen Vorgängers. Wie in einem Open-World-Spiel à la **Grand**

## ➕ Stärken

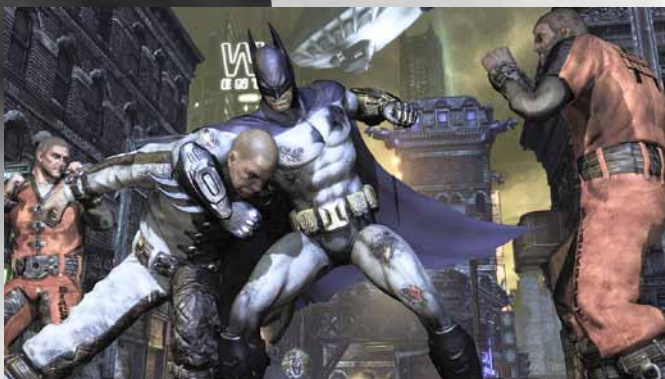
- + grandiose Gotham-Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + stimmige Spielwelt
- + großer Umfang

## ➖ Schwächen

- fehlende Komfortfunktionen

## Kopierschutz

Um **Batman: Arkham City** spielen zu können, müssen Sie es an Games for Windows Live binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Zur Aktivierung benötigen Sie außerdem eine Internetverbindung.



Im Laufe der Story nimmt Batmans **Anzug** zusehends Schaden.



Batman muss immer wieder knifflige **Hindernisse** überwinden.





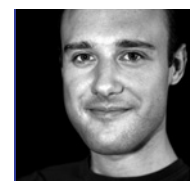
Die blauen Blitze zeigen: Der **Gegner** unten greift als Nächstes an! Den grün leuchtenden Burschen rechts müssen wir verschonen, um ihn anschließend zu verhören.

**Theft Auto** dürfen wir Batman auf der Suche nach Antworten frei durch den Knast manövrieren. Dabei zeigt uns das Spiel, wo es zur nächsten Story-Mission geht, wir können aber auch an jeder Straßenecke Nebenmissionen akzeptieren. Wobei das Wort schlecht gewählt ist, immerhin versteht unsereins unter »Nebenquest« normalerweise

## Die ganze Stadt als Jagdrevier

lahme Standardaufgaben wie »Erledige zehn Gangster« oder »Bewältige diesen Hindernisparcours innerhalb von einer Minute«. Derartige Lieblosigkeiten kommen Rocksteady offensichtlich nicht in die Tüte, denn in **Arkham City** sind die Nebenmissionen ebenso aufwändig inszeniert und choreographiert wie die eigentlichen Storypassagen auch. So wird etwa vor Batmans Nase ein redseliger Insasse von einem Scharfschützen getötet. Nun muss unser Held in bester Detektivmanier nach Spuren des Mörders suchen und ihn schließlich stellen.

Fans des Fledermausmannes werden sich in **Arkham City** über die unzähligen Details aus dem Batman-Universum freuen, besonders über all die Schurken. Rocksteady hat unzählige Bösewichte in die Knaststadt verlegen lassen, darunter Twoface, Bane, Poison Ivy und natürlich den Joker. Die Entwickler haben jeder Figur eine unverwechselbare Note verpasst. Der Pinguin etwa, den man bislang meist als schnöselig-albernen Anzugträger mit Monokel und dümmlichen Regenschirmwaffen kannte, zählt hier zu den furchteinflößendsten Gangsterbossen des ganzen Knastes, statt eines edlen Einglases ziert ein zersplitterter Flaschenboden über dem linken Auge seine vernarbte Visage. Die ist zudem hervorragend animiert, wir können mitunter sogar die lebens echten Zungenbewegungen der einzelnen Charaktere erkennen. Trotzdem bleibt **Arkham City** seinem Comic-Stil treu, der sämtliche Darsteller überzeichnet: Kaum zu glauben etwa, dass der spindeldünne Joker und der Koloss Solomon Grundy der gleichen Spezies entstammen sollen, derart gegensätzlich und unmenschlich wirken beide Schurken – unmenschlich im positiv-gruseligen Sinne.



### Spiel mit Seele

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Arkham City ist ein Paradebeispiel für die Leidenschaft eines Entwicklers für sein Projekt. Wie viel Herz und Hirn in diesem Spiel stecken, wie gut alle Elemente (Rätsel, Kämpfe, Geschichte) ineinandergreifen, und wie viele stimmungsvolle Details ich an allen Ecken und Enden Arkham Citys entdecke, hebt Batmans zweiten Auftritt spektakulär von seelenloser Fortsetzungs-Massenware ab und macht ihn zu einem ganz besonderen Spielerlebnis. Selbst wenn Sie nichts oder nur wenig für den dunklen Ritter übrig haben, sollten Sie dieses großartige Actionspiel nicht verpassen.

Sie kennen Batman gar nicht richtig? Für Sie ist Grundy eine Fernseh-Produktionsfirma (die für Shows wie **Das Supertalent**, aber wohl auch zu den Verbrecherorganisationen gezählt werden muss)? Macht nichts, denn das Tolle an **Arkham City** ist gerade, dass



Das **Anti-Haifisch-Bat-Spray** gehört nicht zu Batmans Gadgets.



Mit der **Detektivsicht** ermitteln wir die Flugbahn einer Sniper-Kugel.



auch Batman-Ignoranten immensen Spaß an diesem Spiel haben werden. Vorausgesetzt, sie mögen Massenschlägereien, fordernde Rätsel, Gänsehautmusik, eine interessante Geschichte und coole Agentenausrüstung. Denn natürlich hat Batman

## Ein durchkonzeptioniertes Meisterwerk

mal wieder jede Menge Gadgets dabei. Er beginnt seinen Einsatz mit dem weitestgehend gleichen Arsenal wie zum Ende von **Arkham Asylum**, also mit diversen Seilkanoen, verschiedenen Batarang-Wurfgeschosse und natürlich der Spezialbrille, mit deren Hilfe wir den Detektivmodus einschalten können: eine Mischung aus Röntgenblick, CSI-Schnickschnack und Tippgeber. Wer den Vorgänger also nicht kennt, wird erstmal eine Weile experimentieren wollen. Im Laufe des Spiels kommen dann stetig neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände hinzu, darunter Rauchbomben, Batarangs, die unsere Gegner umkreisen und von hinten attackieren oder Granaten, die Gegner schockfrosten. Einige der Geräte sind für Batmans Vorankommen entscheidend. So

kann er beispielsweise nur mit Hilfe des Froststrahlers von Mister Freeze Eisschollen erzeugen, die ihm dann als Brücken über ein haifischverseuchtes Wasserbecken dienen.

Obwohl Batman primär herumschleicht und sich am liebsten Bösewichte ganz still und Stück für Stück vorknöpft, kommt es immer wieder zu Massenschlägereien. Wenn da einer eine Pistole mitbringt, ist das natürlich unfein. Ansonsten kommt Batman aber locker mit ganzen Gegnergruppen klar. Grundsätzlich dürfen wir in solchen Situationen zwanglos auf die Angriffstaste hämmern, doch ab und zu droht ein Gegner, Batman im Getümmel kalt zu erwischen. Der jeweilige Schurke wird für kurze Zeit farblich markiert, nun müssen wir schleunigst die Abwehrtaste drücken und in die Richtung unseres Widersachers lenken, schon kontert Batman die Attacke mit einer besonders imposanten Technik. Das Ganze nennt Rocksteady »Freeflow-System« und es klappt ausgezeichnet, allerdings übertreibt es **Arkham City** ab und zu mit den Gegnerhorden. Im Kampf das Zeitliche zu segnen, ist allerdings Batmans nahezu einzige Todesgefahr: Wenn wir ihn aus Versehen in einen Abgrund lenken (wogegen er sich ohnehin schon wehrt), rettet sich der Dunkle Ritter in einer Mini-Zwischensequenz ganz von alleine, sodass wir ohne nervige Ladepause weiterspielen können. Praktisch!

**Batman: Arkham Asylum** ließ sich auch am PC sehr gut mit Gamepad spielen, doch bei der Mausunterstützung haperte es anfangs, und die Tastaturbelegung ließ sich nur außerhalb des Spiels ändern. Fraglich, ob Rocksteady diese Fehler auch bei **Arkham City** macht. Wie die PhysX-Effekte im Spiel aussehen, konnten wir bislang auch noch nicht begutachten, deshalb lassen wir die Wertungskategorien Grafik und Bedienung zu diesem Zeitpunkt offen. Aber man muss kein Mathematik-Genie sein, um zu sehen, dass da zwangsläufig ein Hit auf uns zukommt. **Arkham City** ist ein nahezu perfekt durchkonzeptioniertes Schleich-Action-Adventure-Meisterwerk, das Sie für viele Stunden an den Rechner fesseln wird, wenn Sie

nur ein bisschen was mit dem Gerne anfangen können. Und was Hugo Strange nicht weiß: Auch Sie sind Batman! **FAB**

TERMIN 25.11.2011

PREIS 45 Euro

USK 16 Jahren

**Batman: Arkham City**

Publisher Warner Bros. Interactive

Entwickler Rocksteady

Sprache Deutsch

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION

SPASS

»Haupt- wie Nebenquests motivieren für Wochen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch

FREIHEIT linear

HANDLUNG einfach

GEWALT keine

SPIELABLAUF Action

fiktiv

offene Welt

komplex

brutal

Taktik

GRAFIK

toll modellierte Charaktere

stimmiger Grafikstil

Texturenqualität auf dem PC?

passender Comic-Look

PhysX-Effekte?

9/10

SOUND

brillante englische Sprecher

Soundtrack an den Filmen orientiert

Funksprüche wiederholen sich

dynamische Musik

9/10

BALANCE

fordernde, aber durchschaubare Zwischengegner

Batman rettet sich nach Fehltritten selbst

seltene unnötig langwierige Massenkloppereien

knifflige, aber nicht unlösbare Rätsel

9/10

ATMOSPHÄRE

schaurig-schöner Freiluftknastr

tolle Inszenierung

fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen

skurrile Figuren

10/10

BEDIENUNG

sehr gut auf Gamepads ausgelegt

brauchbare Maussteuerung?

Tastatur frei belegbar?

?/10

UMFANG

gut zehn Stunden Story

spannende mehrstufige Nebenquests

Riddler-Rätsel

Herausforderungen

10/10

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Schauplätze

Levels clever auf Gadgets zugeschnitten

viele Details

Abschnitte verändern sich im Laufe des Spiels

tolle Farben

10/10

KI

Gangster arbeiten gut als Team und sprechen sich ab

Gegner verspüren Angst

KI verliert Batman zu schnell aus den Augen

Schurken mit Nachtsichtgeräten

8/10

WAFFEN & EXTRAS

coole Batman-Ausrüstung

freischaltbare Upgrades und Fähigkeiten

wählbare Kombos

großes Gadget-Arsenal

10/10

HANDLUNG

zahlreiche Zwischensequenzen

Kampf, Klettern und Rätseln

zahlreiche Charaktere

Held mit Tiefgang

gute Verteilung von Kampf, Klettern und Rätseln

keine überraschenden Wendungen

8/10

ANFANG

EINSTIEGER

FORTGESCHRITTENE

PROFIS

MINIMUM Core 2 Duo E6800

Ag4 X2 500+

2,0 GB RAM

17,5 GB Festplatte

GeForce GT 6800

STANDARD Core 2 Duo E7400

Athlon X2 250

4,0 GB RAM

17,5 GB Festplatte

GeForce GTX 460

OPTIMUM Core 2 Duo E8400

Phenom II X2 550

4,0 GB RAM

17,5 GB Festplatte

GeForce GTX 560 Ti

Überragender Actionhit

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 40 Stunden



Das Spiel enthält ein vier Missionen langes Miniabenteuer mit **Catwoman** in der Hauptrolle.





### ⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + spektakuläre Kraxeelen
- + stimmiges Konstantinopel

### ⊖ Schwächen

- sparsame Neuerungen



**GameStar**  
Gold-Award



**GameStar**  
für stimmige Spielwelt

# Assassin's Creed Revelations

**Großes Finale oder aufgeblasene Mogelpackung? Wir klettern über Konstantinopels Dächer und klären, wie viel Spaß Ezios letzter Auftritt macht.** Von Daniel Matschijewsky und Henry Ernst

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GameStar 05/11: 87 Punkte)**  
Termin: **1.12.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7442](http://GameStar.de/Quicklink/7442)

**D**ank hervorragender Medizin und günstigen Umständen dehnt sich die Lebensspanne des Einzelnen immer weiter aus. Dumm nur, dass auf deutschen Entbindungsstationen derweil eine ziemliche Flaute herrscht. Die Folge: Immer mehr älteren stehen immer weniger junge Menschen gegenüber. Selbst vor Videospielen macht diese Entwicklung

## Ezios Abenteuer ist wie ein altes Buch zu lesen

nicht halt: Auch virtuelle Helden werden älter, Falten graben sich in einstmalen glatte Gesichtstexturen, und körperlich anstrengende Aktionen werden von gequältem Stöhnen begleitet. So etwa bei Ezio Auditore da Firen-

ze, dem wir in **Assassin's Creed 2** bereits kurz nach dem Zerschneiden der Nabelschnur zum ersten Mal begegnet sind. Wir haben seine Flegeljahre durchlebt, mit ihm gezeitert und schließlich ansehen müssen, wie der Hammer des Schicksals aus dem charmannten Herzensbrecher einen finsternen Rächer geschmiedet hat. Jetzt, in **Assassin's Creed: Revelations**, steuert der gealterte (aber nicht alte) Ezio auf den Höhepunkt seines Lebens zu.

**Revelations** setzt direkt nach dem Ende seines Vorgängers **Brotherhood** an: Ezios Rachedurst an den Mördern seiner Familie ist gestillt, und der ungestüme Kämpfer von einst ist in Ehren ergraut. Doch obwohl seine Feinde vernichtet sind, findet der Edelmann keine Ruhe und versucht weiter, die Geheimnisse hinter dem Krieg zwischen Templern und Assassinen aufzudecken. Sei-

ne Reise führt ihn nach Konstantinopel. In dieser Stadt hat Ezios Urahn Altaïr fünf Schlüssel versteckt, die eine geheimnisvolle Tür unter der aus dem ersten **Assassin's**

## Ubisoft Game Launcher

Wie nahezu jedes Ubisoft-Spiel muss **Assassin's Creed: Revelations** über den Game Launcher online aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann allerdings nicht mehr möglich. Gut: Anders als in der Urfassung von **Assassin's Creed: Brotherhood** muss Ihr PC beim Spielen nicht dauerhaft mit dem Internet verbunden sein. Lediglich die erste Aktivierung erfordert einen Online-Zugang.





Um eine **Templerburg** zu stürmen, lassen wir uns von aufgebrachten Bürgern helfen.

**Creed** bekannten Burg Masyaf öffnen sollen. Gerüchten zufolge verbirgt sich hinter der Tür ein mächtiges Artefakt, das den Ordenskrieg beenden könnte. Natürlich haben die Templer ebenfalls Wind vom Artefakt bekommen und versuchen ihrerseits alles, um die Schlüssel zu ergattern.

Während Ezio in Konstantinopel auf der Suche ist, hat sein Nachfahre Desmond Miles weitaus existenziellere Probleme: Seit dem Ende von **Assassin's Creed: Brotherhood** liegt der ehemalige Barkeeper im Koma. Damit sich sein Bewusstsein nicht auf Nimmerwiedersehen verabschiedet, haben ihn

monds Vergangenheit, die durch das Sammeln von Dateifragmenten geöffnet werden. So erfahren wir in aberwitzigen Sequenzen von den wichtigsten Stationen im Leben des jungen Mannes. Ein cleverer Schachzug, denn auf diese Weise sorgt **Revelations** bei Serienfans nicht nur für einige Aha-Erlebnisse, sondern verleiht dem bisher arg blassen Charakter mehr Tiefe.

Trotz des größeren Story-Gewichts von Desmond fühlt sich **Assassin's Creed: Revelations** an wie ein Buch, das man nach einer längeren Unterbrechung weiter liest. Es braucht nicht mehr als ein paar Minuten des Eingewöhnens, schon ist man wieder mittendrin im Konflikt der Templer und Assassinen und sieht fasziniert dabei zu, wie die gewohnt gut erzählte Geschichte neue Verbindungen zu vergangenen Ereignissen herstellt und einem dramatischen Ende (nebst offener Fragen) entgegenstrebt. Doch bevor es soweit ist, warten gefährliche Aufträge, Aussichtstürme, zahlreiche Gegner und Geheimnisse darauf, ausgeführt, erklettert, getötet und aufgedeckt zu werden. Den größten Teil der etwa zehn bis zwölf Stunden dauernden Haupthandlung verbringen wir in der Kutte von Ezio, der Konstantinopel unsicher macht. Als historischer Unterbau des Abenteuers dient dieses

Mal ein Erbfolgekrieg, in den Ezio hineingezogen wird. Nebenbei erlebt der alternde Attentäter eine zarte Liebesgeschichte und muss erkennen, dass blinder Gehorsam manchmal zum Tode Unschuldiger führt.

Obwohl sein Bart grau und der Bauch ein wenig rundlicher geworden ist, sind Ezios Beine und Arme jung geblieben. Wie eh und je ist dem Assassinen keine Mauer zu hoch und kein Sprung zu weit. Ezio scheint förmlich an Wänden hinaufzufließen, mit spielerischer Leichtigkeit über Abgründe zu springen und ohne jede Mühe auf schmalen Stiegen zu balancieren. Eine Neuerung, die eigentlich keine ist, zollt dem Alter des Assassinen Tribut: Von der Meuchelmörder-Außenstelle Konstantinopel erhält der Haudogen einen Greifhaken, mit dem er sich an Kanten hinaufziehen und weitere Sprünge machen kann. Das funktioniert im Spiel genauso wie die »Greif und Festhalt«-Hüpfen,

## Subtile, aber sinnvolle Neuerungen

seine Mitverschwörer wieder an den Animus gestöpselt. Allerdings sieht es innerhalb der Maschine deutlich anders aus als in den Vorgängern: Das sterile Weiß ist einer neuen Szenerie gewichen, einer Insel, auf der Monolithen sich in einen düsteren Himmel recken. Anders als in den Vorgängern fällt Desmond in **Revelations** eine deutlich größere Rolle zu. Nach und nach erscheinen auf der Insel nämlich auch Zugänge zu Des-



Die Klettereinlagen sind atemberaubend. Hier bestaunen wir die **Süleymaniye-Moschee**.

## Die Neuerungen

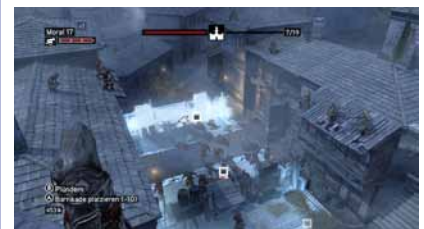
Ubisoft hat **Revelations** zahlreiche mehr oder minder auffällige Neuerungen spendiert. Wir stellen die drei wichtigsten vor.



**Greifhaken:** Schon sehr früh in der Handlung erhält Ezio einen Greifhaken. Mit dem kann er sich an Seilen entlangschwingen und so auch Attentate aus der Luft ausführen. Zudem sind mit dem Haken auch besonders weite Sprünge möglich.



**Bombenbau:** Mit gefundenen Zutaten kann Ezio nun an Werkbänken eigene Granaten bauen. Je nach Rezept konstruiert der Assassine etwa Rauchbomben, um schnell verschwinden zu können, oder Explosivgranaten für größere Gegnergruppen.



**Belagerungen:** Wenn wir uns zu auffällig verhalten, werden Ezios Assassinen-Lager von Templern angegriffen. Um die Schergen zurückzuschlagen, verteilen wir wie in einem Tower-Defense-Spiel Barrikaden und Truppen an taktisch klugen Positionen.



Desmond ist im Animus gefangen und bekommt alsbald Besuch von einem alten Bekannten.



die Ezio in **Assassin's Creed 2** von einer attraktiven Diebin lernt. Wirklich neu ist lediglich die Möglichkeit, mit dem Haken an den

## Eine Beispielmission

**Assassin's Creed: Revelations** zeichnet sich vor allem durch sein abwechslungsreiches Missionsdesign aus. Ein Beispiel:



Zusammen mit einigen Assassinen-Anwärtern liefern wir uns ein **Wettrennen** zum Einsatzort, einer Party des Prinzen Suleyman.



Um **Suleyman** zu schützen, lenken wir ihn verkleidet als (mies singender) Barde ab, während KI-Kollegen die im Gemenge versteckten Attentäter ausschalten.



Sind alle Schergen ausgemacht und beseitigt, geht es dem ominösen **Auftraggeber** an den Kragen. Diese Ehre gebührt Ezio selbst.



Zu guter Letzt sollen wir ein **Gespräch** des Prinzen mit seinem Onkel belauschen – und erfahren Schreckliches.

zahlreichen, über den Dächern gespannten Seilen entlangzurutschen.

Die gewohnt motivierende Spielstruktur ist bis auf kleine Abweichungen identisch mit den Vorgängern: Ezio streift durch Konstantinopel und erledigt Aufträge für seine Verbündeten wie die örtliche Assassinen-Niederlassung, den jungen Adligen Suleyman oder die rätselhafte Sophia, die Ezio dabei hilft, die Standorte der Schlüssel ausfindig zu machen. Natürlich gilt es auch, die in **Assassin's Creed: Brotherhood** eingeführte Nachwuchsförderung nicht zu vernachlässigen. Zudem befinden sich überall in der Stadt Tempel-Stützpunkte (ähnlich wie die Borgia-Türme aus dem Vorgänger), die jeweils von einem Hauptmann befehligt werden. Eliminiert Ezio diesen Hauptmann und zündet danach ein Signalfeuer, wird das Templernest von den Assassinen übernommen. Nun können neue Assassinen in Mini-Missionen rekrutiert werden. Meist muss Ezio darin einen Bürger vor Soldaten schützen oder Gefangene befreien. Die (abermals übermächtigen) Neu-Assassinen lassen sich im Kampf zur Unterstützung herbeirufen oder werden auf Missionen in andere Städte geschickt. Doch Vorsicht: Die Tempel versuchen, ihre Stützpunkte zurückzuerobern. Wenn das geschieht, darf sich Ezio als Feldherr beweisen und in einem Tower-Defense-ähnlichen Minispiel seine Truppen platzieren, Barrieren bauen und den Stützpunkt verteidigen – eine nette Idee.

Tower Defense hin oder her, viel spielbestimmender sind nach wie vor die aufwän-



In packend erzählten Rückblicken schlüpfen wir in die Kutte des Vorgänger-Assassinen **Altair**.



Mit dem **Adlerblick** vermag Ezio nun sogar die Laufwege seiner Zielpersonen zu erspähen.

dig animierten Kämpfe. In denen kommt es nach wie vor auf das richtige Timing an. Wer den richtigen Moment abwartet, der startet einen Konter und legt sein Gegenüber mit ein paar gezielten Stichen der Unterarmklinge auf Eis. Das klappt serientypisch viel zu leicht, weshalb Ezio selbst mit zwei Dutzend Wachen oft spielend fertig wird. Kommt es hingegen zu Schleichein-

## Es wird Zeit für Assassin's Creed 3

sätzen, spielt **Revelations** eine der Stärken der Serie aus. Wir pirschen uns wie ein lautloser Jäger an unser Opfer heran, beobachten dessen Laufweg, schlagen blitzschnell zu und verschwinden dann unbemerkt im Dunkeln – ein tolles Gefühl. Damit Ezio alle seine Talente nutzen kann, gibt es neben den Hauptwaffen noch eine große Anzahl an Wurfmessern, Giften und Bomben, mit denen Gegner ausgeschaltet oder abgelenkt werden. Letztere dürfen wir nun sogar selbst aus gefundenen Zutaten basteln und individualisieren (siehe Kasten). Allerdings kommt man im gesamten Spiel auch gut ohne die Selfmade-Bömbchen aus.

Natürlich wird in den Missionen nicht nur geschlichen: Wettrennen, in denen Ezio etwa kletternd und sprintend ein gegnerisches Boot einholen muss, stehen ebenso auf dem Programm wie spektakuläre Sabotageakte, bei denen eine ganze Flotte in Flammen aufgeht. Hat Ezio bestimmte Bü-





Gewürzt werden die Klettereinlagen durch nahtlos eingefügte Skriptereignisse.

In den teils gewaltigen Schlüssel-Katakomben legt Ezio atemberaubende Stunts hin.

cher und Schlüssel gefunden, werden die Erinnerungen von Altaïr freigeschaltet. In den kurzen, aber packend erzählten Abschnitten erfährt der Spieler, was nach dem Ende von **Assassin's Creed** geschah und warum Altaïrs Handlungen den Assassinen-Orden fast zerstört hätten. Ein weiterer spielerischer Höhepunkt sind die sehr aufwändig inszenierten Schlüssel-Abschnitte, die sich mit den Assassinen-Gräbern der Vorgänger vergleichen lassen. Um einen der begehrten Türöffner in die Finger zu bekommen, muss Ezio beeindruckende Gewölbe durchklettern, sich mit Feindhorden herumschlagen oder durch brennende Katakomben turnen, gewürzt mit hervorragend eingebundenen, teils sehr spektakulären Skriptereignissen.

Technisch ist **Revelations** auf einem Niveau mit **Assassin's Creed: Brotherhood**. Konstantinopel wurde von den Armenvierteln bis zu den Villen reicher Kaufleute detailverliebt umgesetzt. Dank herumlaufender Bürger, Soldaten, Kurtisanen, Bettler und Gaukler sprühen die Straßen vor Leben. Besonders die prachtvollen Gewänder und reich verzierten Rüstungen sind ein echter Hingucker. Zahlreiche Details wie Bodennebel, Tag- und Nachtwechsel sowie umherflatternde Vögel sorgen zusätzlich für Atmo-

sphäre. In Sachen Charakterdetails und Texturen merkt man der Grafengine von 2007 ihr Alter aber mittlerweile an. Für das kommende **Assassin's Creed 3** wünschen wir uns deshalb einen neuen Technikmotor. Wir wollen doch nicht, dass die Serie ebenso überaltert wie unsere Gesellschaft. HE / DM



### Und nochmal grandios

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Es dauerte keine fünf Minuten, schon hatte mich Revelations in seinen Bann gezogen. Wie schon Brotherhood. Und genau darin liegt die Krux. Denn Assassin's Creed zu spielen, überrascht mich mittlerweile kaum noch. Die wenigen Neuerungen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich das Meuchelmörder-Abenteuer nur wenig weiter entwickelt. Dennoch bleibe ich am Ball. Weil mich Ezios Geschichte packt, weil die Quests, Kämpfe und Klettereinlagen motivieren und das Spiel mich in eine Welt entführt, wie sie schöner und stimmiger kaum sein könnte. Soll heißen: Wer die Vorgänger mochte, der wird auch mit Revelations einen Heidenspaß haben.



Die zahlreichen Kämpfe sind serientypisch viel zu leicht geraten. Und recht brutal.

TERMIN 1.12.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

## Assassin's Creed Revelations

**Publisher** Ubisoft  
**Entwickler** Ubisoft Montreal  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 10 S. Handbuch  
**Kopierschutz** Game Launcher

**Actionspiel**

**GENRE-CHECK** ACTION

»Gewohnt motivierendes Meuchelmörder-Abenteuer.«

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

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Gesucht (8), Deathmatch (8), Meucheln (8), Artefakt-Diebstahl (8), Aussätziger (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein  
**SERVENSCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut  
»Kein Meilenstein, aber originell und wunderbar für zwischendurch.«

**GRAFIK**

- klasse Animationen + stimmige Beleuchtung
- enorme Weitsicht + viele Details
- teils matschige Texturen + Gesichter etwas detailarm

**SOUND**

- gelungene Kampfgeräusche + sich dynamisch anpassende Musik
- sehr gute deutsche Sprecher
- Zufallssprüche wiederholen sich

**BALANCE**

- wird stetig kniffliger + Missionen nie unfair
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Upgrade-System nicht ausbalanciert + Geldsegen

**ATMOSPHÄRE**

- enorm stimmige Spielwelt + überall pulsiert das Leben
- tolles Freiheitsgefühl + gutes Gesucht-System
- Tageszeitenwechsel

**BEDIENUNG**

- frei konfigurierbar + gut mit Maus und Tastatur + optimal mit Gamepad
- zahlreiche, sinnvolle Speicherpunkte
- unübersichtliche Massenschlachten

**UMFANG**

- riesiges Konstantinopel + mehrstufige Hauptmissionen
- jede Menge Nebenquests + viele versteckte Extras
- Geldenaufträge

**LEVELDESIGN**

- eindrucksvolle, detaillierte Stadt + raffiniert gebaute Schlüsselgräber
- Außen- wie Innenbereiche stimmig
- viele Gebäude wiederholen sich

**KI**

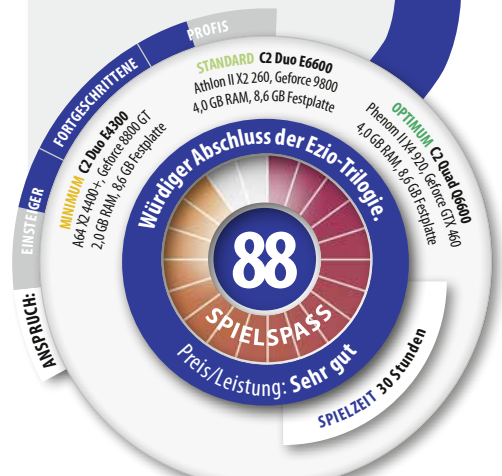
- jede Klasse beherrscht spezielle Manöver + nützliche Verbündete
- Gegner lassen sich oft leicht austricksen
- Aussetzer beim Klettern

**WAFFEN & EXTRAS**

- riesiges Waffen- und Rüstungsarsenal + Munition, Gifte, Schatzkarten
- vielseitiges Bombenbasteln ...
- ... das selten nötig ist

**HANDLUNG**

- liebenswerter Held + markante Nebenfiguren
- passender Humor + gut platzierte Wendungen
- nicht alle Fragen werden beantwortet







Vom Messerkampf in den Büschen bis zum Dogfight in den Wolken: Besonders große Maps wie **Operation Feuersturm** bieten viel Abwechslung.

# Battlefield 3

## Der Multiplayer-Modus

Fans wollen zu Teil 3 wohl nicht als Erstes wissen: »Was taugt die Story?«, sondern eher: »Rockt der Multiplayer-Modus?« Diese Frage beantworten wir jetzt, die andere auf den Seiten danach. Von Fabian Siegmund



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

[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279) Auf DVD: Test-Videos und Sprachvergleich

**S**chon seit den ersten Spielvideos von **Battlefield 3** wird in der Community heiß diskutiert: Bietet Teil 3 noch das gute, alte **Battlefield**-Feeling? Die Antwort auf diese Frage hängt sicherlich davon ab, was man unter diesem Gefühl versteht. Also klären wir doch erstmal die Grundlagen, die harten Fakten des Spiels, bevor wir uns in höhere Sphären aufschwingen.

Das Rückgrat eines jeden **Battlefield**-Spiels sind seine Soldatenklassen. Die haben die Entwickler in **Battlefield 3** nochmal gut durchgemischt und neue Fähigkeiten hinzu-

gefügt. Der Sanitäter heißt nun Sturmsoldat. Anders gesagt: Der Typ mit dem Granatwerfer kann nun auch heilen und mit dem Defibrillator gefallene Kameraden ins Leben zurückholen. Den muss er allerdings erst mit verdienten Punkten freischafter. Wie schon in **Bad Company 2** kann der Feldarzt seine Rolle in der Anfangszeit also gar nicht ganz ausfüllen, auch wenn man den für das Gerät erforderlichen Rang recht schnell erspielt. Außerdem ersetzt der Granatwerfer, so wir ihn denn mitnehmen, das Medipack. Weil das Erste-Hilfe-Paket regelmäßig mehr Punkte liefert,

hat Dice den oft als »Noob Tube« verschrien Launcher uninteressanter gemacht. Weil der Sturmsoldat obendrein keine Munition mehr ausgibt, sich also selbst nicht mehr mit Patronen versorgt, ist's mit dem ungeliebten »Granaten-Spam« aus **Bad Company 2** in **Battlefield 3** vorbei. Nach-

### Granaten-Spamming hat ein Ende

schub gibt's hier beim Versorger, der zudem als Einziger Zugriff auf die leichten Maschinengewehre des Spiels hat. Wer von so einem MG unter Dauerfeuer genommen



## Die Klassen



Der **Aufklärer** dient als Scharfschütze und Späher für sein Team, ist mit seinem Spawn-Punkt aber auch an der Front nützlich.



Zur Reparatur muss der **Pionier** nicht mehr so oft ausrücken, denn die Fahrzeuge reparieren sich zum Teil selbst.



Der **Sturmsoldat** muss sich entscheiden: Granatwerfer oder Medipack? Der Defibrillator ist zum Glück immer dabei.



Nur der **Unterstützer** darf Maschinengewehre für Unterstützungsfeuer benutzen und C4, Anti-Personen-Minen und Mörser einsetzen.

## Kopierschutz & deutsche Version

Um **Battlefield 3** spielen zu können, müssen Sie es an EAs Online-Plattform Origin binden. Das verhindert den Weiterverkauf. Origin steht im Verdacht, Computer nach persönlichen Daten zu durchsuchen. EA bestreitet das und hat die zunächst rechtswidrigen Nutzungsbestimmungen von Origin mittlerweile geändert, das Programm selbst steht aber weiter in der Kritik. (Siehe Report ab S. 130) Die DVD enthält mehrere Sprachversionen und ist in der deutschen Fassung nicht geschnitten. Cool: Auf Wunsch dürfen Sie trotz deutscher Bildschirmanzeigen auch der englischen Sprachausgabe lauschen. Nicht cool: Ihr Spielernamen in **Battlefield 3** ist untrennbar mit dem Namen Ihres Origin-Accounts verbunden, wählen Sie also weise. Eine Namensänderung können Sie unter GameStar.de/Quicklink/7614 beantragen.

wird, dessen Sicht verschwimmt. Das soll den Effekt von Deckungsfeuer simulieren. Wenn ein derart eingeschüchterter Gegner von einem unserer Kollegen erledigt wird, erhält der MG-Schütze Bonuspunkte, selbst wenn er den Schurken gar nicht selbst getroffen hat. Das funktioniert auch mit anderen Waffen und Klassen. Ein cooles, das Teamspiel förderndes Konzept.



Die schweren **Kampfhubschrauber** gehören zu den schlagkräftigsten Waffensystemen im Spiel.

Der Versorger hat alternativ zu C4-Sprengsätzen oder Anti-Personen-Minen einen Mörser im Gepäck, bekannt aus **Battlefield Vietnam**. Den stellen wir an einem sicheren Plätzchen auf und verschießen dann über beachtliche Entfernungen Splittergranaten. Dabei zielen wir über eine eingeblendete Karte des Schlachtfelds, sind also darauf angewiesen, dass unsere Mitspieler Gegner markieren. Das funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie schon in **Bad Company 2**: Gegner anvisieren und Q-Taste drücken, dann wird der Spitzbube ein paar Sekunden lang für alle Team-Kollegen mit einem roten Pfeil markiert, sowohl in der Spielwelt als auch auf der Karte. Dieses so genannte 3D-

Spotting mag für Shooter-Puristen wie ein legaler Wallhack erscheinen und das realitätsnahe Gesamtbild von **Battlefield 3** trüben. Doch im wahren Leben würden Soldaten einander sicherlich auch mitteilen, wenn sie irgendwo einen Gegner erspäht haben, und genau das überträgt das 3D-Spotting gelungen in die Spielwelt. Server-Administratoren dürfen das System allerdings auch

### ⊕ Stärken

- + tolle Technik
- + große Karten
- + cooles Battlelog

### ⊖ Schwächen

- wichtige Unlocks benachteiligen Einsteiger





Messer sind nur von hinten sofort tödlich.

Pioniere können nun **Minen** und Panzerfäuste gleichzeitig mitnehmen. Gefährlich!Fahrzeuge gehen nicht so einfach kaputt. Als ersten Schritt müssen wir sie **stilllegen**.

ausschalten. So oder so bleibt die Q-Taste der allmächtige **Battlefield**-Wunderknopf: Sturm-soldaten anklicken, schon weiß der, dass wir Erste Hilfe brauchen, Versorger markieren, und der gibt uns (hoffentlich) Munition. Wer dennoch auch mal zwanglos »Go! go! go!« oder dergleichen rufen will, wird sich über die »Commo Rose« freuen; ein Ringmenü mit vorprogrammierten Funksprüchen, wie man es aus **Battlefield 2** kennt.

## Wer will, ruft »Go! Go! Go!«

Der Aufklärer wird in **Battlefield 3** endlich seinem Namen gerecht. Er bedient sich zwar wie gehabt aus einem Arsenal von Scharfschützengewehren, doch seine drei freischaaltbaren Zusatzgeräte dienen allein der Feinderkennung: Der stationäre Bewegungsmelder markiert gegnerische Infanteristen im Umkreis von gut zehn Metern, mit seiner fliegenden Drohne kann der Recon-Soldat Mensch und Maschine aus der Luft ausspionieren, und das Laserzielgerät kennzeichnet selbständig Fahr- und Flugzeuge in seinem Sichtbereich. Derart markierte Vehikel werden für zielsuchende Raketen unse-

rer Team-Kollegen vorgemerkt. Zur Standardausrüstung des Aufklärers gehört der mobile Spawn-Punkt: ein kleiner Sendemast, der uns als Einstieg dient. Der Recon-Soldat kann also an abgelegenen Punkten der Map wieder auferstehen, gleichzeitig motiviert das Gerät aber auch dazu, die Camperei sein zu lassen und den Kollegen einen Einstiegspunkt nahe der Front zu verschaffen, denn auch andere Spieler können an der Funkantenne einsteigen. Und jeder Spawn beschert dem Aufklärer Punkte.

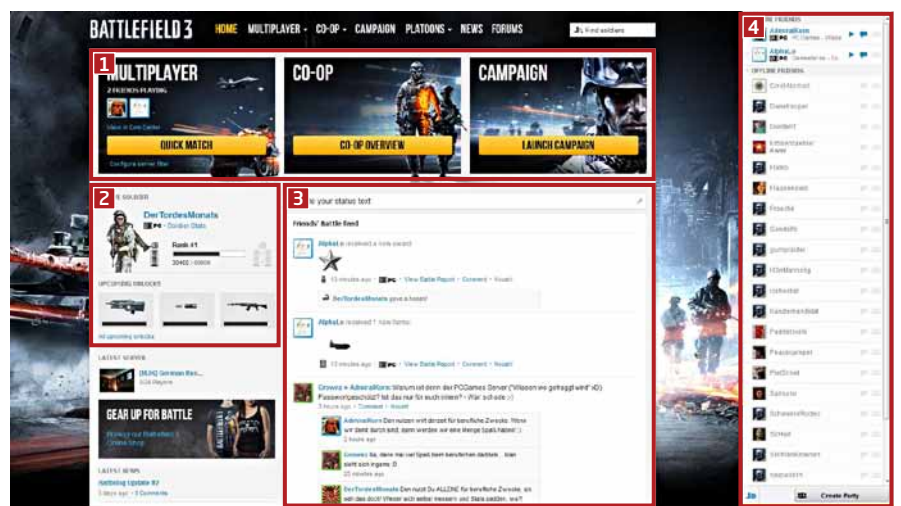
Panzerfaust, Minen, Karabiner und der Schweißbrenner zum Reparieren von Fahrzeugen sind das Handwerkszeug des Pioniers. In **Battlefield 3** bekommt der zudem Boden-Luft-Raketen, um Hubschrauber und Jets vom Himmel zu holen. Als neues Gadget spielt der Pionier einen Minenräum-Roboter frei. Diese fernlenkbare Drohne auf Ketten steuert sich zwar extrem störrisch, dafür können wir damit aus sicherer Entfernung Fahrzeuge reparieren, im Rush-Modus Bomben legen und sogar unachtsame Gegner zu Tode löten. Nummer 5 macht tot! Als Mechaniker wird der Pionier nicht mehr so oft benötigt wie in anderen **Battlefield**-Spie-

len, denn sämtliche Fahr- und Flugzeuge reparieren sich in **Battlefield 3** bis zu einem gewissen Grad selbst, sobald sie lange genug aus der Schusslinie bleiben. Zudem halten die Vehikel mehr aus als in den Vorgängern. Selbst ein mickriger Jeep kann einen direkten Panzerfausttreffer schlucken, ohne zu explodieren. Stattdessen gilt die Karre nun als stillgelegt: Sie kann nicht mehr fahren, repariert sich nicht mehr von alleine und verliert stetig Gesundheitspunkte, aber die Bewaffnung funktioniert noch. Duelle mit Fahrzeugen sind also knifflig, aber ertragreich, denn fürs Stilllegen gibt's bereits so viele Punkte wie für einen Abschuss.

Der Fuhrpark von **Battlefield 3** entspricht weitestgehend dem von **Battlefield 2**: 22 zeitgenössische Kampffahrzeuge, Panzer, Helikopter und, juhu, Jets! Wie schon bei den Soldatenklassen gibt's auch bei den unterschiedlichen Vehikeln bis zu 16 freispielbare Zusatzfähigkeiten. Das sind nicht wie bei **Bad Company 2** lediglich Boni auf Panzerung oder Nachladegeschwindigkeit, sondern kriegsentscheidende Waffensysteme. Manche davon gehörten in **Battlefield 2** noch zur Standardausrüstung, etwa das koaxiale MG

## Das Battlelog

Um **Battlefield 3** spielen zu können, benötigen Sie einen kostenlosen Account beim spieleigenen Community-Tool Battlelog. Über drei Start-Buttons gelangen Sie in den Multiplayer-, Koop- oder Story-Modus. Das heißt: Auch für die Kampagne brauchen Sie eine aktive Online-Verbindung. Hinter dem Multiplayer-Knopf verbirgt sich die sehr gute Server-Suchmaschine, die komplett im Browser läuft. Das Battlelog bietet ausgiebige Statistiken sowie eine Art Facebook für Battlefield-3-Spieler in dem Sie chatten, mit Auszeichnungen angeben oder Gefechte kommentieren können. Mit der Freundesliste bilden Sie bereits vor einem Match Squads, begleiten Kumpels in die Schlacht oder starten den Sprach-Chat.







Fies für Einsteiger: Einige Unlocks wie die hitzesuchenden **Raketen** bieten starke Vorteile.

## Wo ist Karkand?!

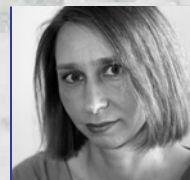
Käufer der Limited Edition von Battlefield 3 (derzeit wird nur diese Fassung verkauft) erhalten den DLC **Back to Karkand** umsonst. Das Kartenpaket enthält vier Maps aus **Battlefield 2** als Neuauflage: Golf von Oman, Wake Island, Sharqi Peninsula und Strike at Karkand. Dank Frostbite Engine 2 fliegen hier nun auch die Fetzen. Zudem gibt's neue Waffen und Fahrzeuge – darunter eine Kettenraupe. Back to Karkand erscheint allerdings erst im Dezember.



beim Panzer oder Luft-Boden-Raketen beim schweren Kampfhubschrauber, andere Upgrades sind brandneu. Ein borgeigener Feuerlöscher etwa macht ein kampfunfähig geschossenes Flugzeug wieder einsatzbereit, Thermal-Visiereinrichtungen helfen beim Nachteinsatz. So, jetzt aber zu den Jets, und zwar nur ein Wort: super! Wir hatten extra den alten Joystick aus Zeiten von **Battlefield 2** im Keller ausgegraben, konnten das Gerät aber gleich wieder einmotten, denn die Maussteuerung funktioniert hervorragend. Die Cockpits bieten zwar eine sehr begrenzte

Sicht und lassen sich nicht ausblenden, dafür helfen die Verfolgerperspektive und der freie Blick nach links und rechts (über die rechte Maustaste aktivierbar). Während die Waffen und Fahrzeuge beider Parteien, der USA und der Russen, an sich tadellos ausbalanciert sind, beklagen die Piloten des Jagdbombers SU-25TM einen Nachteil gegenüber ihren amerikanischen Konterparts in der A-10: Das Cockpit des Ostblock-Fliegers ist mit Querverstrebungen verstärkt, die die Sicht zur Seite stark einschränken. Im Hardcore-Modus ohne Außenansicht wird das zum spürbaren Nachteil. Das nervige Flugzeug-Camping hat in **Battlefield 3** indes ein Ende, denn die Flugzeuge dienen dem ganzen Team als Einstiegspunkte. Und wer wartet schon gerne zehn Minuten an der Landebahn, nur um zu sehen, wie einer ins Cockpit des gerade erst aufgetauchten Bombers spawn't? Trotz des großen Fuhrparks und Arsenalns wirken alle Waffen und Fahrzeuge sehr gut ausbalanciert, lediglich die Flak-Panzer halten zu viel aus. Im Rush-Modus auf der Karte Noshahr-Kanäle kann ein Verteidiger im Tunguska-Geschütz das komplette Gegner-Team niederhalten, weil den Angreifern eine schlagkräftige Konterwaffe fehlt.

**Battlefield 3** bietet zum Verkaufsstart neun abwechslungsreiche Maps, von der verregneten, verwinkelten Häuserkarte über die große Hafenanlagen bis hin zur sonnigen Wüstenlandschaft mit brennenden Ölquellen, dem wohl größten Schlachtfeld der **Battlefield**-Geschichte. Als Haupt-Spielmodi lau-



### Himmel!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Mal ganz abgesehen davon, dass Team-Deathmatch in meinen Augen irgendwie nicht zu Battlefield passen will (Spaß macht's trotzdem) und dass Operation Métro im großen Conquest-Modus mit 64 Mann wegen des Nadelöhrs Tunnel unspielbar ist, habe ich rein gar nichts zu klagen. Himmel, wer hat denn die Karte »Großer Basar« entworfen? Die ist einfach nur gut. Und »Insel Kharg«! Und, und, und! Tolles Design, viele alternative Routen, viele Deckungsmöglichkeiten, herrlich. Battlefield 3 wird in den kommenden Monaten eine zweite Heimat für mich werden – fast so wie der Multiplayer-Part von Modern Warfare 3. Adieu Echtwelt, hallo virtuelle Schlachtfelder!

fen hier sowohl die klassische Spielart »Conquest«, wo wir in gewohnter Manier Flaggenpunkte erobern, als auch der mit **Bad Company** eingeführte Spielmodus »Rush«. Dabei muss das eine Team zunächst zwei Elektronikisten namens Mcom ausschalten, die Gegenmannschaft muss dies verhindern. Das erinnert an die Bomben-Maps des guten alten **Counter-Strike**, mit dem Unterschied, dass die Verteidiger unbegrenzt nachspawnen dürfen, die Angreifer nicht. Wenn die zwei Mcoms zerstört sind, öffnet sich ein neuer Schlachtfeldabschnitt, bis sich die Invasoren schließlich zur letzten Kiste durchschlagen. Äußerst spannend! Wir hätten uns allerdings mehr Erfahrungspunkte für Mcom-Attacken gewünscht, um die Angreifer zusätzlich anzuspornen – wobei die nun immerhin mit mehr Punkten belohnt werden als noch in **Bad Company 2**.

## Jets! Jets! Jets!

Im Rush-Modus stehen in den verschiedenen Abschnitten regelmäßig andere Fahrzeuge zur Verfügung, die das Gefecht in seinem Verlauf maßgeblich beeinflussen. Das macht die Schlachtfelder noch interessanter. So beginnt die Karte Damavand-Gipfel an einem malerischen Berghang, den die Verteidiger mit einem Späh-Hubschrauber



Taschenlampen blenden übertrieben stark, sogar bei Tageslicht.



Im **Koop-Modus** dürfen wir gemeinsam Hubschrauber fliegen.





Die Mcoms im **Rush-Modus** sind heiß umkämpft. Das macht diese Variante so spannend.

beharken, während die Angreifer auf einen Humvee setzen. Danach stürzen sich die Invasoren selbst im Helikopter oder einfach mit dem Fallschirm von einer Klippe hinab ins Tal, wo Panzer und ein schummriger Felstunnel auf die Spieler warten. Da fällt kaum auf, dass sich hier und da Spielobjekte wiederholen. Das Modell »Lagerhalle mit Eckbüro« etwa steht baugleich in Wüsten, an Häfen und im Gebirge herum. Nichtsdestotrotz ist das Leveldesign ausgezeichnet. Das Ganze wird noch großartiger durch die zerstörbaren Umgebungen, die wahnsinnig

## Maßstab für perfekten Spielesound

echt wirkende Beleuchtung und den unglaublichen Sound. Alles in **Battlefield 3** macht ein absolut realistisches Geräusch, sei es ein im Wind ächzender Baum, eine splitternde Wandfliese oder natürlich ein explodierender Panzer. Wir können sogar hören, dass der Jetpilot in engen Kurven mit Pressatmung anfängt, um nicht ohnmächtig zu werden. Die Klangkulisse, die Dice hier geschaffen hat, wird lange Zeit als

Maßstab für perfekten Spielsound dienen. Es liegt wohl an der verbissenen Konkurrenz mit **Modern Warfare 3**, dass auch **Battlefield 3** mit Team-Deathmatch und Koop-Missionen aufwartet. Doch beides fällt qualitativ im Vergleich mit dem Rest des Multiplayer-Parts ab. Das Deathmatch krankt vor allem am schlechten Spawn-System, das uns ohne Rücksicht auf Verluste auch mal direkt vor einem Gegner ins Gefecht wirft. Die Koop-Minikampagne besteht aus sechs viertelstündigen Missionen, in denen wir zu zweit unzählige Gegner niederstrecken, mal aus einem Hubschrauber heraus, mal als Scharfschützen und mal als einfache Infanteristen. Damit

das nicht so langweilig wird, wie's klingt, hat Dice die Gegner unglaublich treffsicher gemacht – wodurch das Ganze aber nicht spannender ausfällt, sondern nervig. Denn in den Koop-Missionen gibt's keine Rücksetzpunkte. Den Hubschrauber zwei Sekunden vor Schluss vor die Bergwand gesetzt? Nochmal von vorn, bitte! Zur Belohnung erwarten uns freischaltbare Waffen, die wir in den anderen Modi nutzen können. Weil **Battlefield 3** aber grundsätzlich nicht verrät, wie sich seine Knarren im Detail unterscheiden, etwa was Genauigkeit oder Schadenswerte angeht, bleibt der Anreiz zweifelhaft.

Zum Schluss bleibt also nur noch die entscheidende Frage offen: Wie steht's denn eigentlich nun um »das alte Battlefield-Gefühl«? Kann ich mir immer noch einen waghalsigen Hochgeschwindigkeits-Luftkampf zwischen Fabrikschloten liefern und im nächsten Moment irgendwo in einem Bunker ein Pistolenduell für mich entscheiden? Gibt's immer noch diese irren Gefechte, bei denen alles explodiert, und am Schluss steht nur noch einer mit einem Messer da? Hat da eben schon wieder einer aus Versehen seinen Kollegen überfahren? Ja! Und bleibt der Panzer dabei an einem Gartenzaun hängen? Gammelt das halbe Team doof beim Flugzeug-Spawn herum? Sind selbst Wellblechhütten unzerstörbar? Nein! Das »alte Battlefield-Gefühl« kann **Battlefield 3** nicht bieten. Zum Glück. Das neue ist nämlich viel besser. **FAB**

TERMIN 27.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

## Battlefield 3

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Dice  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** EA Origin

Ego-Shooter



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Conquest (64), Rush (64), Team-Deathmatch (64) plus Squad-Varianten **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** ja **SERVERSUCHE** Battlelog **MULTIPLAYER-SPASS** 300 Stunden  
»Große Schlachtfelder mit Jets einerseits, eingängige Action andererseits: Battlefield 3 vereint das Beste aus beiden Vorgängern.«

### GRAFIK

- imposante Physik-Engine
- beeindruckende Beleuchtung
- schicke Charaktermodelle
- sehr gute Waffeneffekte
- seltene Clipping-Fehler

### SOUND

- fantastische Waffensounds und Explosionen
- brillante Audio-Positionierung
- unglaubliche Sound-Details
- großartiges Battle-Chatter

### BALANCE

- anpassbare Soldatenklassen
- Fahrzeuge nicht übermächtig
- Noshahar-Kanal im Rush-Modus unausgewogen
- Angreifer-Tickets im Rush-Modus
- Jagdbomber mit Sichtproblemen

### ATMOSPHÄRE

- unglaubliche Schlachtfeld-Stimmung
- zerstörbare Umgebung
- Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

### BEDIENUNG

- klassische Battlefield-Steuerung
- praktisches Battlelog
- Squad-Führer nicht frei wählbar
- hakenige Übersichtskarte
- tolle Jet-Steuerung

### UMFANG

- viele Waffenupgrades
- Koop-Modus als Dreingabe
- neun Karten in unterschiedlichen Größen
- Klassen-Unlocks

### LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze
- lokale Skriptsequenzen im Rush-Modus
- Levelbausteine wiederholen sich
- großer Luftraum für Flugzeuge

### TEAMWORK

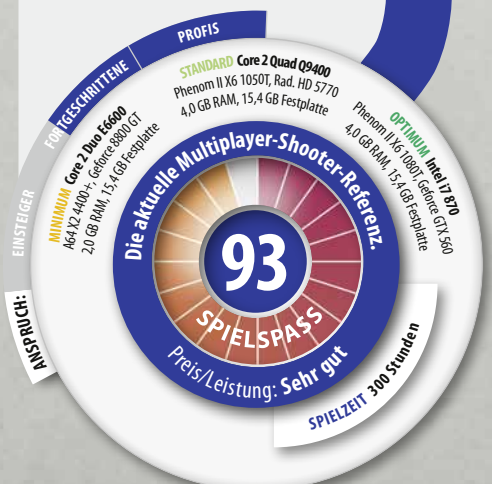
- Gegner-Markierungen
- verzahnte Waffensysteme
- Mcom-Punkte noch nicht hoch genug
- Boni für Unterstützungsleistungen

### WAFFEN & EXTRAS

- umfangreiches Arsenal
- Boni für Unterstützungsleistungen
- redundante Visiereinrichtungen
- neue Klassen-Ausrüstungsgegenstände

### MULTIPLAYER-MODI

- durchdachter, spannender Rush-Modus
- Hardcore-Option
- Team-Deathmatch für schnelle Ballereien
- klassischer Conquest-Modus
- nur Battlefield-Standardmodi



### Lang lebe der König!

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Die größten Fans sind immer auch die größten Kritiker. Als ich das von den selbst reparierenden Fahrzeugen gehört habe, wollte ich Dice eine Mail schreiben: »Habt ihr sie noch alle?! Und Server-Suchmaschine im Webbrowser, geht's noch?!« Doch ich muss mir eingestehen: Das funktioniert alles, und sogar besser als in den Vorgängern. Dass die Klassen gut durchdacht sind, sehe ich allein daran, dass ich die annähernd gleich oft spiele – dabei war ich doch sonst so ein Dauersani. Die Begeisterung für die Jets konnte ich in Teil 2 nie teilen, jetzt zählen sie zu meinen Lieblings-Fahrzeugen. Und das Ganze dann noch in einem so beeindruckenden technischen Grundgerüst! Das Spielejahr 2011 ist für mich gelaufen, ich habe meinen Favoriten.





# Die Solokampagne

Erstmals hat Dice der Kernserie Battlefield auch eine Solokampagne spendiert. Dabei wagt man keine Experimente, sondern orientiert sich an dem, was die Call-of-Duty-Serie seit Jahren liefert. Von Petra Schmitz

# W

as kann er denn nun, der Einzelspieler-Modus von **Battlefield 3**? Kann er vielleicht mehr als die **Modern Warfare**-Reihe oder **Call of Duty: Black Ops**?

Der Solo-Einsatz von **Battlefield 3** kann, was **Modern Warfare** und **Black Ops** auch können. So lautet die simple Antwort. Die Erklärung dafür lässt sich ebenso sparsam in zwei Wörter fassen: Dice kopiert. Aber bei all den vertrauten Versatzstücken, die **Battlefield 3** uns vorsetzt, haben die Entwickler zwei entscheidende Dinge geschafft. Zum einen kopieren sie sehr unterhaltsam. Zum anderen haben sie dem Spiel einen sehr eigenen Anstrich verpasst. Und damit meinen wir beileibe nicht nur die Grafik.

Den eigenen Anstrich spürt man gleich nach dem Prolog, der eine kleine Vorschau aufs Finale gewährt. In einem Zimmer sitzt ein leicht ausgemergelt wirkender Marine. Der Mann sieht erstaunlich normal aus, kein markantes Kinn, keine Figur, die einem Superhelden zur Ehre gereichen würde. Sein Blick schwankt zwischen fragend, verzweifelt und entschlossen. Blackburn, so der Name des Soldaten, hat so gar nichts gemein mit



Wer die Zielhilfen nicht nutzt, trifft selbst über mittlere Distanz nur mit Glück.

seinem Grund. Blackburn nämlich befindet sich in einer vergleichbaren Situation, der Rahmen von **Battlefield 3** ist nahezu identisch mit dem des letzten **Call of Duty**-Titels. Genau wie Mason wird Blackburn verhört, nur weniger unangenehm. **Battlefield 3** spart sich Folter, **Battlefield 3** schickt einfach drei Männer in einen Raum, Blackburn und zwei US-Agenten, die den Marine ausquetschen, die höhnisch abwiegeln, wenn die Sprache auf eine drohende Gefahr kommt, die wissen wollen, warum der Soldat getan hat, was er getan hat. Wir werden natürlich einen Teufel tun und verraten, was Blackburn sich zu Schulden hat kommen lassen. Nur so viel: Die Szene ist super!

Und so beginnt Blackburn zu erzählen. Vom Einsatz gegen die Rebellentruppen der (fiktiven) PLR im irakischen Sulaimaniyya, vom

Einsatz im nächtlichen Teheran, von der schrecklichen Entdeckung im Tresorraum einer Bank, von der Jagd auf den Terroristen Solomon – was wir alles spielen. Um Abwechslung zu schaffen, erzählen auch die Agenten. Etwa vom Kampfflug der Jet-Kanonierin Hawkins oder vom Panzeinsatz eines gewissen Sergeant Miller. Auch diese Missionen spielen wir nach. Kräftig gebeugt wird die erzählerische Logik, wenn wir auch noch in die Rolle eines Agenten des russischen Nachrichtendienstes schlüpfen, denn von dessen Erlebnissen wissen die drei Männer im Verhörraum nur wenig bis gar nichts, können sich also auch nichts darüber erzählen. Dennoch werden die Episoden um Dimitri »Dima« Mayakowsky und dessen Begleiter genau wie die anderen in die Handlung verwoben. Abgesehen von dieser Logiklücke haben wir an der Story

## ➕ Stärken

- + gut dargestellte Charaktere
- + meistens großartige Grafik
- + ungewöhnlicher Soundtrack

## ➖ Schwächen

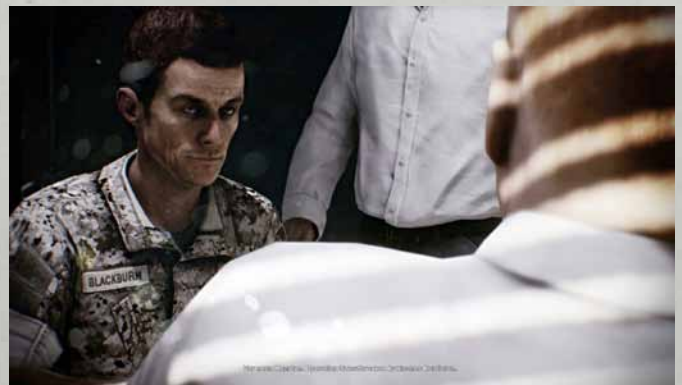
- einfache Vehikel-Einsätze
- dümmliche Gegner-KI

einem »Soap« MacTavish, einem Captain Price oder gar mit einem Alex Mason, dem Helden aus **Black Ops**.

Warum wir Mason so exponiert erwähnen, hat



Interessante **Perspektive**: Blackburn wurde von einer Detonation von den Beinen gehoben und rappelt sich hier langsam auf.



Der **Marine Blackburn** wird von zwei US-Agenten verhört. Die Männer glauben die Geschichten des Soldaten jedoch nicht.





Wenn Blackburn verletzt ist, signalisiert das das Spiel unter anderem durch **Blutspritzer** im Sichtbereich.

von **Battlefield 3** nur wenig auszusetzen. Sicher, innovativ geht anders. Sicher, man hätte sich nun wirklich was anderes einfällen lassen können als die x-te Terroristenbedrohung. Sicher, dass man in unterschiedlichen Rollen schlüpfen, ist ein alter Hut. Aber **Battlefield 3** weiß das alles sehr mitreißend zu verpacken. Nicht zuletzt deshalb, weil Blackburn und Kameraden deutlich menschlicher rüberkommen als die bereits erwähnten **Call of Duty**-Helden.

In **Battlefield 3** wird nicht martialisch rumgetönt, es bleibt alles im Rahmen. Das Spiel rufert sogar dann und wann in die komplett andere Richtung und lässt uns an den (berechtigten) Zweifeln und Ängsten der Männer teilhaben. Der Effekt: Blackburns Kameraden Montes, Matkovic und Campo bleiben nicht nur Namen und Gesichter, sondern werden zu Charakteren. Für die Handlung ist das essentiell wichtig.

Aber da war doch noch was neben der Handlung ... ach ja, die Action! Die sich, wie schon erwähnt, in großen Teilen an dem orientiert, was wir aus **Modern Warfare** & Co. kennen. Die meiste Zeit sind wir per pedes

als Marine Blackburn unterwegs, an unserer Seite ein festes Kontingent weiterer Soldaten. Mit denen erleben wir temporeiche Schlachten auf den taghellen Straßen von Sulaimaniyya oder schießen uns durchs nächtliche Teheran. In beiden Fällen agieren die Kollegen zielsicher und selbstständig, Anweisungen unsererseits entfallen. Vielmehr gibt man uns welche: Wohin wir zu rennen haben, wohin wir zu schießen haben, womit wir schießen sollen. Und wenn die Begleiter etwa ein großes Brett zu einer Brücke umfunktionieren oder eine Tür eintreten, dann dürfen wir nur zuschauen. Das alles tut allerdings nicht weiter weh, denn das Zuschauen macht dank der tollen Animationen wirklich Spaß und das Schießen ist trotz des Skript-Korsetts zuweilen überraschend fordernd. Zum Gegner zu preschen und stumpf draufzuhalten, entpuppt sich auf keinem der drei Schwierigkeitsgrade als gute Idee. Wer sich nicht dann und wann auf den Boden wirft, um Beschuss zu entgehen, ist schnell ein toter Soldat. Und wer die Zielfernrohre der Waffen ignoriert, trifft nur, weil das Glück ihm hold ist. Apropos »Waffen«: Die fühlen sich allesamt übergangs erfrischend unterschiedlich an.

Im krassen Gegensatz zu den fordernden Zu-Fuß-Kapiteln stehen die Fahr- beziehungsweise Flugabschnitte. Die Panzereinsätze mit Sergeant Miller sind zwar spektakulär in Szene gesetzt, aber ungefähr so gefährlich wie der Angriff eines mit einer matschigen Banane bewaffneten Kleinkinds. Ähnlich unser Einsatz an der Bordkanone eines Kampfflugzeugs in der Rolle der Schützlin Hawkins. Die Aufgabe beschränkt sich nur aufs Schießen, den Jet dürfen wir nicht steuern. Wir dürfen nicht mal selbst aus dem Bauch des Flugzeugträgers an Deck gehen, das erledigt das Spiel für uns. Die Jetmission ist von vorne bis hinten eine klassische Schienen-Mission, in der wir lediglich über die Maus unsere Blickrichtung verändern und den Feuerknopf

## Gefährlich wie eine matschige Banane

drücken. Beziehungsweise Ziele vorgeben, denn der zweite Abschnitt von »Auf der Jagd« erinnert frappierend an eine der besten Missionen aus dem ersten **Modern Warfare**: den Einsatz »Tod von oben«, in dem wir aus einem hoch fliegenden Gunship Terro-

## Auf Schienen in den Wolken

Die optisch großartige **Jetmission** entpuppt sich schnell als ein superlineares Erlebnis. Wir dürfen nicht mal selbstständig zu unserem Flieger gehen und einsteigen, das erledigt das Spiel für uns. In der Luft schrotten wir dann mit Raketen feindliche Jets oder geben Ziele für andere Flieger vor. Apropos »Flieger«: Unser Flugzeug dürfen wir auch nicht selbst steuern, das übernimmt ein KI-Pilot.





risten aufs Korn genommen haben. In der Rolle von Hawkins geben wir indes Ziele für andere Jäger vor, die Wärbildperspektive ist aber die gleiche.

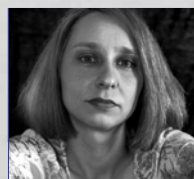
Warum uns **Battlefield 3** in der Jet-Mission so sehr die Kontrolle über unsere Spielfigur entreißt, können wir auch nicht genau sagen. Ebenso schleierhaft bleibt uns, warum wir beim schon legendären Schuss aufs Hotel nicht selbstständig aus der Deckung aufstehen dürfen, um die Rakete abzufeuern. Stattdessen müssen wir warten, bis unser Soldat sich automatisch erhebt, automatisch die Rakete schultert und ... okay, immerhin dürfen wir dann noch selbst den Feuerknopf drücken. Trotzdem fühlen wir uns durch solche unflexiblen Skriptsequenzen gegängelt.

Wer sich nach dem Durchspielen der Kampagne fragen sollte, wo denn die Frostbite-Engine geblieben ist, der fragt sich Ähnliches wie wir. Oder anders: Die Zerstörung

von ganzen Gebäuden spielt im Solo-Einsatz von **Battlefield 3** nur eine verschwindend geringe Rolle. Es geht zwar hin und wieder etwas kaputt (Häuser fallen um), aber dass man selbst signifikant Einfluss auf die Levelarchitektur nehmen könnte – Pustekuchen! Zumal uns auch die meiste Zeit die entsprechende Bewaffnung dafür fehlt. Immerhin dürfen wir Säulen bis aufs Stahlträgerinnenleben zerbröseln. Auch in Sachen Beleuchtung müssten wir minimal meckern. Die Lichtstimmungen des Spiels sind über weite Strecken über jeden Zweifel erhaben, aber wenn sich unser Squad dann hin und wieder durch kunstvoll beleuchtete Abschnitte kämpft, dabei jedoch keine Schatten wirft, dann werfen wir den Entwicklern für diese Passagen grobe Schlamperei vor. Wieder gut macht es Dice beispielsweise in einer Schleichmission, in der wir uns nachts durch ein von Regen und Blitzen verschönertes Teheran bewegen.

Für Sound-Fetischisten bietet **Battlefield 3** auch im Soloeinsatz die serientypische Qualität. Wer empfindliche Lauscher hat, sollte den Ton schön leise drehen oder gleich etwas anderes spielen. Allerdings verpasst man so auch die stellenweise unglaublich gute Musikuntermalung, die gerade in wichtigen Szenen gekonnt die Wirkung verstärkt. Übrigens ohne die für Kriegsspiele typischen Posaunen-Trommeln-Streicher-Orgien, sondern mit erstaunlich viel Elektroklängen. Auch die deutsche Sprachausgabe kann sich durchaus hören lassen, auch wenn die Wortmeldungen im englischen Original insgesamt geschmeidiger und deswegen lebenssechter überkommen.

Dice hat sich Experimente verkneifen und sich ziemlich genau an dem orientiert, was Infinity Ward und Treyarch üblicherweise machen. Kein Fehler, denn uns hat die Solokampagne von **Battlefield 3** durchweg ausgezeichnet unterhalten. Sogar bis zum insgesamt gelungenen Schluss, der uns trotz eines kleinen schmutzigen Tricks und eines überraschenden Perspektivwechsels (nein, nein, wir verraten nichts!) befriedigt



### Gut kopiert

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Dice kann also doch sehr gute Solokampagnen! Zumindest, wenn sich die Entwickler an die großen Vorbilder halten. **Battlefield 3** ist durchgängig prima Unterhaltung auf einem fast immer großartigen Grafikniveau. Ich bin mehr als überrascht, denn insgeheim hatte ich etwas im Bereich des jüngsten Medal of Honor befürchtet. Wenn ich gemein wäre, könnte ich den Schweden die dreiste Kopiererei zum Vorwurf machen. Aber hey, wenn Kopieren in der Spieleentwicklung verboten wäre, dann gäb's kein World of Warcraft, haha! Trotzdem: Für **Battlefield 4** wünsche ich mir mehr Eigenständigkeit, mehr Ideen und unbedingt irgendwas ohne Terrorismus.



Die Panzermissionen mit Sergeant Miller sind zwar spektakulär, aber reichlich anspruchslos.

und angenehm melancholisch aus dem Spiel entlassen hat. Und das ist etwas, was wir bei einem **Call of Duty** bisher in dieser Form noch nicht erlebt haben. **PET**

TERMIN 28.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

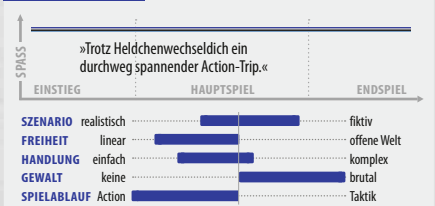
## Battlefield 3

Ego-Shooter

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Dice  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** EA Origin



### GENRE-CHECK ACTION



### GRAFIK

- + tolle Charaktermodelle + butterweiche Animationen
- + beeindruckende Lichtstimmungen + sehr gute Waffeneffekte
- + zuweilen Detailarmut - Schatten fehlen manchmal

10/10

### SOUND

- + fantastische Waffensounds und Explosionen + gute deutsche, sehr gute englische Sprecher
- + ungewohnter, aber sehr passender Soundtrack - minimale Soundfehler

10/10

### BALANCE

- + oft fordernd, aber fair + gut platzierte automatische Speicherpunkte
- + Vehikel-Einsätze zu leicht - Munitions-Geschenke an Speicherpunkten

8/10

### ATMOSPHERE

- + dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + gut platzierte, tolle Zwischensequenzen
- + guter Tempowechsel in den Missionen - manchmal öde Ballerpassagen

9/10

### BEDIENUNG

- + präzise Shooter-Steuerung + Waffen fühlen sich angenehm unterschiedlich an
- + Sprachausgabe im Spiel umstellbar - kein freies Speichern

10/10

### UMFANG

- + viele und vor allem große Schauplätze
- kurze Spielzeit
- geringer Wiederpielwert

6/10

### LEVELDESIGN

- + abwechslungsreiche Einsatzorte + zumeist glaubwürdiger Levelaufbau
- + Linearität wird im Regelfall gut kaschiert
- Schienenabschnitte - unflexible Skripte gängeln Spieler

8/10

### KI

- + KI-Kameraden agieren selbstständig + Feinde nutzen Deckungen
- wagen sich aber in unsinnigen Momenten heraus
- zu viele Gegner stürmen dumm vor

6/10

### WAFFEN & EXTRAS

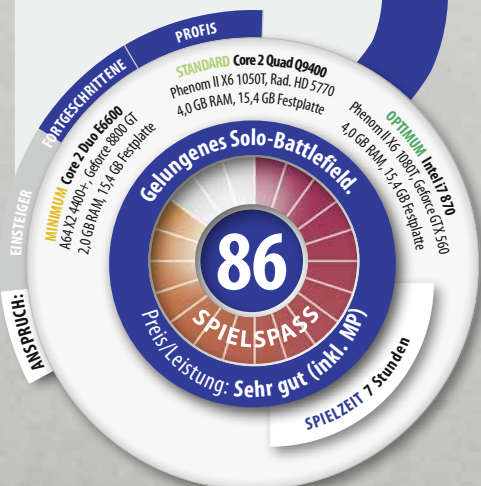
- + große Auswahl von Freund- und Feindwaffen
- + Einsatz von Spezialwaffen (Raketenwerfer etc.)
- + Schusswaffen unterscheiden sich in Handhabung und Wirkung

10/10

### HANDLUNG

- + gut eingefangene Hauptfiguren
- + einige Gänsehaut-Momente + gelungenes Ende
- Story wenig ideenreich

9/10





# Battlefield 3

## im Technik-Check

Mit Battlefield 3 möchte der Entwickler Dice neue Maßstäbe in Sachen Grafik setzen. Ob das gelingt, und wie das Spiel in den verschiedenen Einstellungen wirklich aussieht, erfahren Sie im großen Technik-Check. Von Marc Sehr

**B**attlefield 3 ist das schönste Spiel des Jahres. Die Frostbite-2.0-Engine überzeugt mit nie dagewesener Beleuchtung und wunderschönen Texturen. Spieler, die noch einen Rechner mit Windows XP verwenden, kommen allerdings nicht in den Genuss von Battlefield 3. Denn erst ab Windows Vista und einer DirectX-10.0-fähigen Grafikkarte startet der Shooter überhaupt. Bereits mit einer Nvidia GeForce GTX 460 oder einer AMD Radeon HD 5770 können Sie das Spiel bei hohen Details in 1680x1050 genießen, müssen dann aber auf die höchste Stufe der Kantenglättung und maximales Ambient Occlusion verzichten. Um Battlefield 3 in maximalen Einstellungen spielen zu können, brauchen Sie zumindest einen Vierkern-Prozessor mit 3,0 GHz, 2,0 GByte RAM Arbeitsspeicher und eine Nvidia GeForce GTX 560 Ti oder eine AMD Radeon HD 6950.

Die größten Stärken der Frostbite-2.0-Engine sind zweifellos die Beleuchtung und korrekte Berechnung der Schatten sowie die realistische Darstellung von Terrain. Der Schattenwurf von Objekten wird mittels Umgebungsverdeckung, im Fachjargon Ambient Occlusion genannt, nahezu realistisch dargestellt. Ambient Occlusion ahmt diffuse Schattierungen nach, die zum Beispiel Kanten oder dichte Blätteransammlungen dunkler erscheinen lassen.

Neben der Beleuchtung punktet die Engine noch mit ihren weitläufigen, hochdetaillierten Außenarealen, die besonders in den riesigen Multiplayer-Schlachten Verwendung finden. Unter DirectX 11 wird die Felsenlandschaft mit Hilfe von Tessellation er-



Die HBAO-Umgebungsverdeckung (rechts) kostet viel Leistung, trägt aber dazu bei, dass alle Objekte nahezu realistische Schatten werfen.

stellt. Damit bei der enormen Weitsicht die Silhouetten des Gebirges am Horizont nicht an Details verlieren, verfeinern Displacement Maps das Höhenrelief. Um den Effekt im Spiel zu sehen, müssen Sie neben einer DirectX-11-fähigen Grafikkarte die Terrainqualität auf »Hoch« oder »Ultra« setzen.

Wie das Spiel optimal auf Ihrem Rechner läuft, erfahren Sie im Grafikvergleich mit Technik-Tabelle. MSH

### Licht und Schatten sind die Stärken von Battlefield 3

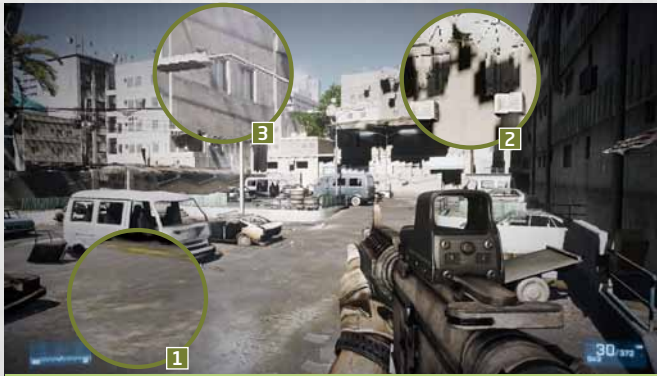
### Ingame-Konsole

Für alle, die es ganz genau wissen wollen, gibt es in Battlefield 3 die Ingame-Konsole mit einigen nützlichen Zusatzfunktionen. Die Konsole öffnen Sie mit der -Taste oberhalb der -Taste. Die für die meisten Spieler wichtigste Information, die aktuelle Framerate, können Sie mit Hilfe der Konsole direkt im Spiel einblenden und benötigen so kein zusätzliches Programm wie beispielsweise Fraps. Geben Sie dazu in der geöffneten Konsole den Befehl »Render.DrawFPS 1« ein. Mit »Render.PerfOverlayVisible 1« erhalten Sie in der linken unteren Ecke ein Diagramm mit Graphen für die CPU- und GPU-Auslastung. So können Sie Ihr System überwachen. Um eine vollständige Liste aller verfügbaren Befehle zu erhalten, schreiben Sie den Begriff »list« in die Konsole und bestätigen Sie mit .





## Grafikvergleich



1680x1050, HOHE DETAILS, KEIN AA, KEIN AO, BEWEGUNGSVERZERRUNG AUS

**1** Die Texturen sind niedrig aufgelöst und werden ohne anisotrope Filterung matschig. **2** Die Schatten fallen grob aus und besitzen keine weichen Kanten. **3** Kantenglättung gibt es auf »Gering« keine.



1920x1080, ULTRA, 4XMSAA, HBAO

**1** Auf »Ultra« sind die Texturen hochaufgelöst und zeigen sehr viele Details. **2** Die Schatten sehen filigran und scharf aus. **3** Erst auf »Ultra« wird MSAA in der höchsten Stufe aktiviert.

## Die Grafikeinstellungen von Battlefield 3

**1** Alle wichtigen Grafik-Einstellungen dürfen Sie in Battlefield 3 direkt im Menü vornehmen. Allerdings sollten Sie beachten, dass sich nicht alle Änderungen auch sofort im Spiel auswirken. Einige Einstellungen, wie beispielsweise die Texturqualität, verlangen einen Levelneustart.



**2** Auf der Voreinstellung »Mittel« und »Niedrig« sind fast alle Einstellungen deaktiviert, die Battlefield 3 auszeichnen – beispielsweise das »Umgebungssicht« genannte »Ambient Occlusion« und die Detailstufe der sonstigen Schatten.

**3** Sind Sie mit Ihrer Einstellung nicht zufrieden, können Sie jederzeit mit »Einstellungen Zurücksetzen« die Standardeinstellungen wiederherstellen. Aber Vorsicht: Ein Klick darauf setzt alle Einstellungen in den Optionen zurück, also auch die möglicherweise von Ihnen geänderte Tastaturbelegungen.

**4** Die DirectX-11-Funktionen von Battlefield 3 verstecken sich hinter der Terrainqualität. Wesentliche Auswirkungen auf die Leistung hat der DirectX-11-Modus nicht, steigert aber den Detailreichtum weit entfernter Bergketten. Mit jeder DirectX-11-Karte in unserer Technik-Check-Tabelle läuft maximale Terrainqualität flüssig.

**5** Neben VSync dürfen Sie Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung direkt im Spiel festlegen – leider keine Selbstverständlichkeit. Das spart den Umweg über den Grafikkarten-Treiber.

## So läuft Battlefield 3 auf Ihrem PC

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

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

<b>4</b>	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details, kein AA, kein AO, Bewegungsverzerrung aus	läuft so flüssig: 1680x1050, Ultra, 2xMSAA, SSAO, Bewegungs- verzerrung aus	läuft so flüssig: 1920x1080, Ultra, 4xMSAA, HBAO
	ruckelt stark			

## Technik-Tipps

- Am meisten Leistung verschlingt die Kantenglättung und das »Umgebungssicht« getaufte Ambient Occlusion. Wenn Sie auf MSAA verzichten können, glättet das »Postprocessing Antialiasing« genannte FXAA die Kanten ressourcenschonender, aber nicht so genau.
- Wählen Sie SSAO statt HBAO, um rund zehn Prozent Leistung einzusparen. Im laufenden Gefecht fällt der optische Unterschied so gut wie gar nicht auf.
- Deaktivieren Sie bei schwächeren Grafikkarten die Bewegungsverzerrung. Bei Treffern und schnellen Schwenks bricht die Framerate mit aktiviertem Motion Blur manchmal stark ein.

## Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 15 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 10.0



# Modern Warfare 3

## Multiplayer-Test

Modern Warfare 3 bestätigt im Multiplayer-Test die sehr hohe Qualität der Vorgänger. Zugleich bringt Activisions Shooter eine Neuerung, die die Serie nochmal voran bringt. Von Petra Schmitz



Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward, Sledgehammer** (Call of Duty: Modern Warfare 2, GS 01/10: 89 Punkte)  
Termin: **8.11.2011** Spieler: **2-18** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7444](http://GameStar.de/Quicklink/7444)

Auf DVD: Test-Videos

**W**er hätte gedacht, dass uns der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 3** mit Teamwork fördernden Elementen und Spielmodi überrascht? Während in den Vorgängern nahezu alles auf flotte Kills und schnelle Einzelerfolge ausgelegt war, macht **Modern Warfare 3** (zumindest im Mehrspieler-Teil) dann doch einiges neu. Und Überraschung, das funktioniert sogar super!

### + Stärken

- + großer Koop-Part
- + schnelle Gefechte
- + viele Upgrades
- + neue, auf Teamwork ausgelegte Modi

### - Schwächen

- IWnet-Matchmaking
- keine Map-Highlights

Infinity Ward und Sledgehammer haben sich für den ersten der neuen Spielmodi von **Modern Warfare 3** offenbar von **Crysis 2** inspirieren lassen – Stichwort »Dog Tag«. In **Crysis 2** schaltet man Abschussbelohnungen

frei, wenn man die Hundemarken erledigter Gegner einsammelt. Im neuen **Modern Warfare 3**-Modus »Abschuss bestätigt« wollen die kleinen Metallplättchen eben-

falls eingesammelt werden. Denn nur dann bekommt ein Team den Punkt für den Kill. Das klingt zunächst mal wenig spektakulär, wird aber allein schon dadurch spannend, dass jeder Spieler die Hundemarken aufklauben kann. Selbst wenn er nicht derjenige ist, der den Feind erledigt hat.

So weit, so gut, aber eigentlich wären die Identitätsplaketten so nur eine verzögerte Art der Punkteberechnung. Doch nicht jeder Abschuss, nicht jede Hundemarke bedeutet einen Zähler, sonst wäre der Umweg über die Erkennungsmarken ja sinnbefreit. Der Kniff besteht darin, dass jeder Spieler wirklich jede Hundemarke einsammeln kann. Also auch die eines abgemurksten Teamkameraden, um den Gegnern ein Schnippchen zu schlagen.

Beide Teams müssen also immer auf herumliegende Marken achten, eigene sowie feindliche. Wer sehenden Auges daran vorbei läuft, gehört mit der Predator-Rakete pulverisiert. Allerdings sollte man sich auch nicht blind auf jede Erkennungsmarke stürzen. Clevere Spieler nutzen die nämlich gerne mal als Köder und lauern in schlecht einsehbaren Winkeln auf unachtsame Markensammler, um noch einen zusätzlichen Abschuss einzuheimsen.

Der zweite neue Spielmodus legt den Fokus noch mehr auf gescheites Teamwork. Oder anders: Er fördert es direkter. In »Teamverteidiger« (blöder Name) geht's eigentlich um eine Flagge. Die Gruppe, die den Wimpel in Besitz hat, bekommt doppelte Punkte für Abschüsse. Somit ist nicht nur der Mannschaft, sondern auch jedem individuellen Spieler daran gelegen, die Fahne möglichst lange in den eigenen Reihen spazieren zu tragen. Letztlich geht's ja auch in **Modern Warfare 3** wieder um das Erklettern der Soldatenränge und ums Freischalten von Waffen und Perks (Spezialfähigkeiten wie einen höheren Schaden oder eine verringerten Rückstoß). Die Folge der Lockmittel: Selbst bei zufällig zusammengewürfelten Mannschaften klappt die Zusammenarbeit erstaunlich gut, die Teams versuchen tatsächlich, den Flaggenträger zu beschützen – oder auszuschalten.

Neben den beiden neuen Spielmodi sind auch wieder die bekannten Klassiker wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Suchen & zerstören, Herrschaft oder Capture the Flag vertreten. Wie gehabt hat man nicht von Anfang an Zugang zu allen Mehrspieler-Varianten, die Auswahl hängt von der eigenen Stufe ab. Mit dem (verflucht schnell-



Die **ballistischen Westen** sind eine Abschussserien-Belohnung im Unterstützungspaket.







Punkte für das eigene Team gibt's aber nur, wenn auch die **gelben Dog Tags**, die Erkennungsmarken der erledigten Gegner aufgesammelt werden.



Der neue Spielmodus »Abschuss bestätigt« funktioniert zunächst mal wie simples Team-Deathmatch: Zwei Mannschaften schießen sich über den Haufen.

Die **Hundemarken des eigenen Teams** sind rot. Auch die kann man auf sammeln und der gegnerischen Gruppe so einen Punkt verwehren.



len) Erreichen von Rang 20 darf man die ganze Sause dann schließlich auch auf Hardcore (keine Munitionsanzeige, kein Fadenkreuz, Teambeschuss, Kugeln verursachen deutlich mehr Schaden) angehen.

Überwachungsdrohne? Kampfhubschrauber? Oder doch lieber stationäres Geschütz? Das waren früher und sind auch heute noch die Fragen, wenn's in **Modern Warfare** um die Belohnungen für Abschusserien geht. In **Modern Warfare 3** funktioniert's allerdings ein bisschen anders als früher. Infinity Ward und Sledgehammer haben die Belohnungen zu Paketen geschnürt, aufgeteilt in »Sturm«, »Unterstützung« und »Spezialist«. Während es bei »Sturm«, wie der Name schon andeutet, nach wie vor um mehr und immer mehr Kills geht (dank des Kampfhubschraubers etwa) und bei »Spezialist« ums ständige Addieren von Perks, wird's bei »Unterstützung« interessant. In diesem Paket lagern nämlich ungewöhnliche Belohnungen wie die kugelsicheren Westen, die man im Level platzieren kann und bei denen

sich die Teammitglieder munter bedienen dürfen, um besser geschützt zu sein.

Der Spieler, der den Westenvorrat zur Verfügung gestellt hat, bekommt pro übergestreiftem Sicherheitsfummel 50 Punkte gutgeschrieben. Ähnlich funktioniert die Aufklärungsdrohne, mit der man Gegner für die Mitstreiter markiert. Wenn die dann einen erspähten Feind ausknipsen, gibt's wieder Punkte. Der Clou am Unterstützungspaket: Die Abschusserien werden nicht zurückgesetzt, wenn man ins Gras beißt, sondern steigen einfach weiter und weiter. Klassisch hingegen läuft's bei »Sturm« und »Spezialist« ab: Wer hops geht, muss sich wieder von vorne gen Belohnung schießen.

Früher hingen die individuellen Verbesserungen für einzelne Schießprügel von den Herausforderungen ab, heute geben die Waffenstufen den Ausschlag. Je häufiger und besser man beispielsweise mit dem

Scar-L den Gegnern auf den Pelz rückt, desto mehr Ausrüstungskram schaltet man für das Gewehr frei. Und zwar nur für dieses eine Gewehr. Wer eine frische Waffe ausprobieren will, muss sich Zielhilfen, Schalldämpfer, Tarnmuster und spezielle Perks (verringertes Rückstoß oder höherer Patronenschaden) wieder neu erspielen.

Gleich vorneweg: Wer sich schon in seiner eigenen Wohnung verläuft, der sollte besser einen Bogen um den Mehrspieler-Modus von **Modern Warfare 3** machen, denn eingängig sind die meisten Karten ganz und gar nicht. Viele Winkel, schmale Wege und Sackgassen lassen die ersten Partien zu wahren Verwirrspielen werden. Man braucht deutlich länger

## Mehr Koop-Spaß

Schon im Vorgänger haben uns die so genannten Spec-Ops-Einsätze fasziniert, in **Modern Warfare 3** sind die Koop-Missionen wieder dabei. Obendrauf gibt's noch den aus **Black Ops** bekannten Überlebensmodus.



**Spec Ops:** Mit unserer Kamera-Waffenkombination zerlegen wir einen Little Bird, während der Mitspieler in Deckung wartet.



In »Überleben« wehren wir immer stärkere Gegnerwellen ab. Waffen, Munition und Spezialgerät kaufen wir dafür an Terminals.





### Endlich mit Teamgedöns!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Abgesehen davon, dass schon wieder »Overgrown« im Map-Pool fehlt und dass mich das doofe IWnet von der ersten Sekunde an nervt, gefällt mir der Multiplayer von Modern Warfare 3 jetzt sogar noch besser. Die schnellen, kurzweiligen Gefechte sprechen meine Gene seit jeher eher an als die behäbigen Conquest-Schlachten von Battlefield. Und wie schön, dass die Entwickler endlich mal Modi eingebaut haben, in denen gescheites Teamspiel gefördert wird – das kann ich gar nicht genug loben. Mit der kleinen nachgereichten Spitze, dass das schon viel früher hätte passieren müssen.

als beispielsweise bei **Call of Duty: Black Ops**, um sich zurechtzufinden. Auch fehlen nach unserer Einschätzung potenzielle Klassiker wie »Array« für **Black Ops** – keine der Karten von **Modern Warfare 3** ist wirklich herausragend. Trotzdem ist das Kartendesign alles in allem gut, denn in den wenigsten Fällen werden Scharfschützen bevorzugt. Allerdings sollte man in **Modern Warfare 3** nicht mehr ganz so viel herumrennen wie früher, sonst bolzt einem ganz sicher der nächste Gegner aus der nächsten Ecke eine tödliche Ladung Blei in den Rücken.

Infinity Ward hat es im Vorfeld schon deutlich gesagt: **Modern Warfare 3** arbeitet wieder mit dem konsolidierten Peer-to-Peer-Matchmaking über das IWnet, das uns schon im zweiten Teil mit Unterbrechungen zum Host und mit Wartezeiten in der Lobby genervt hat. Jedenfalls müssen wir diesen Pferdefuß in Kauf nehmen, wenn wir in den Rängen aufsteigen wollen. Und bitte, wer will das nicht? Es gibt zwar auch, wie angekündigt, dedizierte Server, doch auf denen geht's »nur« um den reinen Spielspaß, ganz ohne Achievements und Levelaufstiege. Gespielt wird dort zudem lediglich mit vordefinierten Soldaten.

Eine der großen Stärken von **Modern Warfare 2** waren die Koop-Einsätze, die so genannten Spec-Ops-Missionen. Die gibt's im Nachfolger auch wieder, 16 an der Zahl. In spaßigen Variationen kämpfen wir uns darin mit einem menschlichen Mitstreiter durch aus der Solo-Kampagne bekannte Abschnitte, nur mit anderen Zielen und unter anderen Voraussetzungen. In Prag etwa sollen wir uns in einer Scharfschützen-Mission nicht nur zum Levelende vorschleichen und -schleichen, sondern dabei auch möglichst viele Rebellen retten, die von russischen Soldaten gefangen gehalten werden. Tückisch, denn wenn wir entdeckt werden, müssen immer zuerst die Gefangenen dran glauben. Im Flugzeug des russischen Präsidenten ballern wir nicht als russische Sicherheitsbeamte, die den Staatschef beschützen müssen, sondern übernehmen die Rollen der Entführer. Besonders gut gelungen sind die Einsätze, in denen den beiden Koop-Spielern unterschiedliche Aufgaben an unterschiedlichen Orten zufallen: Beispielsweise muss der eine Spieler unter Zeitdruck durch die Lagerhallen und Dockanlagen von Canary Wharf in London fetzen, während der andere an einem Kamerasystem sitzt und automatische Geschütze steuert, um den Weg freizuschießen.

Zu überleben – genau darum geht es in »Überleben«. Das Spiel hetzt den beiden Koop-Streitern immer mehr und immer stärkere Gegnerwellen auf den Hals. Anfangs sind's nur ein paar normale Schrotflintentypen, später rücken Helikopter und dick gepanzerte Juggernauts an. Neue Munition, Waffen, Raketen & Co. erstehen die beiden an Terminals mit dem Geld, das sie durch Abschüsse und Runden-Boni verdient haben. Knifflig wird es aber nicht nur durch die Stärke der Gegner, sondern auch, weil die Einkaufsterminals gerne mal gefühlte Kilometer voneinander entfernt liegen. Absprachen über Einkäufe und gemeinsames Vorgehen sind enorm wichtig, sonst hat sich's schnell ausüberlebt. **PET**

Im Spielmodus »Teamverteidiger« geht's darum, eine Flagge zu erobern und so lange wie möglich zu halten.



TERMIN 8.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

## Modern Warfare 3

Aktionspiel

**Publisher** Activision  
**Entwickler** Infinity Ward, Sledgehammer  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION

»Die Rangaufstiege und freischaltbaren Extras motivieren von Anfang an.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SZENARIO</b> realistisch	.....	.....	fiktiv
<b>FREIHEIT</b> linear	.....	.....	offene Welt
<b>HANDLUNG</b> einfach	.....	.....	komplex
<b>GEWALT</b> keine	.....	.....	brutal
<b>SPIELABLAUF</b> Action	.....	.....	Taktik

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Team-Deathmatch (18), Abschuss bestätigt (18), Teamverteidiger (18) Spec Ops (2), Überleben (2) – plus sieben weitere (18)

**SPIELTYPEN** Internet

**DEDICATED SERVER** ja **SERVERSUCHE** intern

**MULTIPLAYER-SPASS** 150 Stunden

**GRAFIK**

- ✓ viele Details auf den Karten
- ✓ satte Explosionseffekte
- ✗ matschige Texturen ✗ wenige Polygone

**8/10**

**SOUND**

- ✓ Gegner sind übers Gehör zu orten
- ✓ knackige Waffensounds
- ✓ krachige Explosionen

**9/10**

**BALANCE**

- ✓ Unterstützer-Paket sehr gut für Einsteiger
- ✓ Selbstbau-Klassen ✓ Geschütze gegen Luftangriffe
- ✓ Granatwerfer schwächer als im Vorgänger

**10/10**

**ATMOSPHÄRE**

- ✓ hohes Spieltempo
- ✓ einige Spielmodi an Spannung kaum zu überbieten
- ✓ Waffenoptik durch Tarnmuster individualisierbar

**9/10**

**BEDIENUNG**

- ✓ überschaubarer Klasseneditor ✓ Hilfsanzeigen
- ✓ Server-Browser ✓ dedizierte Server
- ✗ IWnet-Knebel für Rangaufstiege

**9/10**

**UMFANG**

- ✓ 16 Karten ✓ zehn Spielmodi
- ✓ massenhaft Upgrades
- ✓ umfangreicher Koop-Teil

**10/10**

**LEVELDESIGN**

- ✓ abwechslungsreiche Karten ✓ stets alternative Routen
- ✗ Maps benötigen überdurchschnittliche lange, um erlernt zu werden ✗ keine Highlights

**8/10**

**TEAMWORK**

- ✓ Angriffspaket für unterstützende Spieler ✓ neue, direkt auf Teamwork ausgelegte Spielmodi ✓ integrierter Sprachchat
- ✗ keine das Teamspiel unterstützenden Befehlsoptionen

**8/10**

**WAFFEN & EXTRAS**

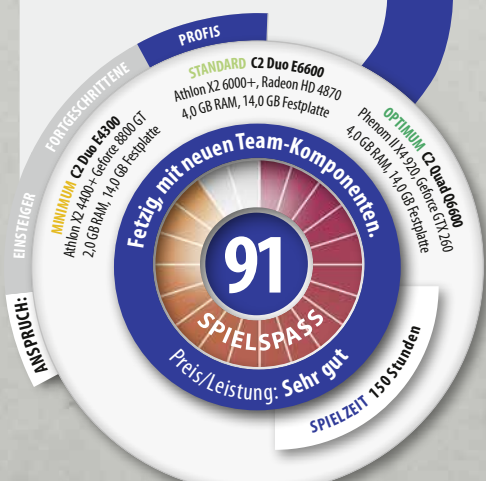
- ✓ zahlreiche spannende Upgrades
- ✓ freischaltbare Perks ✓ großes Waffenarsenal
- ✓ Abschussserien-Belohnungen

**10/10**

**MULTIPLAYER-MODI**

- ✓ altbekannte und bewährte Varianten
- ✓ zwei neue und bestens funktionierende Teamwork-Modi
- ✓ Hardcore-Varianten

**10/10**





# Die Solokampagne

**Großes Finale! Modern Warfare 3 führt uns durch ein Action-Feuerwerk. Wer danach allerdings trotzdem unbefriedigt vor dem Monitor sitzt, hat sich genau wie wir wahrscheinlich nicht mit der Rolle des Spielers anfreunden können.** Von Petra Schmitz

**K**rieg! Krieg in den USA, Krieg in Europa, gemischt mit Terroristenanschlägen. Der Superschurke Makarov hat in **Modern Warfare 2** geschafft, was seinem gro-

ßen Vorbild Imran Zhakaev im ersten Teil nicht gelungen ist. Und nun steht die Welt Kopf, und wir sollen sie wieder auf die Füße stellen. Diese Herausforderung lösen wir in der Solo-Kampagne des Ego-Shooters **Modern Warfare 3** in knapp sechs Stunden. Mit ein bisschen mehr Tempo auch deutlich darunter. Wir retten New York, wir sprengen die halbe französische Hauptstadt in die Luft, wir rumpeln mit Panzern durch ein Parkhaus in Hamburg, wir infiltrieren eine Burg ir-

gendwo im tschechischen Nirgendwo, wir ballern uns durch Somalia, durch Prag und durch ein Hotel in Dubai. Wir erleben einen Parforceritt über den Globus. Das Finale der Shooter-Reihe dreht noch mal richtig auf. Viele Missionen, die

mit einem schalen Beigeschmack.

Wer die Vorgänger, **Call of Duty: Black Ops** oder die Solokampagne des Konkurrenten **Battlefield 3** gespielt hat, wird in Sachen Spielmechanismen nicht überrascht, und das erwartet auch niemand. Zumeist geht's durch Schlauchlevels, in denen sich uns Gegnerhorden in den Weg stellen oder in denen wir aus der Luft beschossen werden. Den Feinden rücken wir mit dem namensgebenden modernen Kriegsgerät auf die Leiber: Wir schießen mit Hightech-Gewehren, wir ballern uns mit Hilfe von Nachtsichtgeräten durch finstere Katakomben, wir pulverisieren mit C4 Türen, wir sprengen per Reaper-Drohne Panzer und Helikopter in die und aus der Luft.

Wir schrotten sogar ziemlich lässig die ganze russische Flotte, indem wir einfach ihre eigenen Raketen auf sie lenken. Prima zwischen den großen Knallmomenten: die immer wieder kehrenden kleinen Skripts, in denen wir innerhalb des jeweils vorgegebenen Rahmens dennoch agieren dürfen. Wir rutschen beispielsweise einen Berg hinunter, können unsere Figur (und sagen bewusst nicht »Held«) dabei aber noch steuern, um sicher im Fluss zu landen – und nicht etwa auf hartem Fels. So addiert sich zum Gegnerplättchen noch eine hübsche Dynamik abseits von Schießprügel und Co.

Nach einer Weile haben wir allerdings einfach aufgehört, zu zählen, wie oft wir in den (wie immer in einem **Modern Warfare**) unterschiedlichen Rollen von den Füßen gesprengt, aus einem Fahrzeug geplumpst oder von einem Hochhaus gefallen sind. So ist's im Krieg nun mal, ständig totzt man auf die Nase. Der Ego-Shooter demonstriert

das eindrucksvoll, und nicht nur durch die Fallsucht der Charaktere, sondern auch durch ihr häufiges Scheitern.

Überproportional oft geht ein Einsatz in die Hose, mindestens zweimal endet es damit, dass unser Zielobjekt vor unseren Augen von einem Helikopter davon getragen wird und wir unverrichteter Dinge abziehen müssen. Serientypisch endet es auch mal damit, dass wir schlicht und ergreifend ins

## Modern Warfare 3 lacht uns höhnisch ins Gesicht

Gras beißen – und erst dann bringt der Helikopter unser Zielobjekt weg. Das ärgert, weil man doch gewinnen will, weil man einer von den Guten ist und überhaupt. Außerdem möchte man für die vorherige Mühe belohnt werden, aber **Modern Warfare 3** lacht uns in diesen Momenten höhnisch ins Gesicht und verspricht uns gleichzeitig, dass es in der nächsten Mission wieder besser werden wird.

Das ist im Regelfall auch so, aber letztlich bleibt vieles dann doch unbefriedigend. Weil der Ego-Shooter uns permanent rein reibt, dass es völlig unwichtig ist, ob wir nun dabei sind oder nicht. Dass es nicht unser Verdienst ist, wenn ein Einsatz gelingt oder nicht unsere Schuld, wenn einer scheitert – wir sind einfach kein Held in diesem Spiel, nicht einmal ein tragischer. Viel zu oft sind wir in **Modern Warfare 3** nur eine Randbemerkung, die so unwichtig ist, dass man sie

Modern Warfare 3 verpasst es, uns eindeutige Heldenrollen zuzuweisen. Stattdessen laufen wir den wahren Helden wie »Soap« MacTavish nur hinterher.

### ➕ Stärken

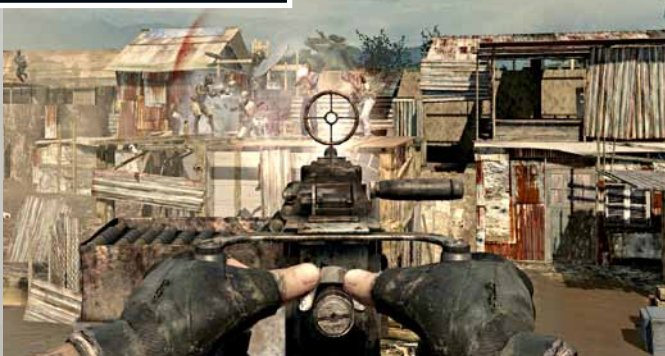
- + spektakuläre Missionen
- + gute Tempowechsel
- + präzise Steuerung

### ➖ Schwächen

- dümmliche Gegner-KI
- kurze Solokampagne
- kein Heldengefühl

wir in den Vorgängern noch als imposant empfunden haben, wirken nun im Vergleich zum Spektakel des dritten Teils fast schon niedrig. Und man muss schon verflucht abgebrüht sein, wenn man keine Gänsehaut beim unübersehbaren Höhepunkt unter dem Eiffelturm in Paris bekommt. **Modern Warfare 3** verspricht uns ein Action-Feuerwerk. Und das bekommen wir auch. Allerdings eines

Wie hier im Einsatz in **Sierra Leone** verkommen viele Missionen zu simplen Schießbuden.







Wie viele **Fluggeräte** in Modern Warfare 3 vom Himmel kacheln, haben wir dann doch nicht gezählt, aber im großartigen Paris-Einsatz kacheln sie am schönsten.

ohne Probleme einfach aus der Handlung wischen kann. Zum Beispiel: eine Mission, in der wir als Task-Force-141-Mitglied Yuri mit einer Delta-Force-Gruppe in eine sibirische Mine eindringen müssen. Die Delta-Force-Männer kennen wir aus vorherigen Einsätzen, wir haben einen von ihnen über mehrere Einsätze in verschiedenen Ländern gespielt. Aber in genau dieser Mission fehlt jener Derek »Frost« Westbrook, unser ehemaliges Alter Ego. Er wird kommentarlos aus der Handlung gestrichen, ist schlicht komplett unwichtig. Warum haben wir uns vorher diese verdammte Mühe mit ihm gegeben? Und nein, wir haben nicht verpasst, wie dem Mann ein (in der Regel tödliches) Hochhaus auf den Kopf gefallen ist.

Situationen, wie wir sie noch im Vorgänger **Modern Warfare 2** erlebt und die uns signalisiert haben, dass wir von Relevanz sind, im wahrsten Sinne eine Rolle spielen, Situationen wie das Entzünden des Leuchtfuers auf dem Weißen Haus oder unser Alleingang als »Soap« MacTavish über den von Feinden überlaufenen Flugzeugfriedhof fehlen komplett. Intime Momente wie der Angst einflößende Gang durch die Bunker

unter Washington, wie das erste Aufeinandertreffen von Price und MacTavish (»Was ist Soap überhaupt für ein Name?«), die unsere Spielerfigur einordnen, sie in einen Kontext setzen, suchen wir vergebens. Und wenn sich dann mal ein persönlicher Moment andeutet, dann wird er zumindest in der deutschen Version von der teils grotesk miesen Sprecherleistung entwertet oder gar ins Lächerliche gezogen.

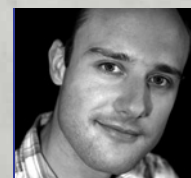
Man kann natürlich mutmaßen, dass die Entwickler es eventuell seltsam fänden, wenn der Spieler eine seiner bisher übernommenen Rollen nun von der KI gesteuert in einem anderen Einsatz sieht. Das ist aber Quatsch, denn Infinity Ward und Sledgehammer haben keinerlei Probleme damit, uns selbst innerhalb einer Gruppe in unterschiedliche Rollen zu stecken. In den Einsätzen der Task Force 141 spielen wir zumeist Yuri, eine frisch für **Modern Warfare 3** entwickelte Figur, und folgen hündisch ergeben dem schon fast nervig notorischen Superchecker Captain Price. Später allerdings spielen wir Captain Price – und folgen hündisch Yuri. Ein befremdlich anmutender und im entsprechenden Moment enttäuschen-

der Wechsel, der einem die Inkonsistenz der Erzählstruktur von **Modern Warfare 3** deutlich vor Augen führt.

Befremdlich auch die Szene, vor der die Entwickler zu Beginn des Spiels warnen. »Anstößige Inhalte« sollen es sein, die man wahlweise überspringen oder erleben kann. Also genau wie schon im Vorgänger im Falle des umstrittenen Flughafenlevels. So schockierend wie das Massaker am Flughafen ist der Auszug der Familie Davis indes nicht. In der Rolle des Vaters führt man eine Kamera und filmt Mutter und Tochter, wie sie sich über den Tag und Tauben und überhaupt übers Gesein in London freuen. Dann fährt ein Truck ins Bild, explodiert direkt neben den dreien, die Kamera zeigt anschließend noch ein paar Sekunden, wie sich grünes Giftgas in der Straße verbreitet. Befremdlich wird's allein deswegen, weil der kalkulierte Schock am Ende gar keiner ist. Vielmehr fragt man sich, wieso das Spiel diese plumpe Darstellung von Gewalt gegen die Zivilbevölkerung einsetzt, wenn die Zivilbevölke-

## Wieder mit Gunship

Ein **Modern Warfare** ohne mindestens einmal aus luftiger Höhe Bodentruppen zu unterstützen? Undenkbar! In **Modern Warfare 3** klemmen wir uns auch wieder hinter die Geschütze eines **AC130-Gunships**, um Verbündeten den Weg freizuschließen. Anders als im ersten Teil der Serie dürfen wir dabei nun zwischen unterschiedlichen **Sichtmodi** wählen.



### Belanglose Ballerei

Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Petra schimpft auf die Handlung, und sie tut das durchaus mit Recht. Mir war die Story in **Modern Warfare** schon immer egal; ich spiele Call of Duty wegen der filmreifen Kackwumm-Action. Doch Enttäuschung. Ja, Infinity Ward legt ganze Städte in Schutt und Asche. Und ja, es fliegen mehr Helikopter und Panzer in die Luft, als in allen bisherigen Call of Dutys zusammen. Allerdings verkommt das lauteste Spektakel zum langweiligen Dauerrauschen, wenn es an Höhepunkten fehlt – wie in **Modern Warfare 3**.





### No more heroes

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Die erste Frage, die ich mir nach dem Spielen von Modern Warfare 3 stelle: Wo kommt Yuri her? Die zweite Frage: Wieso reibt mir das Spiel eigentlich permanent rein, dass ich nur ein Hanswurst bin, den man getrost vergessen kann, und wieso soll ich mich anstrengen, wenn ich augenscheinlich Rollen spiele, die für den Fortlauf der Handlung komplett unwichtig sind? Die dritte Frage: Wieso ist Price eigentlich dieses Mal so unfassbar überzogen dargestellt? Modern Warfare 3 funktioniert, wenn man was zu gucken hat (und zu gucken hat man viel), versagt aber, wenn man etwas fühlen will, Motivation abseits der Mechanik in Glücksmomenten sucht und seine Rolle innerhalb des Geschehens einordnen will. Das haben die beiden Vorgänger so viel besser hinbekommen, dass ich dieses Gefühl der Leere, das Modern Warfare 3 bei mir hinterlässt, fast nicht glauben kann.

... in der restlichen Handlung eine dermaßen untergeordnete Rolle spielt, dass man

## Wieder mit »anstößigen Inhalten«

sie auch komplett hätte weglassen können. Aber nicht alles ist schlecht in der Handlung und Spielereinsbindung von **Modern Warfare 3**, selbst wenn sie sogar in den besseren Momenten arg konstruiert und zurechtgeschummelt anmutet. Ohne allzu viel verraten zu wollen: **Modern Warfare 3** schafft es mit Ach und Krach mit Hilfe des aus dem Nichts auftauchenden Yuri einen klaren Bezug zu den Vorgängern herzustellen. Wir besuchen den einen oder anderen gewichtigen Ort aus den ersten beiden Teilen erneut und erleben ihn aus frischen und so übertra-

schenden wie erhellenden Perspektiven. Zudem zitiert das Spiel munter bekannte Einsätze. Das vergleichsweise kleine Stelldichein mit Terroristen im Flugzeug des russischen Präsidenten spielt sich fast wie die Bonusmission von **Modern Warfare**, auch wenn's darin keine coole Schwerelos-Sequenz gab. Und auch der Anflug auf Hamburg erinnert überdeutlich an den Auftakt von »Charlie surft nicht mehr« (erste Mission mit US-Marine Paul Jackson) aus **Modern Warfare**. So etwas zaubert Serien-Veteranen ein Lächeln aufs Gesicht.

Ohrenweh hingegen werden die bekommen, die **Modern Warfare 3** auf Deutsch spielen. Wer brauchbares Englisch beherrscht, dem raten wir dringend zur Original-Vertonung. Den Tiefpunkt in der deutschen Synchronisation bildet überraschenderweise der bekannte Schauspieler Ben Becker, der Soap MacTavish seine Stimme leiht. Obwohl es Becker eigentlich besser können sollte, produziert er falsche Betonungen, Überdramatik oder auch mal uninspiriertes Genuschel. So wird der SAS-Mann MacTavish zu einer Karikatur. Dass Soap dank Becker zudem fast älter als Price klingt (der 25 Jahre mehr auf dem Buckel hat, wie uns das Spiel an einer Stelle verrät), spielt da kaum noch eine Rolle.

Ansonsten kann sich der Sound aber hören lassen. Der Kawumm-Faktor ist dem Action-Feuerwerk auf dem Bildschirm entsprechend, die orchestrale und oft Gänsehaut produzierende Musik (Finale in Paris!) unterstreicht gekonnt leise wie laute Augenblicke. Von Letzteren gibt's indes deutlich mehr im Spiel. Und dabei haben wir irgendwie gehofft, endlich wieder einen Schleich-einsatz in der Qualität der berühmten Tschernobyl-Mission zu erleben. Doch diesbezüglich enttäuscht uns **Modern Warfare 3** genau wie der Vorgänger, auch wenn's immer mal wieder was zu schleichen gibt. Erstaunlich auch, dass uns der jüngste Spross der **Call of Duty**-Serie in so vielen anderen Belangen am langen Arm verhungern lässt: kaum wirkliche Belohnungsmomente, die Spielerrolle erscheint durchweg unwichtig.

Die wild über den Globus verstreuten Einsätze werden wie gehabt durch erklärende **Minimal-Zwischensequenzen** in den Ladephasen zusammengehalten.

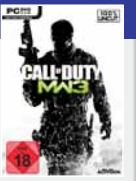
Vielleicht hätte Infinity Ward nicht noch Sledgehammer an der Entwicklung beteiligen sollen. Denn auch bei Spielen gilt: Viele Köche verderben den Brei. **PET**

TERMIN 8.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

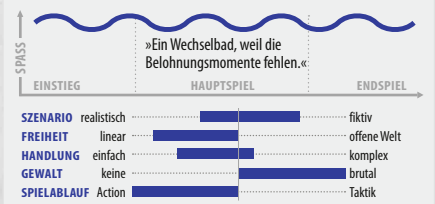
## Modern Warfare 3

Ego-Shooter

**Publisher** Activision  
**Entwickler** Infinity Ward, Sledgehammer  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVDs, 8 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK ACTION



### GRAFIK

- tolle Animationen + viele Details
- viele Partikeleffekte
- Matschtextures + vergleichsweise wenige Polygone

### SOUND

- gute Waffensounds und Explosionen
- gute englische Sprecher
- oft schlechte deutsche Synchronisation

### BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- gut platzierte Speicherpunkte + stets fair
- enge Vorgaben an den Spieler

### ATMOSPHÄRE

- häufig dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + oft gute Skriptsequenzen
- zu oft simple Ballerei + kaum Belohnungsmomente
- Spieler läuft immer nur hinterher

### BEDIENUNG

- präzise Shooter-Steuerung
- Schwierigkeitsgrad im laufenden Spiel nach unten regulierbar
- kein freies Speichern

### UMFANG

- viele abwechslungsreiche Schauplätze
- Datenverstecke
- sehr kurze Spielzeit + geringer Wiederspielwert

### LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche und bekannte Einsatzorte
- viele tolle Hingucker + zumeist glaubwürdiger Levelaufbau
- Linearität wird gut kaschiert

### KI

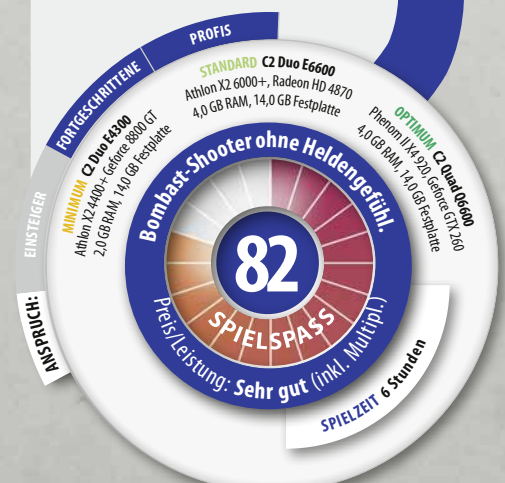
- KI-Kameraden agieren selbstständig und effektiv
- Feinde nutzen Deckungen ... + ... trauen sich aber in unsinnigen Momenten heraus
- zu viele Gegner preschen blöd vor

### WAFFEN & EXTRAS

- große Auswahl von Freund- und Feindwaffen
- Einsatz von Spezialwaffen + perfekte Handhabe
- Schusswaffen fühlen sich insgesamt zu ähnlich an

### HANDLUNG

- gelungene Rückblicke auf die Vorgänger + gute Einordnung von Makarov
- Yuri unmotiviert als zentrale Figur platziert
- spielbare Charaktere verschwinden unkommentiert





# Stronghold 3

Bugs, KI-Mängel, Bedienung aus der Hölle: Zum Verkaufsstart war das Aufbauspiel ein Desaster. Nun hat Firefly einige Patches nachgeschoben – reicht das? Von Martin Deppe

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Firefly (Stronghold 2, GS 06/05: 86 Punkte)**  
Termin: **25.10.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprachen: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6927

Auf DVD: Test-Video

**S**chnell gepatcht ist halb gewonnen: Innerhalb weniger Tage haben die Firefly Studios die ersten Bugs ausgemerzt (siehe Kasten), die **Stronghold 3** am Erscheinungstermin nahezu unspielbar machten. Es folgten diverse weitere Patches, sodass wir zumindest an der Fehlerfront Entwarnung geben können. Denn die Ernüchterung beim »fertigen« Aufbauspiel war immens: Trotz eines Blitz-Patches zwei Tage nach dem Erscheinungstermin wimmelte **Stronghold 3** nur so von Fehlern und Bedienungs-

mängeln, unausgereiften Spielelementen und KI-Kapriolen, Abstürzen und Schludereien. Bei manchen Kämpfen verloren wir durch die gravierenden Macken sogar mehr Truppen als durch Feindeshand.

Auf der anderen Seite erleben wir, dass das gute, alte **Stronghold**-Prinzip immer noch unterhält. Unter Belagerungsdruck eine funktionierende Wirtschaft aufbauen, die Bevölkerung bei Laune halten, Truppen zusammenstellen und die perfekte Abwehrlage errichten – das Spielprinzip fesselt grundsätzlich noch wie vor zehn Jahren. Da muss auch die Grafik nicht perfekt sein, das war sie schließlich schon damals nicht.

Allerdings vermiesen uns KI-Macken immer wieder die großen Momente. Vor allem der Gegner stellt sich oft extrem dusselig an. In einer Mission errichten wir in Speerwurfweite einen Wachturm neben seinem Holzfällerlager, besetzen das Bauwerk mit Truppen und erledigen die herbeitrabenden Holzhackerbuam. Und was macht der Feind? Richtig, der schickt seelenruhig weitere HolzMichels als Speerfutter hin. Vielleicht hat der andere Kommandant aber auch einfach nicht mitbekommen, dass seine Untertanen wie die Fliegen sterben – uns sagt das nämlich auch keiner. Denn das optische und akustische Feedback ist reich-

lich dünn: Immer wieder haben wir erlebt, dass Gegner irgendwo durch unsere Verteidigungslinien brachen und unsere Zivilisten plätteten, ohne dass eine Warnmeldung aufplopte. Oft reichte dazu ein einzelner Feindsoldat, denn alle Einheiten sind dermaßen lahm unterwegs, dass wir ihnen am liebsten in die kleinen Pixelhintern treten wollen. Selbst bei Bären- oder Wolfsangriffen, die gern mal die halbe Dorfbevölkerung dahinraffen, schlendern unser Feldherr oder die Infanterie in aller Ruhe los, um den Aggro-Pelzen einen auf selbigen zu brennen.

Als Ausgleich schickt die KI bei ihren Angriffen gerne mal erst die Katapulte los – und dann die zugehörigen Schutzschilde. Das passiert uns aber auch dauernd, weil wir das Marschtempo der Einheiten nicht an die langsamste anpassen können. Das Ergebnis: Die schnellen Bogenschützen hop-

## ⊕ Stärken

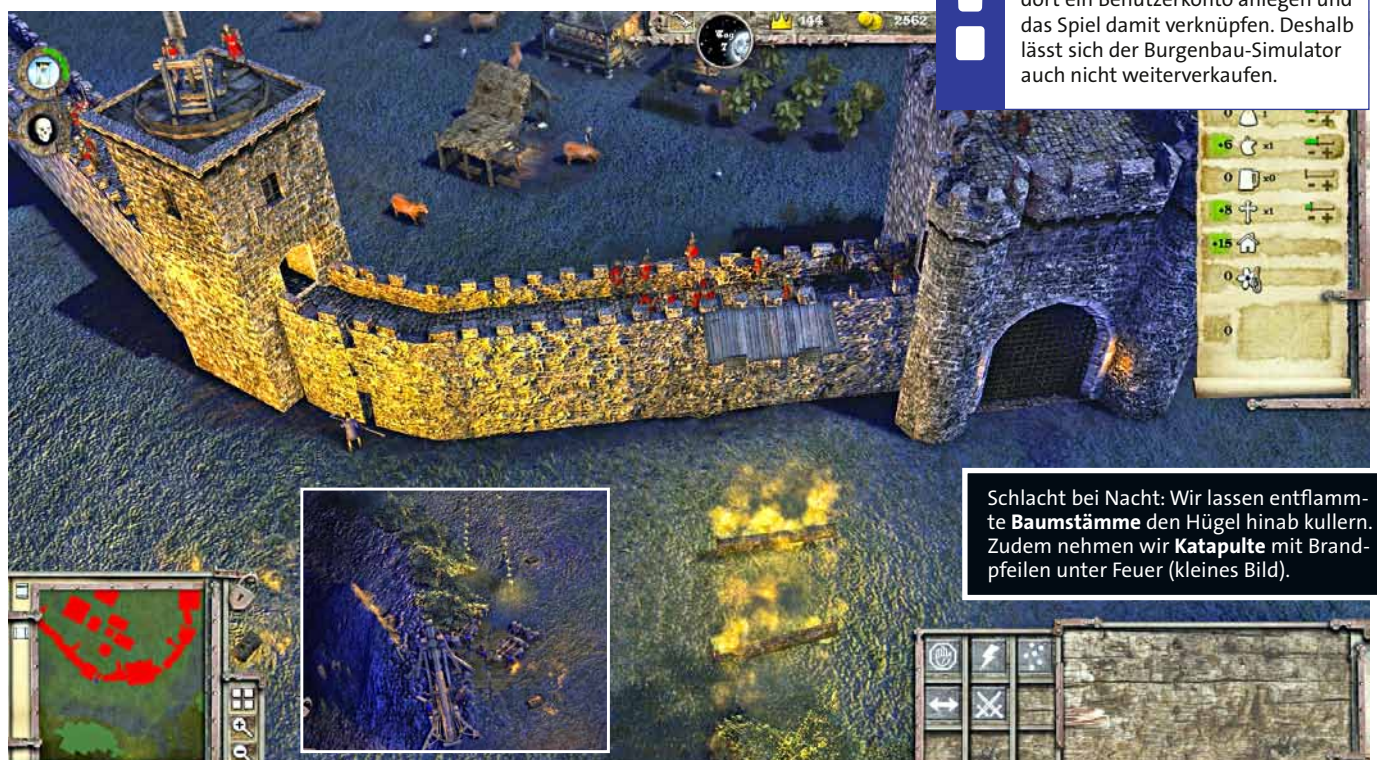
- + grundsätzlich guter Mix aus Aufbau und Kampf
- + bewährte Spielmechanik

## ⊖ Schwächen

- Baumaterial-Vorräte werden nicht permanent angezeigt
- KI-Mängel
- technisch veraltet

## ! Steam-Pflicht

**Stronghold 3** basiert auf Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Deshalb lässt sich der Burgenbau-Simulator auch nicht weiterverkaufen.



Schlacht bei Nacht: Wir lassen entflammte **Baumstämme** den Hügel hinab kullern. Zudem nehmen wir **Katapulte** mit Brandpfeilen unter Feuer (kleines Bild).



TERMIN 25.10.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

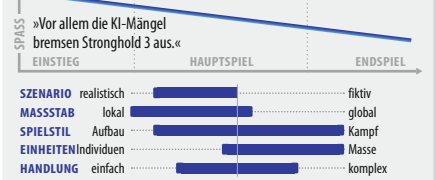
# Stronghold 3

Aufbauspiel

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Firefly  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



## GENRE-CHECK STRATEGIE



## MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** gegeneinander (1-4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

## WERTUNG

»Nur vier Karten und ein Deathmatch-Modus sind einfach zu wenig, außerdem litten unsere Testpartien häufig unter Verbindungsproblemen.«

## GRAFIK

- hübsche Physik-Effekte • nette Animationen ...
- ... die teilweise komplett fehlen • technisch veraltet
- Clipping-Fehler

## SOUND

- guter Erzähler • passende Musik
- solide Sound-Effekte
- teils alberne Truppenkommentare

## BALANCE

- eingebautes Lexikon • Tipps für jede Mission • zu kurzes Tutorial (für Einsteiger)
- nur ein Schwierigkeitsgrad • hohe Sackgassengefahr • in den ersten Missionen teils zu schwer

## ATMOSPHÄRE

- grundsätzlich spannende Atmosphäre (Bauen unter Druck)
- überraschende Ereignisse • hässliche Schwarzweiß-Zwischensequenzbilderchen • liebevolle Kampagnenbildschirme

## BEDIENUNG

- prinzipiell einfache Bedienung • viel zu wenig Feedback
- (Bau)ressourcen werden nicht permanent eingeblendet
- keine Kasernen-Sammelpunkte

## UMFANG

- zwei lange Kampagnen (Militär und Wirtschaft)
- Freibaumodus • nur sechs historische Belagerungen
- nur ein Multiplayer-Modus (im laut Handbuch stehen drei)

## MISSIONSDISEIN

- jede Karte spielt sich anders • Gelände taktisch nutzbar
- zu oft Spielstart bei Null (Lager und Kornspeicher setzen, kaum vorhandene Gebäude) • keine Nebenaufgaben

## KI

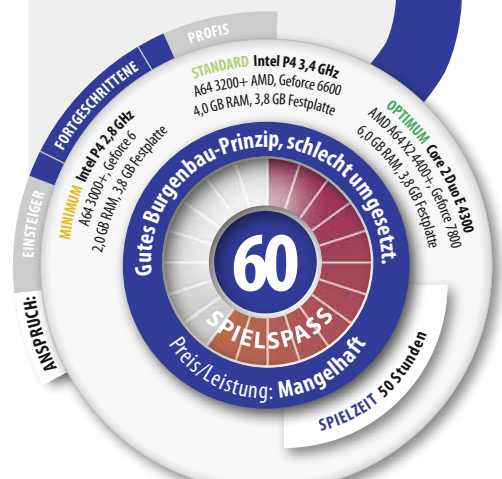
- erkennt Verteidigungslücken • KI-Gegner lässt sich leicht austricksen
- KI folgt stur ihren Skripten • eigene Einheiten sind schwer zu »bändigen«

## EINHEITEN & GEBÄUDE

- gutes Wirtschaftssystem • gutes Zusammenspiel zwischen Wirtschaft, Steuern, Bedürfnissen und Kampf
- Einheiten gewinnen keine Erfahrung • Lanzenträger schwer zu handhaben

## KAMPAGNE

- sehr unterschiedliche Missionen • teils sehr große Schlachten
- keine individuellen Gegner mehr • lahme Story



Unser **Rammbock** zerbröselt einen feindlichen Schutzwall.

## Pfusch am Bau

Martin Deppe  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Auch wenn die Firefly Studios die heftigsten Bugs recht schnell behoben haben, frage ich mich schon, warum das Spiel erst so desaströs auf den Markt kam. Und jetzt bin ich hin- und hergerissen wie bei kaum einem anderen Spiel. Denn zum einen hat Stronghold 3 tolle Momente: Mit einem letzten Bogenschützen erwische ich noch das Katapult, oder eine händeringend erwartete Steinlieferung huscht auf den letzten Drucker durchs Burgtor, bevor der Feind sie abfängt. Aber dann nerven eben wieder KI-Mängel und Bedienung – warum zum Beispiel meine Holz- und Steinvorräte nicht permanent eingeblendet werden, ist mir echt ein Rätsel. Was bleibt, ist ein Spiel, das nicht mehr so katastrophal bug-verseucht ist wie zu Beginn. Aber eben auch nicht annähernd zu seiner alten Größe findet.

## Bug-Entwarnung?

Katastrophaler Mauerbau, wilde Tiere, die Türme emporklettern, ein störrischer Mauszeiger: Das waren nur einige Mängel, mit denen **Stronghold 3** beim Erscheinen »glänzte«. Doch die genannten sind alle behoben, dazu sehr viel Kleinkram mehr. Allerdings fror uns das Spiel beim Nachtest zweimal ein. Auch andere Spieler melden Abstürze oder Probleme mit Steam. Weil sich diese Fehler nicht reproduzieren ließen, werten wir dafür aber nicht ab.



Dieser **Bug** sollte laut der Patch-Liste behoben sein: Einheiten, die in Jesus-Manier permanent die Arme ausstrecken.

peln munter an die Front, statt hinter den langsamen Schwertkämpfern zu bleiben. Wir müssen also ständig nachjustieren. Positiv unterbrochen wird der viele Frust durch echte Glücksmomente. Wenn der Feind in unsere sorgfältig ausgelegten Stachelfallen oder Feuertöpfe tapst, wenn wir endlich den letzten Schützen vom Wach-

einem Messerchen gen Gegner, um zwei Meter vor ihm anzuhalten und den hergezauberten nächsten Speer zu schleudern. Falls sie dazu kommen, denn die Lanzenjungs fallen nach ein, zwei kassierten Treffern selber um. Klar, das kann man alles manuell steuern – aber doch bitte nicht in einer wogenden Belagerungsschlacht!

## Die Glanzzeiten der Serie sind Geschichte

turm geschossen und das Bauwerk selbst besetzt haben, um das Burginnere zu beharken – dann merken wir, was für ein tolles Spiel in diesem groben Klotz steckt. Und immerhin haben die Entwickler mittlerweile wieder die Plus-Taste zum Beschleunigen reaktiviert. Wenn Sie auf eine Lieferung warten oder gerade nicht viel passiert, kann das überaus praktisch sein. Etwa, wenn Sie in einer Wirtschaftsmission zum Sieg 200 Einheiten Schafswolle sammeln müssen.

Extrem nervig zu handhaben sind die Lanzenträger, ironischerweise die erste Kampfeinheit in der Kampagne. Die Jungs können ihre Lanze schleudern, müssen dann aber »nachladen«. Wenn wir ihren Angriff nach dem Wurf nicht abbrechen, stürmen sie mit

Jetzt aber mal weg von all den Bugs und Katastrophen: Was auch **Stronghold 3** gut hinkommt, ist das Zusammenspiel zwischen Aufbau, Wirtschaft und Bevölkerung-bei-Laune-Halten. Grundsätzlich ist das Ressourcensystem klassisch simpel: Holzfäller hacken Holz und bringen es ins einzige Lager, aus dem sich wiederum Bogen- oder Lanzenmacher bedienen. Gleichzeitig brauchen wir das Holz aber als Baumaterial für Wirtschaftsgebäude und Wehranlagen. Wir müssen also ständig gucken, dass die Produktion flutscht und die Rohstoffe ausgewogen weiterverwendet werden – sonst haben wir bei einem Angriff zwar eine tolle Siedlung, aber keinen Schutz zwischen Gegner und Zivilisten. Letztere müssen wir bei Laune halten, ihnen aber trotzdem genug Steuern aus der Tasche leiern, um unsere Wirtschaft und Armee zu stärken. Dieses Zusammenspiel gibt's halt nur bei **Stronghold**. Auch wenn die glorreichen Zeiten der Serie Geschichte sind. Martin Deppe / GR





**GameStar**  
Platin-Award



**GameStar**  
für besondere Spieltiefe

# Anno 2070

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](http://GameStar.de/Quicklink/7358)

Auf DVD: Test-Video

Sobald wir die Tech-Stufe erreicht haben, geht's unter Wasser. Hier kaufen wir bei **Ebashi-San** hochwertige Items – zum Beispiel zum Starten einer Tiefsee-Expedition, die uns noch bessere Items einbringen kann.





**W**as sind wir nicht alles für Völkern in den alten **Anno**-Teilen begegnet: Indianer, Eskimos, Venezianer, Orientalen, und und und ... Einige konnten wir selber spielen, andere waren nur Statisten. Das ist in **Anno 2070** Schnee von gestern, denn in seinem Zukunftsszenario jonglieren wir mit gleich drei Fraktionen auf einmal. Komplex war **Anno** schon immer, doch das ist kein Vergleich zu den neuen Möglichkeiten. Stellen Sie sich einfach vor, Sie spielen im Zweiten Weltkrieg Achsenmächte und Alliierte gleichzeitig, plus eine dritte, sozusagen neutrale Fraktion.

So krass verfeindet wie in diesem (nicht ganz korrekten) historischen Beispiel sind die drei Parteien allerdings nicht: Die Eden Initiative setzt auf Ökostrom und nachhaltige Produktion. Global Trust baut effiziente Schmutzfincken wie Kohle- und Kernkraftwerke. Und die Techs schließlich decken ihren Bedarf aus Unterwassersiedlungen, die zum Beispiel Algenfarmen oder Ölquellen beherbergen.

Zu Beginn eines Endlosspiels oder Einzelszenarios haben Sie anfangs die Wahl zwischen den Umweltschweinen und -schützern. In der Kampagne müssen Sie hingegen mit



**Schwerindustrie** ist schlecht für die Umweltbilanz einer Insel. Das schreckt vor allem die Ecos ab, Tycoons hingegen sind da weniger pingelig.

Stadtzentren bauen, Waren produzieren und/oder ranschippern sowie geforderte Gemeinschaftsgebäude errichten. Wie Sie das genau machen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Sie können Wohnhäuser der neuen Fraktion zum Beispiel an eine bestehende Siedlung anflanschen – dann teilen sich Alt-ingesessene und Neubürger Gemein-

schaftsbauten wie Stadtzentrum oder Feuerwehr. Aber es wird eben auch bald eng, denn schnell trennen sich die Wege der Fraktionen. Bürger von Global Trust wollen ein Spielkasino als »Sozialbau«, die Eden-Jünger hingegen eine Konzerthalle, die

Technik-Freaks ein Labor. Auch bei den einfachsten Dingen scheiden sich die Geister: Fisch mögen noch alle Fraktionen, doch die Technos wollen schon »Funktionelles Essen« dazu, hergestellt aus Algenpampe. Das zieht sich durchs ganze Spiel und hält Sie noch mehr auf Trab als die Vorgänger.

Denn wir können natürlich auch für jede Fraktion eine eigene Insel besiedeln. Und

## ➕ Stärken

- + lebendige, glaubwürdige Welt und KI-Spieler
- + bewährte Spielmechanik
- + zarte Bedienungsverbesserungen
- + Online: Wahlen, Weltereignisse, tägliche Quests

## ➖ Schwächen

- Gebäude zum Teil schwer unterscheidbar
- Atmosphäre nüchterner als in den Vorgängern

**Nach unserem großen Vorabtest im letzten Heft geht's jetzt ans Wertungs-Eingemachte: Atomkraft oder Windräder, Forschung oder Massenproduktion, Raubbau oder Bäumekuscheln: Hier ist alles möglich. Gleichzeitig!** Von Martin Deppe

den Effizienzbolzen von Global Trust spielen. Doch mit Erreichen der dritten Bevölkerungsstufe (von fünf, wie früher) werden die Techs in Ihrem Baumenü freigeschaltet. Und mit dem fünften Level schließlich die Gegenseite der anfangs gewählten Partei.

Freigeschaltet heißt: Sie können die beiden dazugekommenen Fraktionen komplett nutzen. Also wie früher Wohnhäuser und



Urgs: Wenn dieses **Söldner-Schlachtschiff** auftaucht, ist Alarmstufe Rot angesagt, denn der Pott spuckt Dutzende flotter Kriegsschiffe aus.



## Online-Aktivierung

**Anno 2070** nutzt nicht den in der Kritik stehenden Ubisoft Game Launcher, sondern muss stattdessen mit einem Uplay-Account verknüpft werden. Dies 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 Spiel-funktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.



onsketten länger werden, geraten Sie endgültig ins Rodeln. Beispiel Gemüse: Das mögen die Ecos als Komponente ihrer Biokost, die Global-Vertreter hingegen nur als Alibi-Geschmacksverstärker für ihre Hamburger.

Schiffe, U-Boote und Flugzeuge werden übrigens von allen Fraktionen gleich genutzt. Sobald U-Boot-Werft oder Flugplatz stehen, dürfen alle drei Parteien das gleiche Gerät bauen: Kriegs- und Handelsschiffe, unbewaffnete Fracht-U-Boote und ihre Torpedo-Brüder, flinke Rotorflieger, träge Bomber und die gemeinen Hawk-Flugzeuge – denn die sind zwar unbewaffnet, können aber ein sturmreif geschossenes Kontor oder Warenlager erobern. Ist Ihnen was aufgefallen? Genau, es gibt keine Bodentruppen mehr, also keine Tiger oder Shermans. Lediglich Flaktürme und Küstenbatterien dürfen Sie aufstellen, spezielle Geschütze gegen U-



Eine von vielen coolen Online-Funktionen: Alle Anno-Spieler wählen gemeinsam den **Weltrat**.

Boote auch unter Wasser. Dadurch umgeht Entwickler Related Designs einen Knackpunkt aller bisherigen Annos: Die teils katastrophalen Wegfindungsroutinen, mit de-

nen sich Reiter, Infanterie und Geschütze früher mehr kloppten als mit dem eigentlichen Feind. Aber auch auf See sind alle Fahrzeuge wieder »Geisterschiffe«, die ein-

## Burger oder Biofutter?

Die Unterschiede zwischen Tycoons und Ecos lassen sich an einem schönen Beispiel darstellen: Was machen die beiden eigentlich mit Gemüse?



Die Ecos bauen Gemüse in **Gemüsefarmen** ab.



Die Tycoons hingegen errichten **Aromastoffproduktionen**.



Gleichzeitig bauen sie Reis in **Reisplantagen** an.



Parallel werden in der **Fleischwarenfabrik** Schweine verarbeitet.



Aus beiden Zutaten macht die **Biokost-Fabrik** ... Biokost.



Fleisch + Aromen = Fertiggerichte, produziert im **Lebensmittelkonzern**.





## Faszination Zukunft

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Eine Warnung: Wer die Vorgänger vor allem wegen ihrer Wohlfühl-Atmosphäre geliebt hat, wird einige Zeit brauchen, um mit Anno 2070 warm zu werden. Es ist kälter, ernsthafter, nüchterner. Aber es ist auch faszinierender. Noch nie habe ich in einem Anno-Spiel derart neugierig die Welt und ihre Möglichkeiten erforscht. Und es gibt unendlich viel zu entdecken, zusammengehalten von einem zeitlosen Spielprinzip.



Mit drei Chopper-Hubschraubern und einem Viper-Kriegsschiff überfallen wir ein Kontor.

fach durcheinander hindurch fahren, statt sich elegant zu umschiffen.

Trotz des Kriegsgeräts ist auch das neue **Anno** überwiegend friedlich – klar, wer will schon seine tagelang aufgebaute Metropole in Sekunden in Trümmern sehen, weil die Zuliefer-Kontore zerlegt oder erobert sind? Das ist uns tatsächlich passiert, in einer militärisch gewichteten Einzelmission: Gleich zu Beginn kündigt ein Countdown an, dass in rund zweieinhalb Stunden eine Kriegsflotte eintrifft und angreift. Keine Angaben zur Größe der Flotte. Völlig naiv bauen wir ein paar Kampfschiffe und zwei (!) Geschütze an jedes Kontor. Um dann unglaublich zu-

zuschauen, wie ein fettes Schlachtschiff ins Gebiet rauscht und dutzende wieselflinker Kriegsschiffe ausspuckt. Die fackeln nicht lange und unsere Kontore ab, nur ein kurzfristig im Diplomatiemenü ausgehandelter Waffenstillstand verschafft uns Luft. Aber zu wenig, wir müssen kurz darauf frustriert aufgeben. Das erste und bisher einzige Mal übrigens, denn Anno 2070 verzeiht Baufehler leicht: Selbst wenn Sie es verschusseln, Schlüsselindustrien wie eine Werkzeugfabrik zu bauen, können Sie sich die benötigten Werkzeuge immer noch erhandeln.

Kern von **Anno 2070** sind die Einzelmissionen und das Freie Spiel. Die Kampagne mit

ihren drei Kapiteln und elf Missionen ist hingegen eher ein laaaanges Tutorial. Die Computer-Blondine »E.V.E.« erklärt Ihnen sachlich-nüchtern, was alles neu ist in **Anno**. Allen voran das oben beschriebene Zusammenspiel der drei Hauptfraktionen, denn in

## Eine Blondine erklärt uns die Welt

der Kampagne verbünden Sie sich als Global-Trust-Mitarbeiter mit den anderen beiden Parteien, um einem durchgedrehten Supercomputer die Leviten zu lesen. Der

## Technik-Check Anno 2070

### Technik-Tipps

- Anno 2070 läuft bereits mit einem Zweikern-Prozessor mit 2,0 GHz flüssig. Ausschlaggebend für die Anzahl der Frames ist die Grafikkarte.
- Die Einstellung »Posteffekte« kostet auf höchster Stufe bis zu 80 Prozent mehr Leistung.

tung. Außerdem legt diese Option einen Unschärfeschleier über das gesamte Bild und verdunkelt es deutlich. Die »Verbesserung« ist Geschmackssache.

- Bei Zweikern-Prozessoren gewinnen Sie durch niedrigere Textur- und Wasserqualität ein Leistungsplus von bis zu 20 Prozent.

### Checkliste

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

## So läuft Anno 2070 auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295					
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970			
		Radeon HD 6000		HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192		

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050, niedrige Details Posteffekte niedrig	läuft so flüssig: 1920x1080, hohe Details Posteffekte mittel	läuft so flüssig: 1920x1080, sehr hohe Details Posteffekte sehr hoch
		ruckelt stark			



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, POSTEFFEKTE SEHR HOCH

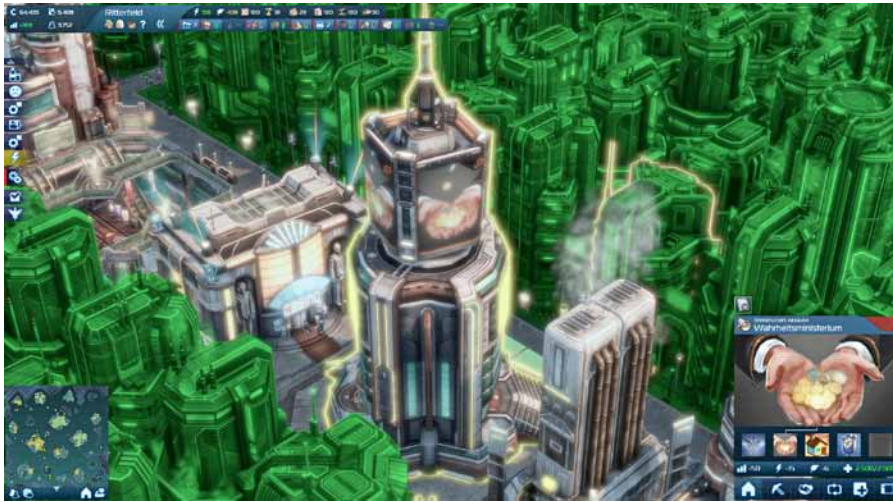
Auf Maximum werfen alle Objekte weiche Schatten **1**, Licht wird vom Wasser **2** reflektiert und das Terrain **3** wirkt realistisch.



1680X1050, MITTLERE DETAILS, POSTEFFEKTE NIEDRIG

In niedrigen Details fehlen die Schatten **1** und die Reflektionen des Wassers **2**. Das gesamte Gelände **3** ist detailärmer.





Im Tycoon-Wahrheitsministerium können wir zwischen diversen Propagandaflms wählen.

schreckt selbst vor Atomschlägen nicht zurück, und spätestens dann wird klar: **Anno 2070** ist bei weitem nicht so kuschelig wie seine Vorgänger. Doch trotz der teils nüchternen Atmosphäre haben wir es in jedem



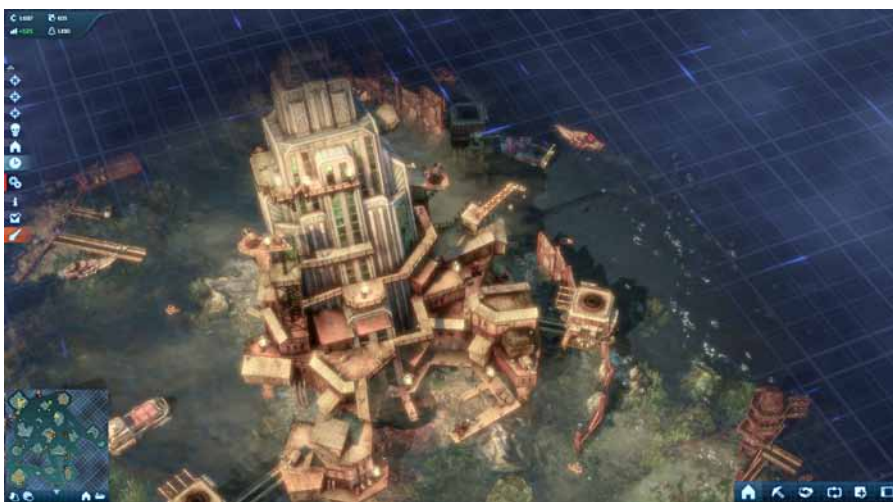
### Anno hoch drei

Martin Deppe  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Große Preview, riesiger Vorabtest, nun der finale Test: Normalerweise würde ich jetzt langsam Ermüdungserscheinungen zeigen und das entsprechende Spiel dezent satt haben. Nicht so bei Anno 2070: Das fesselt mich auch beim dritten Durchgang. Denn die gleich drei Fraktionen, um die ich mich kümmern muss, potenzieren das ohnehin komplexe Anno-Gefüge noch mal kräftig. Selbst nach Tagen finde ich noch neue Details und Taktiken. Die Sache hat aber auch einen Haken: Nach einer längeren Unterbrechung ist es noch schwerer als früher, wieder in die Partie zu finden – denn viele der futuristischen Gebäude muss ich erst wieder anklicken, um rauszukriegen, was die eigentlich machen. Dafür vermisste ich das Mittelalter-Szenario gar nicht, denn das ausgeklügelte Anno-Prinzip funktioniert auch in der Zukunft bestens.

Spielmodus wieder mit glaubwürdigen KI-Spielern zu tun, nicht nur bei den drei Hauptfraktionen. Wir treffen unter anderem auf Friedensengel und Umweltaktivisten, einen russischen Magnaten und einen Japaner, der die Tiefsee schützen will. Alle reagieren angemessen auf unsere Taten: Die Friedenstante lobt uns laufend, dass wir alles friedlich lösen, der Umweltkämpfer tickt aus, wenn wir eine tickende Atomkraftbombe, also ein Kraftwerk, errichten.

Für alle guten Taten gibt's Lizenzpunkte, quasi die Währung für besonders coole Items. Die können Sie in Kontoren, Schiffen, Fliegern oder Ihrem Arche-Mutterschiff sockeln: Schiffe werden dann beispielsweise schneller oder resistenter. Kontor-Items steigern die Effizienz von Kraftwerken oder senken das Unfallrisiko von Ölplattformen – denn wenn's da mal scheppert, dann richtig: Ölteppiche versauen erst die Unterwassersiedlung, dann die Küste, und ein Kernkraftwerk zündet angrenzende Gebäude an und lässt die Umweltbilanz auf Mordor-Niveau sinken. Das Besondere an Ihren Arche-Items: Da Ihr Mutterschiff in jeder (!) Partie mitmisch, können Sie bereits gesammelte Items (gibt's in drei Güteklassen) in jeden Einsatz mitnehmen. Das motiviert und sorgt vor allem in Multiplayer-Partien für immer neue Ausgangssituationen. Martin Deppe / MT



Die sollten wir großräumig umschiffen: eine Piratenbasis.

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** Online-Aktivierung (s. Kasten)

**GENRE-CHECK** STRATEGIE

SPASS: »Sobald man das Szenario geschluckt hat, wird Anno wieder zum Zeitfresser.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SCENARIO	realistisch	fiktiv
MASSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN/Individuen	einfach	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

**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  
»Das gemeinsame Basteln macht vor allem im Koop-Modus Laune.«

**GRAFIK**

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

10/10

**SOUND**

- professionelle Sprecher
- passende Musik
- viele Kommentare

9/10

**BALANCE**

- sehr gute Lernkurve
- eingebautes Lexikon
- Endlosspiel frei konfigurierbar
- bestens verzahnte Spielelemente
- teils unfaire Söldner-Angriffe

9/10

**ATMOSPHÄRE**

- stimmiges Zukunftsszenario
- stimmungsvolle Unterwasser-Siedlungen
- Kommandozentrale erzeugt globales Spielgefühl
- deutlich nüchterner als die Vorgänger

8/10

**BEDIENUNG**

- bewährte Steuerung leicht verbessert (Baumenü, Wohnhausbau)
- viel Feedback direkt im Spiel oder per Kommentar
- Produktionsgebäude schwer unterscheidbar

8/10

**UMFANG**

- angemessen lange Kampagne
- zufällig generierbare Inselwelten
- drei sehr unterschiedliche Fraktionen
- Weltereignisse
- sehr lange Spieldauer im Endlosspiel

10/10

**STARTPOSITIONEN**

- sehr viele Einstellmöglichkeiten
- faire Inselverteilung
- unterschiedliche Ggertypen wählbar
- zwei Startfraktionen wählbar
- immer gleiche Anfangsphase im Endlosspiel

9/10

**KI**

- KI-Spieler handeln nachvollziehbar
- unterschiedliche Spielweise der Hauptfraktionen
- nutzt Schwachstellen
- schwächt bei Kämpfen strategisch

8/10

**EINHEITEN**

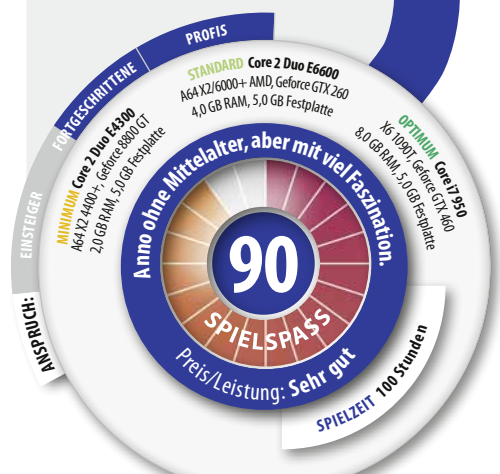
- 13 Zivilisationsstufen
- komplexes Produktionssystem
- gutes Zusammenspiel zwischen Luftwaffe, Kriegsschiffen, U-Booten
- Einheiten und Gebäudeklassen mit Items verbesserbar

9/10

**ENDLOSSPIEL**

- sehr viele Strategien möglich
- bis ins letzte Detail konfigurierbar
- sehr viele Zufallsquests ... mit teils nervigen Standardaufgaben (z.B. Personen oder Wale suchen)

10/10





# Need for Speed The Run

Electronic Arts will seine berühmte Raserreihe mit ungewöhnlichen Ideen aufpeppen. Den Spielspaß-TÜV überstehen aber nur die wenigsten davon.

Von Daniel Matschijewsky

## Internet-Aktivierung

Wie mittlerweile jedes Spiel von Electronic Arts muss **Need for Speed: The Run** über die Online-Plattform EA Origin aktiviert werden. Dann lässt sich das Programm zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: EA Black Box (Need for Speed: ProStreet, GS 01/08: 79 Punkte)  
Termin: 17.11.2011 Spieler: 1-5 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7440

Auf DVD: Test-Video

**D**er Hobbyraser Jack Rourke ist ein umweltbewusster Mensch. Zwar verheizt der Bursche regelmäßig hektoliterweise Benzin, doch bisweilen geht er auch zu Fuß. Oder vielmehr rennt. Denn Jack ist auf der Flucht vor ein paar finsternen Gangstern, denen er Geld schuldet. Und wenn die ihm mal wieder den fahrbaren Untersatz unterm Hintern wegballern, muss Jack das Pack per pedes abschütteln. Wir hämmern derweil wild aufs Gamepad. Denn **Need for Speed: The Run** inszeniert diese Zu-Fuß-Abschnitte als Reaktionstest, in dem wir eingeblendete Tasten möglichst schnell drücken müssen. Eine fürs Rennspiel-Genre ungewöhnliche Idee. Nicht die einzige, mit der das neueste **Need for Speed** durchstarten will.

Schon dass **The Run** eine durchgehende Geschichte nebst Hauptfigur erzählt, ist ein Herausstellungsmerkmal und zieht dank des furiosen Auftakts schnell ins Spiel. Allerdings drückt EA Black Box anschließend gehörig auf die Bremse, denn im Verlauf wird die an sich spannende Handlung um ein illegales Straßenrennen, das Jack quer durch die USA führt, nur durch wenige Zwischensequenzen inszeniert, in denen zudem kaum etwas passiert. Zwar sind die Filmclips wegen der gelungenen Animationen nett anzuschauen, dienen letztlich aber nur als Überleitung von einem Rennen ins nächste. Schade dabei: Die selten eingestreuten Quicktime-Events fallen denkbar simpel



In manchen Missionen haben wir es nicht nur mit Kontrahenten, sondern auch mit der Polizei (links) zu tun. Doch die wird ihrer Rolle als Gesetzeshüter nur selten gerecht.

aus. So macht es keinen Unterschied, ob wir die falsche Taste drücken, solange wir vor Ablauf der Zeit die richtige erwischen. Soll heißen: Wildes Gamepad-Hämmern reicht.

Hinterm virtuellen Steuer fühlt sich **The Run** hingegen wie ein echtes **Need for Speed** an. Mit einer Ausnahme: Anders als

in den jüngsten Vorgängern liegen die Boliden wie ein Brett auf der Straße, wodurch sie sich nur mit viel Gewalt zum Ausbrechen bewegen lassen. Insgesamt überzeugt das actionlastige Fahrverhalten zwar, verliert aber dennoch gegen **Hot Pursuit**. So reagiert die Handbremse zu empfindlich, und das Geschwindigkeitsgefühl erreicht eben-

## Hübsche Raserei, hässliche Raserei

Obwohl die leistungsfähige, aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-Engine 2 zum Einsatz kommt, macht die Grafik von **Need for Speed: The Run** einen zwiegespaltenen Eindruck. Während die Vegetation und Partikeleffekte überzeugen, schwächelt das Programm bei den Fahrzeugen, Texturen und der generellen Detailfülle. Achten Sie im zweiten Bild mal auf die mondlandschafts-ähnlichen Felsen im Hintergrund rechts.



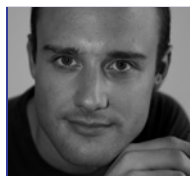




In Unfällen kracht und scheppert es gewaltig – das macht Laune.

falls nicht das Niveau des Quasi-Vorgängers. Zudem bietet **The Run** nur drei Kameraperspektiven. Feinschliff hätte auch die KI vertragen können. Zwar wissen die Kontrahenten clever zu überholen und die Ideallinie sinnvoll zu nutzen, agieren aber insgesamt arg passiv. Vor allem die Polizei versucht viel zu selten, uns durch Rammaktionen zu stoppen. Stattdessen spulen die Beamten geskriptete Manöver ab, die man schnell durchschaut. Ebenfalls störend: Wie schon in **Hot Pursuit** kleben die KI-Gegner zu jeder Zeit an unserem Heckspoiler. Das sorgt zwar für Dynamik, birgt aber großes Frustpotenzial, da selbst kleinste Unachtsamkeiten das sofortige Aus bedeuteten.

Ein Hingucker ist das abwechslungsreiche Steckendesign. Da kurven wir durch den Yosemite-Nationalpark, machen die Straßen von San Francisco, Las Vegas und New York unsicher, heizen durchs Death Valley oder erkunden die schneebedeckten Gipfel der Rocky Mountains. Ständig gibt es etwas zu sehen, von Wassersprengern in den Maisfeldern Utahs bis hin zu tief fliegenden Boings am Detroit Airport. Ein besonderes Highlight sind die Rennen, in denen wir es mit der Natur zu tun bekommen. So sollen wir im Death Valley drei Kontrahenten überholen und die Führung 30 Sekunden lang aufrecht halten, während ein dichter Sandsturm tobt. Noch spektakulärer ist eine Aufholjagd in den Rockies, während gigantische Lawinen auf die Straße donnern. Schade nur, dass wir solche Aha-Momente im Verlauf der acht Stunden umfassenden Kampagne an einer Hand abzählen können.



### Flucht mit Hindernissen

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

Need for Speed: The Run ist beileibe kein schlechtes Spiel, aber es fährt seinem Vorgänger Hot Pursuit in nahezu allen Belangen hinterher, sei es beim Fahrverhalten, dem Umfang oder der KI. Das ist schade, denn EA Black Box bringt mit der an sich spannenden Story um Jack Rourke sowie den spektakulären Naturereignissen frischen Wind in die Rennspielserie. Allerdings hätte das Team mehr daraus machen müssen. So liefert The Run zwar kurzweiligen Raserspaß, hinterlässt aber laufend den Eindruck, dass es mit ein wenig mehr Fleiß so viel cooler hätte sein können.

Das »Gut, aber nicht überragend«-Gefühl, das **The Run** laufend erzeugt, spüren wir auch beim Umfang. Zwar geht die Streckenauswahl in Ordnung, dafür spart das Programm bei Fuhrpark und Tuning. Technisch ist **The Run** ebenfalls nicht auf der Höhe der Zeit, und das obwohl EA Black Box die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-Engine 2 verwendet. In Sachen Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik. Die Motoren röhren ordnungsgemäß, Unfälle quittiert das Spiel mit krachenden Effekten. Grandios ist der lizenzierte Soundtrack, der in uns sofort das Verlangen weckte, mit dem Auto quer durch die USA zu heizen. **DM**

Naturgewalten wie diese Lawine setzt das Spiel enorm spektakulär in Szene.



## + Stärken

- + spektakuläre Naturereignisse
- + abwechslungsreiche Strecken

## - Schwächen

- maue Gegner-KI
- kurze Kampagne
- dünnes Tuning

TERMIN 17.11.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

## Nfs: The Run

Rennspiel

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** EA Black Box  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs  
**Kopierschutz** EA Origin



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Rennen (5) **SPIELTYPEN** Internet  
**DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

### WERTUNG

Befriedigend  
»Die Auswahl an Modi und Optionen hält sich in Grenzen. Der Spaß dadurch auch.«

### GRAFIK

- + stimmige Beleuchtung + Klasse Partikeleffekte
- + organische Landschaften
- teils detailarme Strecken - Autos nicht zeitgemäß

### SOUND

- + grandioser Soundtrack + krachende Unfallgeräusche
- + sehr gute Surround-Abmischung
- mäßige deutsche Sprecher

### BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + fair gesetzte Speicherpunkte
- für Einsteiger zu schwer - geringe Fehlertoleranz

### ATMOSPHÄRE

- + rasante, actiongeladene Rennen + fliegender Wechsel zwischen Filmclip und Spiel + coole Zwischensequenzen ...
- ... aber zu wenig davon

### BEDIENUNG

- + sehr gut mit Gamepad oder Tastatur + simple Menüs
- leicht schwammige Lenkung
- nur drei Kameraperspektiven

### UMFANG

- + ausreichend Strecken und Modi + 53 Herausforderungen
- kurze Kampagne - vergleichsweise kleiner Fuhrpark
- keine Einzelrennen

### KI

- + überholt clever + macht Ideallinie dicht
- generell zu passiv - Polizei spult geskriptete Manöver ab
- Gummiband-Verhalten

### FAHRVERHALTEN

- + simple Arcade-Physik + Nitro nützliches taktisches Element
- gewöhnungsbedürftige Drifts
- teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

### TUNING

- + freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielerien
- nur eine Handvoll vorgefertigter Karosserie-Kits
- keinerlei Leistungstuning

### STRECKENDESIGN

- + sehr abwechslungsreich + viele Sehenswürdigkeiten
- + spektakuläre Naturereignisse + Abkürzungen
- + stellt unterschiedliche Anforderungen





# Saints Row The Third

Die abgedrehte Saga der Saints-Row-Gang geht in die dritte Runde. Während Technik und KI schwächeln, beschert uns das abgefahrene Missiondesign der letzten Jahre einen Actionhit.

Von Patrick C. Lück



Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Volition (Saints Row 2, GS 03/09: 72 Punkte)**  
Termin: **18.11.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7474](http://GameStar.de/Quicklink/7474)

Auf DVD: Test-Video

## Geschnittene Fassung

Die deutsche USK-18-Fassung enthält einige Schnitte. So können wir zum Beispiel keine Passanten als Schutzschild missbrauchen, und einige Bluteffekte fehlen. Auch haben die Entwickler einen zusätzlichen Bonus-Spielmodus entfernt, der aber ohnehin nicht in die Spielkampagne integriert war. Bei Koop-Partien ist die ungeschnittene Fassung nicht mit der deutschen kompatibel. Als Entschädigung liegt allen deutschen Versionen das Genki-DLC-Pack als kostenloser Bonus bei.

# A

lex und seine Droogs sitzen in der Korova Milchbar und haben Lust auf ein bisschen Ultra-Brutale. So lakonisch beginnt der Kultroman

**A Clockwork Orange** von Anthony Burgess um einen gewalttätigen Bandenanführer, dessen liebste Freizeitbeschäftigung Gewalt, Vergewaltigung und Beethoven sind. Ganz so könnte man sich auch die Hauptfigur von THQs Open-World-Actionspiel **Saints Row: The Third** vorstellen. Die Saints-Row-Gang hat nach den ersten beiden Teilen nun den Höhepunkt der Macht und Popularität in ihrer Heimatstadt Stilwater erreicht. Das Planet-Saints-Modell boomt, eine Werbekampagne zum ei-

genen Energydrink überflutet die Stadt und noch während eines laufenden Banküberfalls erteilen die Saints (als sie selbst verkleidet!) Autogramme. Oder wie es ein Überfallmitglied kommentiert: »Ultra-Postmoderne? Ich liebe es!«

Regielegende Stanley Kubrick verfilmte **A Clockwork Orange** kongenial im Jahre 1971 mit Malcolm MacDowell in der Hauptrolle. Und auch **Saints Row 3** beginnt mit einem Kubrick-Zitat. Vor einem Sternenhimmel erklingt wie schon im Filmklassiker **2001: A Space Odyssey** die Fanfare »Also sprach Zarathustra« von Richard Strauss. Vor diesem Hintergrund läuft in bester **Star Wars**-Manier ein Einleitungstext übers Bild. Moment

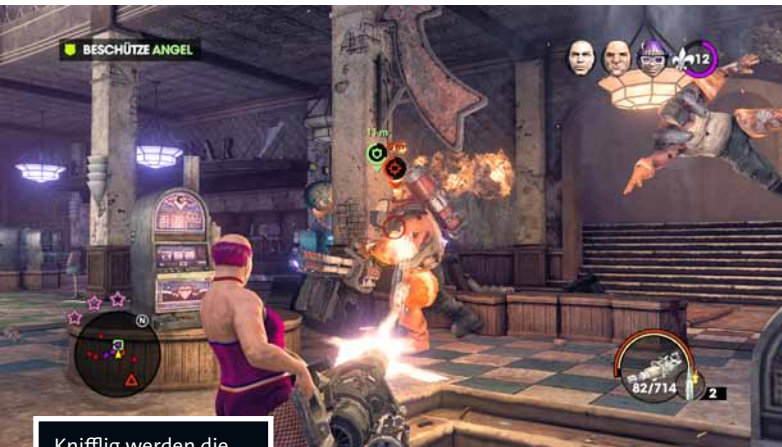


Mit dem Auftauchen der staatlichen **Elite-Einheit STAG** verfällt die Stadt in eine Art Belagerungszustand, der mehr und mehr in einen offenen und brutalen Krieg zwischen allen Parteien mündet.





Syndikats-Boss **Killbane** spricht mit der Stimme von Hulk Hogan.



Knifflig werden die Kämpfe höchstens bei Sondergegnern wie diesen **Flammenwerfer-Klonen**.

mal: Postmoderne, Kubrick, **Star Wars**? Puh. Ganz schön viel Metaebene für ein albern Actionspiel, und das Spiel hat noch nicht mal angefangen. Doch keine Sorge, wer sich mit dem ganzen Überbau nicht beschäftigen mag, der

braucht das nicht zu tun und hat mindestens genauso viel Freude an dem Titel. Denn ebenso viel Inspiration wie aus klassischen Kulturgütern bezieht der Titel aus pubertärem Humor der Marke **Jackass** und völlig absurder Action à la **Shoot 'em Up** oder Robert

Rodriguez' B-Movie-Schnitzerei **Machete**. Wer also dachte, die **A-Team**-Verfilmung hätte mit seiner »Panzer am

## Die Anarchie der Action kennt keine Grenzen

Fallschirm«-Szene den Vogel abgeschossen, den belehrt **Saints Row 3** eines Besseren: Es geht auch ohne Fallschirm. Dafür mit viel mehr Gegnern und anderen vom Himmel fallenden Panzern.

Kubricks **Clockwork**-Film zeichnet sich durch sein bizarres Artdesign aus, das zum Beispiel die Gang in eigenwillige weiße Kostüme steckt. Die noch eigenwilligeren Kostüme der Saints tragen die Farbe Lila als Erkennungszeichen. Dabei können wir unsere Garderobe frei zusammenstellen. So gerüstet laufen, fahren oder fliegen wir wie im großen Genre-Vorbild **GTA** durch eine frei erkundbare Stadt, in der wir an jeder Straßenecke Missionen annehmen können. Die Vielfalt und Abwechslung suchen dabei ihresgleichen. Richten wir im Panzer innerhalb eines Zeitlimits so viel Zerstörung wie möglich an oder beschützen wir mit der Bazooka vom Hubschrauber aus eine von Feinden verfolgte Zielperson? Werfen wir uns zwecks Versicherungsbetruges lieber vor Autos und Laster oder rasen wir mit einem Tiger auf dem Beifahrersitz quer durch die Innenstadt? Die

Anarchie der Action kennt keine Grenzen. Wie in ähnlichen Open-World-Spielen der Marke **Just Cause 2** oder **Prototype** hinterlassen wir auch hier eine wüste Spur der Zerstörung.

Im Roman **A Clockwork Orange** schlägt das System irgendwann gegen den außer Kontrolle geratenen Gewalttäter Alex zurück und macht ihn in Experimenten zum willenlosen Opfer, unfähig zu jeder Art von Ag-

### ⊕ Stärken

- + haarsträubend absurde Ideen
- + ausgezeichnetes Missionsdesign
- + klasse Soundtrack

### ⊖ Schwächen

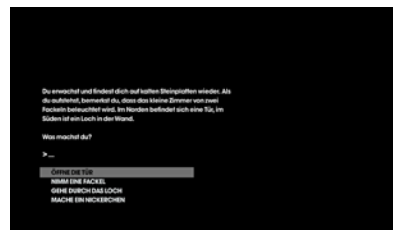
- Technik-Macken
- miese KI

## Originelle Beispielmission



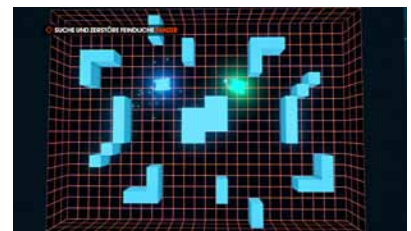
Weil wir einen militärischen **Supercomputer** entwendet haben, können wir uns ins Netzwerk einer feindlichen Gang einhacken.

Die Netzwelt ähnelt der der **Tron**-Filme, und wir ballern auf feindliche Programme der gegnerischen Firewall.



Kleine Überraschungsspielchen unterbrechen dabei immer wieder die Ballerpassagen, wie dieses **Fantasy-Text-Adventure** oder ...

... dieses pixelige und farbarne Panzerduell in bester 70er- und 80er-Jahre Spielhallen-tradition.



Am Ende des mehrstufigen Levels wartet dann ein in mehrere Abschnitte eingeteilter **Bosskampf** gegen den feindlichen SysOp.

Als Belohnung für die Mission dürfen wir in unserer Garage einen **Pixelpanzer** auswählen, mit dem wir durch die Stadt pflügen können.

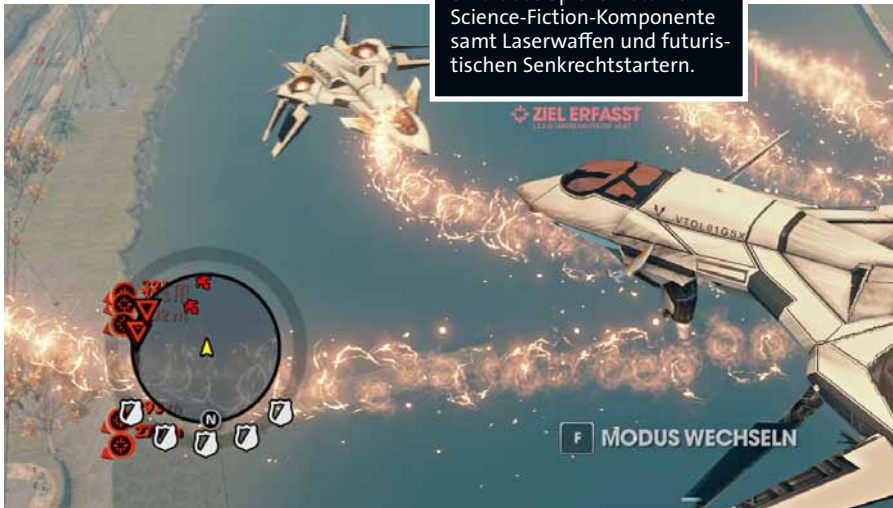


gression oder Begierde. Auch in **Saints Row: The Third** schlägt das System zurück. Die Saints brechen im Rahmen der Hauptkampagne im neuen Schauplatz Steelport (einer Art New York) einen Bandenkrieg gegen das mächtige Syndikat vom Zaun. Und als deren als mexikanischer Wrestler verkleidete Boss die wichtigste Stadtbrücke zerstört, interveniert der Staat. Auf Geheiß der Senatorin von Steelport übernimmt die militärische Eliteeinheit STAG die Kontrolle und bringt allerhand Sci-Fi-Geräte wie Lasergewehre, Strahlenpanzer und Senkrechtstarter mit. Die in Zwischensequenzen sehr gut erzählte Hauptkampagne überschlägt sich dabei mit irren Wendungen und Überraschungen, die wir nicht verraten wollen.

Durch den nun umerzogenen Alex, der fortan zum Opfer der Vergeltung suchenden Gesellschaft wird, kommt **A Clockwork Orange** auf seinen Kern: die Willensfreiheit des Menschen. Die Saints haben sich für das Böse entschieden, schließlich sind sie eine Verbrecher-



Mit dem Auftauchen von STAG erhält das Spiel eine starke Science-Fiction-Komponente samt Laserwaffen und futuristischen Senkrechtstartern.



organisation. So befreien wir in einer wilden Rettungsaktion eine Ladung Prostituierten von einem Containerschiff, nur um im Anschluss zu entscheiden, ob sie fortan für uns arbeiten oder ob wir sie gegen einen Batzen Lösegeld postwendend zurückverkaufen. Die Wahlfreiheit mündet in zwei alternativen und völlig gegensätzlichen Enden. Wer aber außerhalb der Missionen viel Open-World-Feeling erwartet, der wird eher

## Der Klassik-Sender hat es faustdick hinter den Ohren

enttäuscht. Mini-Spiele wie Bowling oder Billard fehlen komplett, und die zahllosen Stripclubs können wir gar nicht betreten.

Bei seiner Verfilmung des **Clockwork**-Romans hat Kubrick die Gewaltszenen mit einem klassischen Musiksoundtrack unterlegt. Auch der Soundtrack von **Saints Row 3** feuert aus allen Rohren. Kayne Wests »Power« dröhnt, im Auto singt der Spielheld »What I Got« von Sublime, und im Finale hetzen wir untermalt von Bonnie Tylers Achtziger-Schmachtfetzen »Holding out for a Hero« durch Steelport. Vor allem der vermeintlich besinnliche Klassik-Radiosender hat es faustdick hinter den Ohren. Wie schon in **GTA 4** gibt es die Tonspur allerdings nur auf Englisch. Die Untertitel sind etwas ungenau, aber brauchbar. Die Droogs aus Alex' Bande sind nicht die hellsten Köpfe, die die Welt je gesehen hat, aber sie sind in vielen Aspekten den Bewohnern von Steelport intellektuell weit überlegen. Denn die KI der ewig gleichen Klon-Gegner ist selten dämlich. Mal drehen sie uns den Rücken zu, dann schießen sie aus zwei Metern daneben.

## Steam

**Saints Row 3** nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Die setzt zur Registrierung einen Internetzugang voraus. Danach lässt es sich auch offline spielen, weiterverkaufen aber nicht.

Und Autofahrer nehmen nicht nur Straßenlaternen und Passanten auf der Motorhaube mit, sondern rammen ihresgleichen, gehen in Explosionen auf oder springen gleich über die Klippe. Dadurch ist das Spiel, dessen PC-Bedienung im Gegensatz zu seinem direkten Vorgänger tadellos funktioniert, auf zwei der drei Schwierigkeitsgrade deutlich zu einfach geraten. Dasselbe gilt auch für den Koop-Modus für zwei Spieler, in dem wir exakt dieselbe Kampagne spielen – nur eben zu zweit.

Auf der technischen Seite schwächelt **Saints Row 3**, da gelegentlich die Performance einbricht und Objekte sehr spät aufploppen. Gegner spawnen sogar direkt vor unseren Augen. Das kostet Atmosphäre. Ansonsten sieht Steelport ganz passabel aus, wenn auch nicht sonderlich zeitgemäß. Dafür geht das Kollisionsmodell der Fahrzeuge in Ordnung, welche sich allesamt sehr leichtgängig, aber übertrieben arcade-lastig steuern. Viele der technischen Mängel lassen sich durch das (gegenüber **GTA**) geringere Budget erklären, für andere sollte dringend noch ein Patch her. Patrick C. Lück



### Krawall-Spaß

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ehrlich gesagt kann ich mit dem ganzen Jackass-Humor nicht viel anfangen. Und dass sexualisierte Komponenten wie die SM-Szene, Prostituierte oder Dildos besonders witzig sein sollen, mag vielleicht in den moralinsauren USA funktionieren, hier kann ich darüber gerade mal müde lächeln. Trotzdem – und auch trotz seiner technischen Schwächen – hatte ich mit **Saints Row 3** einen Höllenspaß! Überdrehte Over-Top-Action, zahllose popkulturelle Anspielungen, ein gehöriger Schuss Satire und die vor Überraschungen strotzende Handlung machen das Spiel zu einem echten Highlight. Einige Geschmacklosigkeiten oder die übermäßige Brutalität hätte es da zur Verkaufsförderung gar nicht mehr gebraucht. Das Spiel und sein exzellentes Missionsdesign funktionieren auch so. Und es ist witzig!

TERMIN 18.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

## Saints Row: The Third Actionspiel

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Volition  
**Sprache** Englisch mit deutschen Untertiteln  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 6 S. Schnellanleitung  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

### WERTUNG

»Exakt wie die Einzelspieler-Kampagne, nur zu zweit. Spaßig, aber leider in Deutschland ohne zusätzliche Modi.«

### GRAFIK

- stimmiger Stil
- gelungene Effekte
- spät aufploppende Objekte
- Performance-Einbrüche

7/10

### SOUND

- hervorragende professionelle Sprecher
- grandioser und umfangreicher Soundtrack
- teils schwache Töneffekte

9/10

### BALANCE

- gute Tutorial-Texte
- viele Nebenmissionen werden durch Storymissionen gut eingeführt
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... von denen zwei viel zu leicht sind

8/10

### ATMOSPHÄRE

- eine Szene irritierter als die andere
- zahllose satirische und kulturelle Anspielungen
- viel Selbstironie
- Gegner spawnen und verschwinden in unserer direkten Umgebung

9/10

### BEDIENUNG

- gut umgesetzte Maus- und Tastatur-Bedienung
- freies Speichern zwischen den Missionen
- leichtgängige Fahr- und Flugzeugsteuerung ...
- ... aber übertriebenes Fahrverhalten

8/10

### UMFANG

- zahllose Missionen
- viele Extras und Achievements
- guter Wiederpielwert
- ordentliche Spieldauer

10/10

### MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Nebenmissionen
- gut inszenierte und oft mehrstufige Hauptmissionen
- wahnwitzige und überraschende Ideen

10/10

### KI

- wirft ab und an eine Granate
- geht in Deckung
- fürchterliche Fahr-KI
- agiert nicht koordiniert
- schießt nicht sonderlich gut

4/10

### WAFFEN & EXTRAS

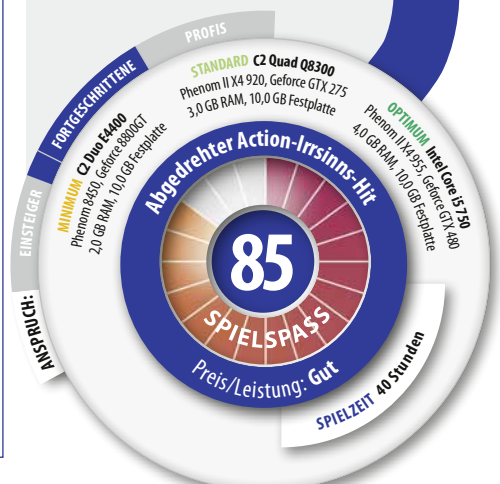
- großer Pool an mehrstufig aufrüstbaren Waffen
- zahllose Fahr- und Flugzeuge
- vom Panzer über Dronen bis zu Senkrechtstartern ist alles dabei

10/10

### HANDLUNG

- überraschende Auftritte und Wendungen
- viele kleine absurde Geschichten
- mehrere Hauptgegner
- gute Hauptstory

10/10







Bei der **Spurensuche** weist uns ein kleines Lupensymbol und ein akustisches Signal auf einen Hotspot hin.



Action-Einlagen wie diese **Schießerei** sind selten und nicht sehr anspruchsvoll.



Das **Los Angeles** der 40er-Jahre hinterlässt trotz technischer Schwächen einen sehr glaubhaften und authentischen Eindruck.

# L.A. Noire



**Umfangreiche Ermittlungsergebnisse bestätigen: L.A. Noire kann seine Konsolenherkunft nur leidlich kaschieren. Ein tolles Erlebnis bleibt es trotzdem.** Von Jochen Gebauer

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Team Bondi (L.A. Noire ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **11.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7476](http://GameStar.de/Quicklink/7476)

Auf DVD: Test-Video

**V**ier Millionen Exemplare verkauft und trotzdem pleite gegangen. Dieses Kunststück gelang im Spätsommer den Machern von **L.A. Noire**. Eine achtjährige Entwicklungsdauer und die immensen Kosten der aufwändigen Gesichtsanimationen brachen Team Bondi trotz der anständigen Verkaufszahlen das Genick. Um die PC-Umsetzung (die alle bislang veröffentlichten Konsolen-DLCs enthält) kümmerte sich unterdessen Rockstar Leeds, das bislang vornehmlich im Handheld-Bereich aktiv war. Schlechtes Omen für noir-hungrige

PC-Spieler? Keineswegs, denn das spielerische Erbe von Team Bondi erweist sich nach wie vor als gehobene Erzählkunst. **L.A. Noire** ist die Geschichte von Cole Phelps. Cole ist jung, idealistisch und sehr,

sehr ehrgeizig. Außerdem ist Cole ein Cop, und als er beim Streifegehen zufällig über einen Mord stolpert, wartet er natürlich nicht erst auf die »großen Jungs«. Nein, er wittert Ruhm, Ehre und eine Beförderung, löst den Fall auf eigene Faust und wird so zum Darling des Polizeichefs. Ein junger, tatkräftiger Cop, das passt zum Image des Los Angeles der 40er-Jahre, die goldene Ära, Pio-

nier-Stimmung und Hollywood-Glamour. So beginnt **L.A. Noire**, der Aufstieg des Cole Phelps, dem wie in einer griechischen Tragödie unweigerlich der tiefe Fall folgen muss. Denn **L.A. Noire** inszeniert kein Heldenepos, sondern das Sittengemälde einer Epoche, demaskiert die hässliche Fratze hinter der Glitzer-Fassade. Und mittendrin die Charakterstudie eines Mannes, der sich selbst ver-

Viele **Hinweise** können wir in der Nahansicht genauer untersuchen. Klassische Rätsel hingegen sind selten.



Die wurde runtergerissen. Wo haben Sie sie gefunden?

## ⊕ Stärken

- + stimmungsvolle Film-Noir-Atmosphäre
- + packende Geschichte
- + nachvollziehbare Verhöre

## ⊖ Schwächen

- PC-Steuerung umständlich
- Detektivarbeit mitunter ziemlich repetitiv



## Film Noir pur



L.A. Noire erzeugt an allen Ecken und Enden perfektes Film-Noir-Feeling, sei es durch **Zwischensequenzen**, die an Krimis aus den 40er-Jahren erinnern, oder die teils drastisch dargestellten **Mordfälle**.

liert in diesem Moloch aus Gewalt, Drogen und Korruption. Das ist harter Erzähltobak im Stile eines James Ellroy (**L.A. Confidential**), oft perfekt in Szene gesetzt, aber eben so oft auch knapp an der Grenze zum interaktiven Film, denn unsere Interaktion beschränkt sich gerade in den wirklich mitreißenden Momenten aufs reine Zuschauen.

Der spielerische Ablauf folgt dabei einem strengen Muster. Wir bekommen einen Fall zugeteilt, rasen im Auto zum Tatort und suchen nach Indizien. Das hört sich spannend an – ist es aber nur bedingt. Denn in der Praxis erweist sich der Adventure-Aspekt als stures Abklappern von Hotspots. Auf Rätsel im klassischen Sinne stoßen wir so gut wie nie. Bei der Spurensuche kommen wir zudem einer ganz anderen Sache auf die Schliche: der Konsolenherkunft von **L.A. Noire**. Anstatt PC-Adventure-typisch mit dem Mauszeiger nach Hinweisen zu fahn-

den, müssen wir Cole umständlich per WASD-Tasten über den Tatort latschen lassen und mit Adleraugen mitunter winzige Objekte wie Kippen erspähen. Dass wir es mit einem Hotspot zu tun haben, sagt uns **L.A. Noire** erst, wenn wir beinahe draufstehen – dann macht's dezent »Pling«, und in der unteren Bildschirmecke taucht eine zuschaltbare Lupe auf. Die beste Lösung: ein Xbox-360-Gamepad. Damit stiefeln wir nicht nur präziser über die Tatorte, sondern erhalten auch ein Vibrations-Feedback bei der Hotspot-Suche. Sind alle Hinweise gesammelt, geht es direkt zum spielerischen Höhepunkt: den brillant inszenierten Verhören. Relevant bei Zeugen und Verdächtigen ist nämlich nicht nur das »was«, sondern vor allem das »wie«. Zuckende Mundwinkel, das Vermeiden von Augenkontakt, ein aufgesetztes Lächeln, all das lässt sich aus den verblüffend realistischen Gesichtsanimationen herauslesen und verwenden.

Da wir nur selten handfeste Beweise haben, um unser Gegenüber der Lüge zu überführen, stellt uns **L.A. Noire** allenthalben vor die Frage: Kriegen wir hier gerade einen Bären aufgebunden? Ist die unlängst verwitwete Ehefrau ehrlich geschockt oder spielt sie das nur? Wenn wir die richtige Spur wittern und einen Verdächtigen im Verhör so richtig in die Ecke treiben und festnageln, dann fühlt sich das schon sehr befriedigend an. Wobei der Ausgang der Verhöre keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Story hat: Im Spielverlauf muss Cole zwangsläufig mehrere Unschuldige verhaften, bevor er dem Mörder endlich auf die Schliche kommen darf. Ein elementarer Teil des überzeugenden Detektiv-Feelings sind dabei die erstklassigen Dialoge. Die gibt's allerdings nur im englischen Original zu hören, und trotz der optionalen deutschen Untertitel sind entsprechende Englisch-Kenntnisse mitunter sehr hilfreich. So fällt es nicht ganz leicht, die

Mimik eines Zeugen zu studieren und gleichzeitig den Untertiteln zu folgen. Als sehr gelungen empfinden wir die stimmungsvolle Musik-Unterlegung, kreiden aber an, dass **L.A. Noire** optisch einen latent morschen Eindruck hinterlässt. Zwar wirkt das Geschehen in hohen PC-Auflösungen schärfer und einige Texturen nicht ganz so verwaschen wie in den Konsolenversionen. Technisch mithalten kann **L.A. Noire** mit aktuellen Referenztiteln trotzdem nicht. **JG**

TERMIN 11.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

### L.A. Noire

Actionspiel

Publisher Rockstar Games  
Entwickler Team Bondi  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Steam

**GRAFIK**

- erstklassige Gesichtsanimationen
- stimmungsvoll in Szene gesetztes LA
- filmreif inszenierte Zwischensequenzen
- technisch angestaubt
- teils maue Beleuchtung

**SOUND**

- exzellente Sprecher
- starker Soundtrack
- Akustik sinnvoll in Spurensuche integriert
- ohne Englischkenntnisse trotz Untertitel schwer verständlich

**BALANCE**

- perfekt in die Handlung integriertes Tutorial
- sanfte Lernkurve
- sinnvolle Hilfe-Funktion
- in der zweiten Spielhälfte mitunter zu einfach

**ATMOSPHERE**

- glaubhaftes Sittengemälde einer Epoche
- komplexe Figuren
- spannende Handlung
- packende Verhöre
- originalgetreues Los Angeles der 40er-Jahre

**BEDIENUNG**

- tadellose Auto-Steuerung
- optional Schnellreise-Funktion
- faire Speicherpunkte
- Spurensuche fummelig
- Maussteuerung nicht optimal
- kein freies Speichern

**UMFANG**

- umfangreiche Handlung
- alle DLCs bereits enthalten
- viele Nebenmissionen
- Fälle werden im weiteren Verlauf komplex

**LEVELDESIGN**

- spannende Fälle
- tolle Verhör-Mechanik
- Action-Einlagen lockern Ermittlungen auf
- ... fühlen sich aber aufgesetzt an
- repetitive Spurensuche
- kaum Rätsel

**KI**

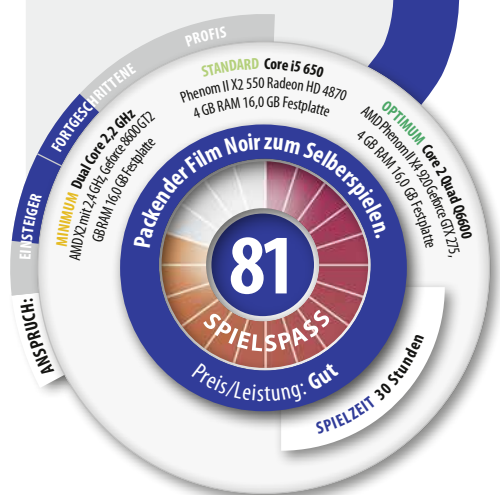
- Verkehr wirkt glaubhaft
- Gegner nutzen Deckung
- ... verhalten sich sonst aber wie Kanonenfutter

**WAFFEN & EXTRAS**

- 95 Fahrzeuge
- Bonus-Outfits mit spielerischen Vorteilen
- großes Waffenarsenal
- ... ohne nennenswerte Unterschiede
- langweilige Schießereien

**HANDLUNG**

- an reale Verbrechen angelehnt
- wendungsreiche Geschichte
- glaubhafte Charaktere
- tiefgründig und anspruchsvoll



### Mut gewinnt

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

L.A. Noire ist kein tolles Adventure. Dafür sind mir die Spurensuche zu repetitiv und die Rätsel zu spärlich. L.A. Noire ist auch kein tolles Actionspiel. Dafür sind die gelegentlichen Baller- und Prügel-Intermezzos zu selten und anspruchslos. Aber es ist eine verdammte gute Erzählung, ein komplexes, packendes, berührendes Erlebnis, bei dem die Grenze zwischen Film und Spiel und Roman verschwimmt, bei dem ich aufrichtig mit den Figuren fühle und über dessen Mut und Ambition ich staune. Lediglich die Steuerung wollte mein Mittendrinn-Gefühl stören, denn die zwickt wie ein schlecht sitzender Anzug. Aber ich bin ja Profi. Also hab ich meiner Nichte das Gamepad gemopst.



# Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden

Acht Jahre nach »Die Rückkehr des Königs« steht nun ein neues Herr-der-Ringe-Koopspiel in den Händlerregalen. Hat sich das Warten gelohnt? Von Sebastian Klix und Kai Schmidt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Snowblind Studios** (Krieg im Norden ist das PC-Erstlingswerk)  
Termin: **9.11.2011** Spieler: **1-3** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7615

Auf DVD: Test-Video

**M**it **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** steht nach gut 20 plattformweiten Spielen nun die nächste Versoffung von J.R.R. Tolkiens Ring-Saga in den Händlerregalen. Entwicklerstudio Snowblind ist dabei kein Unbekannter: Im Jahr 2001 stützte es das legendäre und komplexe **Baldur's Gate** zu einem Action-Rollenspiel zusammen. Das Ergebnis: **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Mit **Der Krieg im Norden** wagt man sich nun an eine andere starke Lizenz, liefert aber ansonsten Ähnliches ab.

Anders als in den meisten **Herr der Ringe**-Spielen begleiten wir nicht Frodo, Aragorn und Co. nach Mordor, sondern machen uns parallel zur Handlung der Trilogie auf den Norden von Mittelerde (den einige Spieler vielleicht bereits aus **Der Herr der Ringe Online** kennen). Dort, so wie im restlichen Mit-

telerde, herrscht zwischen den Streitkräften von Saurons Lieutenant Agandaur und den Freien Völkern heftiger Krieg. So schlüpfen wir wahlweise in die Rolle des Waldläufers Erada, der Elbe

Andriel oder des Zwergenkriegers Farin, um uns durch Horden von Orks und Trollen bis zu Saurons rechter Hand vorzukämpfen. Einen wirklichen spielerischen Unterschied zwischen den drei Akteuren gibt es allerdings kaum. Andriel kann zwar Schutzbarrieren errichten, trotzdem spielen sich die drei Recken überwiegend gleich. Während wir eine Figur steuern, werden die anderen beiden von der KI übernommen. Oder auf Wunsch von anderen Spielern.

**Der Krieg im Norden** will ein Action-Rollenspiel sein, und auf den ersten Blick stecken auch genug rudimentäre Rollenspielelemente unter der Rüstung: Inventar, Fertigkeitenbäume, Nebenaufgaben sowie Level- und Dialogsystem versprechen einiges. Unterwegs finden und kaufen wir zahlreiche Gegenstände, die sich sogar zu besonders starken Sets zusammenfügen lassen. Dazu leveln wir unsere Figur hoch und schalten innerhalb von je drei Talentbäumen pro Held neue Fertigkeiten frei. Die sind zwar wichtig, wenn wir gegen die endlosen Ork-Horden bestehen wollen, dafür aber wenig spektakulär inszeniert und von der Anzahl her überschaubar. Man merkt recht schnell: Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf unkompliziertem Geschnitzel. Und so enttarnt man Gespräche, in denen wir trotz design-technischer Parallelen zum Dialogsystem von **Mass Effect** keinerlei Einfluss nehmen können, blöd in der Gegend herumstehende

## Steam

**Krieg im Norden** nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Die setzt zur Registrierung einen Internetzugang voraus. Danach lässt es sich auch offline spielen, weiterverkaufen aber nicht.

Charaktere sowie die wenigen Nebenquests schnell als ebenso sinn- wie inhaltlos. Wenigstens aber nicht total plump – die Illusion eines Rollenspiels bleibt teils erhalten.

Wir haben es also mit einem Actionspiel zu tun, das uns durch schlauchige Levels schickt und im Sekundentakt mit Gegnern bombardiert. Entsprechend machen wir unterwegs ausgiebig von Schwert, Bogen und Zauberstab sowie den paar Spezialfähigkeiten Gebrauch. Dabei trennen sich Gegner schon mal von einem Arm oder Bein – ungewohnt drastisch für ein **Herr der Ringe**-Spiel, aber völlig im Einklang mit Peter Jacksons Verfilmungen. Allerdings wird das Gemetzel, so spaßig es zu Beginn auch sein mag, schnell öde. Haben wir das erste Kapitel überstanden, wissen wir ab sofort genau, was uns zukünftig erwartet. Immer wieder stürmen Gegnerscharen auf uns los, die wir im variantenarmen Kampfgetümmel mit Links-, gelegentlich auch mit Rechtsklicks platt machen müssen, um voranzukommen.

## Stärken

- + flüssige Kämpfe
- + motivierende Item-Jagd
- + abwechslungsreiche Gebiete

## Schwächen

- Inszenierung und Handlung
- lebloses, steriles Mittelerde

Immer wieder bekommen wir es mit größeren Brocken wie diesem **Troll** zu tun. Auch (taktiklose) Bosskämpfe stehen auf dem Programm.







durch die nicht immer ganz zeitgemäße Technik gedämpft wird: Matschige Texturen, allgemeine Detailarmut und unsichtbare Wände mitten in der Landschaft machen den Feldzug zu alles anderem als zu einem unvergesslichen Erlebnis. **SKX / KS**

TERMIN 9.11.2011 PREIS 35 Euro USK ab 16 Jahren

## Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden

Action-Adventure

**Publisher** Warner Bros.  
**Entwickler** Snowblind Studios  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 6 S. Anleitung  
**Kopierschutz** Steam



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (3)  
**SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER nein  
**SERVERSUCHE** Lobby MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend

»Deutlich ausgewogener, da die KI im Einzelspieler oft geistesabwesend ist.«

### GRAFIK

gelungene Animationen + organische Landschaften  
schicke Wettereffekte + teils matschige Texturen  
oft recht detailarm

7/10

### SOUND

stimmige (aber nicht originale) Hintergrundmusik + solide Kampfgeräusche + professionelle deutsche Synchronsprecher  
... mit schlechter Sprachregie + keine Originalsprecher

8/10

### BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + mit Koop-Partnern gut ausbalanciert + mit KI-Kollegen einige happige Stellen  
Nahkampf stärker als Fernkampf

7/10

### ATMOSPHERE

Orte mit Wiedererkennungswert  
bekannte Charaktere aus den Filmen  
lebloser Mittelalter + bemühte Inszenierung

7/10

### BEDIENUNG

passable Maus- und Tastatursteuerung  
eingängige Gamepad-Steuerung  
umständliche Menüführung

8/10

### UMFANG

Koop-Modus  
New Game Plus ...  
... Wiederspielwert trotzdem recht gering

7/10

### LEVELDESIGN

viele unterschiedliche Gebiete + zahlreiche Verstecke  
streng linear + innerhalb der Gebiete wenig Abwechslung  
Abschnitte wirken teils gestreckt

6/10

### KAMPFSYSTEM

schöner Fluss + Bossgegner + pro Held drei Talentbäume ...  
... aber unspektakuläre Spezialfertigkeiten + keine Combos  
Helden unterscheiden sich spielerisch kaum

7/10

### ITEMS

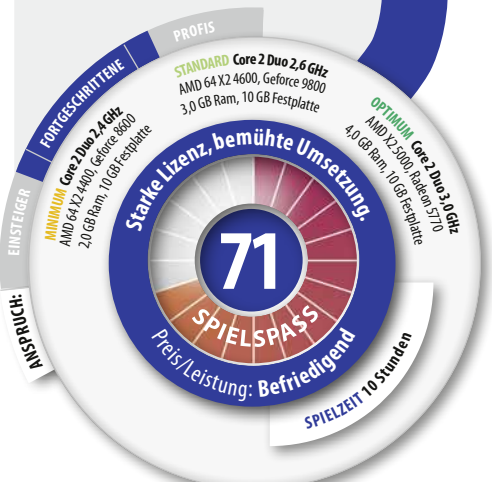
viele verschiedene Waffen und Rüstungen  
Itemjagd und Verstecksuche motivieren  
Gegenstandssockel größtenteils nutzlos

8/10

### HANDLUNG

Herr-der-Ringe-Trilogie aus anderer Perspektive  
fehlender Spannungsbogen + Protagonisten bleiben blass  
aufgesetzt wirkendes, belangloses Dialogsystem

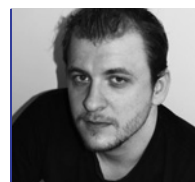
6/10



Das Spiel ist klar auf den kooperativen Mehrspielermodus ausgelegt. Und wir raten, diese Möglichkeit auch zu nutzen, denn die KI handelt stellenweise unter aller Kanone. Immer wieder stehen die Begleiter doof in der Gegend herum oder spulen ungeführt ihr Standardprogramm ab, ohne wirklich hilfreich zu sein. Zwischen den Helden wechseln können wir zudem nur zwischen den Spielabschnitten. So gestaltet sich das Spiel, wenn wir es allein angehen, an einigen Stellen regelrecht unfair. Gemeinsam mit anderen Spielern ist's dafür recht ausgewogen. Allerdings trifft die Bezeichnung »Kooperation« nicht ganz zu, denn wirklich zusammenarbeiten können die Spieler in den wenigsten Momenten. Die meiste Zeit stehen wir einfach nur nebeneinander und vertrimmen Agandours Diener.

Geschnitzel im Überfluss muss nichts Schlechtes sein, wenn es packend inszeniert ist. Die Story und Charaktere von **Der Krieg im Norden** sind allerdings so beliebig, dass echte Stimmung einfach nicht aufkommen will. Die drei Protagonisten wirken austauschbar und seelenlos. Wir erfahren nichts über ihre Persönlichkeit, ihre Hintergründe und was sie zusammengeführt hat. Zwischenmenschlich geben sich die drei

ebenfalls bescheiden, bereichernde Zwischensequenzen sind selten. Zudem leidet die Geschichte unter Spannungsarmut: Wir werden nicht mitgerissen, sondern schnetzeln uns ungerührt durch die Gegnerhorde. Immerhin hat Snowblind versucht, durch thematisch unterschiedliche Schauplätze wie das eisige Gundabad-Gebirge oder den finsternen Dürstwald Abwechslung ins Spielgeschehen zu bringen. Schade nur, dass dieses lobenswerte Vorhaben



### Aus'm Norden nichts Neues

Sebastian Klix  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Beim Spielen zeigen sich viele gute Ansätze, die Umsetzung entpuppt sich aber leider oft als unausgegoren. Die Helden sind blass und reißen mich nicht mit, die Handlung ist belanglos und das Kampfsystem hätte ein paar mehr Facetten vertragen können. Trotz starker Lizenz will der Funke einfach nicht überspringen. Fans mit einem Faible für simple Haudrauf-Titel sollten aber ruhig einen Blick riskieren – wenn auch vielleicht nicht unbedingt zum Vollpreis.

## Die Charaktere

Der Dunedain-Waldläufer **Erada** ist geschickt im Umgang mit Bogen und Schwert und bildet so den Allrounder des Trios. Zudem verfügt er über die Möglichkeit, sich kurzzeitig vor den Augen von Feinden zu verbergen.

**Andriel** ist eine Elben-Gelehrte und verfügt so über gewisse magische Kenntnisse. Damit unterstützt sie ihre Kameraden, etwa durch Geschosse abwehrende Barrieren, die Verbündete auch heilen können.

Zwergenkrieger **Farin** ist der Haudrauf des Teams, steckt entsprechend mehr ein als seine Kollegen und spaltet am liebsten Orkschädel mit seiner Axt. Eine Repetier-Armbrust hat er trotzdem dabei.



Erada



Andriel



Farin



# Dungeon Defenders

Das Tower-Defense-Genre boomt, auch wenn man darin meist alleine spielt. Doch jetzt ist Schluss mit der Einsamkeit. Von Patrick C. Lück

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Trendy Entertainment** Entwickler: **Trendy Entertainment**  
Termin: **19.10.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch und drei weitere** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7610

Auf DVD: Test-Video

**E**s ist ein Phänomen. Von Independent-Studios entwickelte Tower-Defense-Ableger wie **Dungeon Defenders** sprießen wie Pilze aus dem Boden und erfreuen sich großer Beliebtheit. Titel wie **Plants vs. Zombies**, **Defense Grid** oder zuletzt **Orcs Must Die!** reicherten das suchterregende Türmchenbau-Prinzip jeweils mit eigenen Ideen an. Eines haben die meisten dieser Spiele allerdings gemeinsam: Den Gegnerwellen, die auf ein zu

schützendes Ziel einstürmen, stellt sich der Spieler – anders als bei vielen ähnlichen Mods – alleine. Auch bei **Plants vs. Zombies** und dem mauen Action-Tower Defense-Mix **Sanc-tum** bleibt der Koop-Modus

## ➕ Stärken

- + vier Klassen
- + große Suchtspirale
- + Koop für vier Spieler

## ⊖ Schwächen

- Lags und Verbindungsabbrüche
- belohnt Teamwork nicht genug

nicht mehr als eine Dreingabe. Der Entwickler Trendy Entertainment hat der Einsamkeit nun ein Ende bereitet und setzt mit **Dungeon Defenders** voll und ganz auf Koop-Partien für bis zu vier Spieler. Und vermischt dabei auch auf überaus spaßige Weise die Genres Action, Strategie und Rollenspiel.

Zu Beginn wählen wir bei der Charaktererstellung eine von vier Klassen (siehe Kasten): Lehrling, Knappe, Jägerin oder Mönch, zwei weitere Klassen sollen mit der Zeit fol-

Zusätzlich stülpt **Dungeon Defenders** dem Ganzen noch einen Action-Rollenspiel-Mantel der Marke **Diablo** über. Soll heißen: Neben einem Charaktersystem, in dem wir nach Level-Aufstiegen Punkte frei auf unsere Charaktereigenschaften verteilen, gibt es ein umfangreiches Arsenal an Items, Rüstungen und Waffen, die wir sogar individuell aufrüsten können. Ein cleverer Schachzug, die ständige Jagd nach besseren Waffen und Rüstungen sowie nach einem noch höheren Level ist schließlich der Motivationsgrund Nummer eins bei Online- und Action-Rollenspielen. Und auch in **Dungeon Defenders** funktioniert die Sammelwut ausgezeichnet, nach jedem Level durchforsten wir voller Vorfreude die im Kampf eingesammelten

## Download

**Dungeon Defenders** gibt es bislang ausschließlich als Download-Version über die gängigen Vertriebs-Plattformen wie zum Beispiel Steam, Gamersgate oder Direct-2Drive zum Preis von rund 12 Euro. Käufer der Steam-Version erhalten als Goodie eine Portal-Gun für die Jägerin sowie **Team Fortress 2**-Pets (wie den Heavy oder Pyro).

Gegenstände – es könnte ja etwas Tolles dabei sein! Neben den munteren Schlachten motiviert also auch die Beutehatz zum Weiterspielen, **Dungeon Defenders** ist ein Spiel für durchgemachte Nächte.

Die Item-Beute hat allerdings einen gewaltigen Nachteil: Die »Mit«-Spieler sind genauso scharf drauf. Jeder Gegenstand, Schatz oder Mana-Kristall gehört nämlich demjenigen, der ihn zuerst anklickt. Ein Würfel-System wie in Online-Rollenspielen, individuelle Beutestücke für jeden Abenteurer oder ähnliche gerechte Verteilmechanismen sind fehlend. Das führt bei bunt zusammengewürfelten Gruppen schnell zu Egoismus, also zum Gegenteil dessen, was

## Teamwork muss man wollen

gen. Die Figur steuern wir dann direkt, wahlweise mit dem Gamepad oder mit Maus und Tastatur aus der Schulterperspektive. Zusammen mit drei weiteren Mitstreitern stellen wir uns dann in actionreichen Schlachten den wie üblich in Wellen heranstürmenden Orks, Goblins und anderen



Die **rosa Kristalle** müssen wir vor dem Zugriff der Gegner beschützen. Unsere Blitz- und Feuer-Türme feuern dazu aus allen Rohren. Der große, graue Oger in der Mitte ist ein besonders starker Bossgegner.



## Die vier Klassen



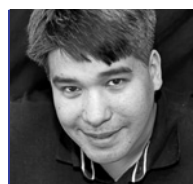
- 1 Der **Lehrling** ist Spezialist für selbstfeuernde Abwehrtürme, kann aber auch mit seinem Zauberstab viel Schaden anrichten.
- 2 Der **Knappe** stürzt sich schwer gerüstet in den Nahkampf und errichtet massive Abwehrbollwerke.
- 3 Die **Jägerin** schießt mit Armbrüsten oder Schusswaffen aus der Distanz und legt tödliche Fallen aus.
- 4 Der **Mönch** unterstützt das Team mit Auren oder schädigt damit den Gegner. Ansonsten gut im Nahkampf.

im Koop-Team eigentlich herrschen sollte: Teamwork. Denn vor allem die späteren Levels und höheren Schwierigkeitsgrade sind nur mit gemeinsamer Absprache und gegenseitiger Unterstützung zu bewältigen.

Leider gibt uns **Dungeon Defenders** außer dem Ziel, den Level zu schaffen, keine weitere Motivation zur Teamarbeit an die Hand. Wo Mehrspieler-Shooter wie **Team Fortress 2** oder **Battlefield** Team-Aktionen wie Reparaturen oder Kill-Assists mit Punkten belohnen, geizt **Dungeon Defenders** völlig mit Teamspiel-Anreizen. So handelten in unserem Test viele Gruppen gerne nach dem Motto »Jeder für sich«. Dazu gehört scheinbar auch für einige Spiel-Hosts, Mitspieler kommentarlos aus der Partie zu kicken, insbesondere wenn es ans Beutesammeln geht. Natürlich gibt es auch hilfsbereite und nette Teams, aber insgesamt verpasst es das Spiel hier, das Teamwork konsequent zu fördern. Wenn man eine funktionierende und gut kommunizierende Gruppe beisammen hat, steht grandiosen und nervenaufreibenden Abwehrschlachten allerdings nichts im Wege. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei frei wählbar, das Spiel passt die Monsterhorden gut an die jeweilige Stärke der Gruppe an. So hat man auch alleine eine gute Chance, die Levels zu bestehen.

Das Leveldesign hält zwar nicht mit den ausgefeilten Konstruktionen eines **Orcs**

bindungsabbrüchen geplagt. Für die fehlende Netz-Stabilität ziehen wir bei der Atmosphäre-Wertung einen Punkt ab. Dafür ist die Präsentation passabel, und sogar eine Story gibt es: Darin wehren Kinder – allein zu Haus – das Böse ab. Deshalb trägt auch der Knappe unter der Rüstung eine gebülmte Unterhose, und dem Lehrling ist Gandalfs Magierhut viel zu groß. Ebenfalls kindisch ist an einigen Stellen die Übersetzung, die



## Wenig Teamwork, viel Spaß

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Dungeon Defenders liefert genau das, was mir bei Orcs Must Die! gefehlt hat, nämlich den überfälligen Koop-Modus. Dass dann noch Rollenspiel-Elemente sowie eine Aufstiegs- und Item-Spirale à la Diablo hinzukommen, macht meine Freude nahezu grenzenlos. Wohlgehemt »nahezu«. Für meinen Geschmack sollte ein Koop-Titel Teamwork eindeutiger belohnen. Stattdessen werde ich ganz kurz vor dem Sieg aus der Partie gekickt, nur weil jemand die ganze Beute für sich beansprucht. Oder Mitspieler weigern sich, andere Türme als ihre eigenen zu reparieren. Aber abgesehen davon: wochenlang Tower-Defense-Spaß für 12 Euro? Im Koop-Modus? Gekauft!

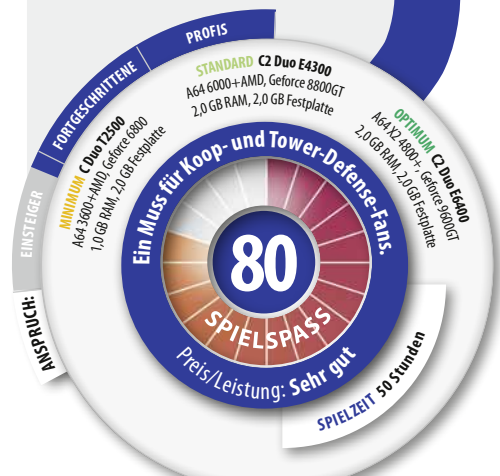
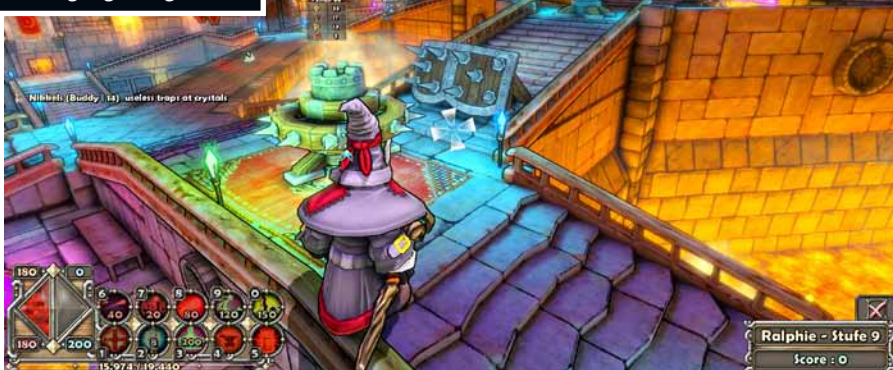
**Must Die!** oder **Defense Grid** mit, erfüllt aber seinen Zweck und steigert sich in der Komplexität im Laufe der Zeit. Außerdem bietet jede Karte einen alternativen Herausforderungs-Modus. Wenn man keine Ranglisten-Matches absolviert, dient jeweils der Eröffner der Partie als Host, was zu wechselhaften Verbindungsqualitäten führt. Oft waren unsere Partien von Lags und Ver-

aus »save« das Wort »sparen« und aus »exit« »Ausfahrt« macht. Als Heimstatt für unsere Schützlinge dient außerdem eine eigene Taverne mit einem Item-Händler, Trophäen-Tischen und einer Schmiede für die Item-Upgrades. Die Taverne fungiert außerdem als Lobby-Treffpunkt. **PCL**

TERMIN	19.10.2011	PREIS	12 Euro	USK	–
<b>Dungeon Defenders</b>					
Publisher: Trendy Entertainment Entwickler: Trendy Entertainment Sprache: Deutsch, Englisch und drei weitere Ausstattung: Download					
Kopierschutz: je nach Download-Plattform					
<b>MULTIPLAYER</b> SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Splitscreen an einem PC, Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden WERTUNG gut »Grandioser Koop-Spaß, im Netz getrübt durch Lags und Verbindungsabbrüche«					

<b>GRAFIK</b> + ansprechend gestaltete Schauplätze + ordentliche Animationen und Effekte - detail- und polygonarm	6/10
<b>SOUND</b> + passende Musikuntermalung + gute Sound-Effekte und -Kulisse + gute englische Sprecher - keine deutsche Vertonung	8/10
<b>BALANCE</b> + Anspruch skaliert gut mit Gruppengröße und -stärke + Schwierigkeitsgrad frei wählbar - Matchmaking funktioniert nicht richtig - Knappen-Klasse stärker als andere	8/10
<b>ATMOSPHÄRE</b> + in sich stimmiger Comic-Look + ziemlich lustig + spannende, fordernde Kampf-Atmosphäre - Lags und Verbindungsabbrüche	9/10
<b>BEDIENUNG</b> + wahlweise Gamepad oder Maus und Tastatur + beide Varianten gut bedienbar - unübersichtliche Menüs	8/10
<b>UMFANG</b> + hoher Wiederspielwert + Herausforderungen + lange motivierende Aufstiegs- und Aufrüstungs-Spirale - etwas wenige Karten	9/10
<b>LEVELDESIGN</b> + abwechslungsreiche Levelgestaltung + manchmal unterschiedliche Taktiken gefordert - ... aber nicht allzu oft - kaum Überraschungen	7/10
<b>TEAMWORK</b> + nur mit gutem Teamwork sind spätere Levels und höhere Schwierigkeitsgrade schaffbar - Teamwork wird nicht gefördert - wer zuerst kommt, kriegt alles	6/10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b> + vier unterschiedliche Klassen + freie Charakterentwicklung + viele Items, Rüstungen und Waffen + zahlreiche unterschiedliche Fallen, Türme und Auren	10/10
<b>MULTIPLAYER-MODI</b> + Ranglisten-Modus + Story- oder Herausforderungs-Modus + eigene, zum Teil individualisierbare Taverne	9/10

In den **Gefechtsphasen** zwischen den Wellen kümmern wir uns um den Aufbau und die Reparatur unserer Verteidigungsanlagen.





# Freispiel

## APB Reloaded

**Free2Play**

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Reloaded Productions**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7609** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Sommer 2010 veröffentlichte Electronic Arts den Multiplayer-Shooter **All Points Bulletin**, eine Art **GTA** in einer reinen Online-Welt. Das Konzept: In einer großen Stadt bekämpfen sich Kriminelle und Hobby-Gesetzhüter, liefern sich knackige Verfolgungsjagden und ballern sich gegenseitig aus den virtuellen Schuhen. Die bösen Buben meistern Missionen wie »Sprengte diese Bank!« oder »Breche in jenes Gebäude ein!«, was der verlängerte Arm des Gesetzes verhindern soll. So entstehen dynamische Gefechte überall in der frei begeh- und befahrbaren Metropole – zumindest theoretisch. Denn ohne eine eingespielte Gruppe wurde **All Points Bulletin** schnell langweilig, zumal sich die Aufgaben kaum voneinander unterscheiden. Selbst die äußerst umfangreichen Editoren für Klamotten, das Aussehen des eigenen Charakters und Musik retteten das Open-World-Geballer nicht vor dem (vorläufigen) Aus.

Um **All Points Bulletin** nach vorn zu bringen, wurde das Spiel nun auf ein Free2Play-Konzept umgestellt und befindet sich derzeit in der offenen Betaphase. Am Spielprinzip ändert der Entwickler Reloaded nichts: Nach wie vor dürfen wir unserem Charakter (kostenpflichtige) Klamotten, Frisuren und Waffen verpassen, mit Autos durch die Stadt brettern, auf Gegner ballern und Verbrechen begehen oder sie bekämpfen. Also alles wie gehabt, nur eben größtenteils gratis. Das macht mit einer gut funktionierenden Gruppe durchaus Spaß. Solokämpfer können hingegen getrost die Finger von **APB: Reloaded** lassen. Achtung: Auf unseren Testsystemen wurde das Spiel oft durch starke Ruckler oder gar komplette Abstürze gestört. Zudem fallen die Ladezeiten beim Wechseln des Distrikts momentan unverschämte lang aus. Wir hoffen, dass sich das im Verlauf des Beta-Tests noch bessert. **MW**

**Fazit: Teamplayer dürfen probespielen!**



Im Social District verpassen wir unserer Spielfigur allerhand **Klamotten** und Accessoires.



**Einzelkämpfer** gewinnen in APB keinen Blumentopf. Hier ist Teamarbeit angesagt.

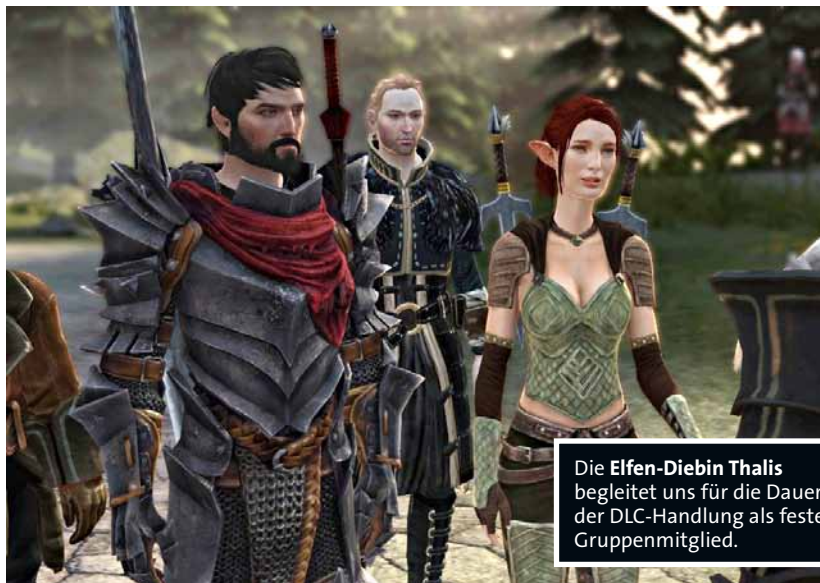


# Das Zeichen der Assassinin

DLC

WAS **DLC für Dragon Age 2** WER **Bioware**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7607** WANN **bereits erschienen** GELD **7 Euro**

Mit dem zweiten Story-DLC **Das Zeichen der Assassinin** zum Rollenspiel **Dragon Age 2** bleibt Bioware der Qualität des Vorgänger-Addons **Das Vermächtnis** treu und steigert diese sogar noch. Nachdem die hübsche Elfen-Diebin Thalís Kontakt zu unserem Heldentrupp aufgenommen hat, begleiten wir sie zu einer Feier auf dem Chateau des wohlhabenden Barons Prosper, um ihr beim Diebstahl eines wertvollen Edelsteins zu helfen. Dabei erwarten uns rund vier Stunden Kurzweil voller Abwechslung, sei es eine Wyvern-Hatz durch das Jagdrevier des Barons, eine Diebestour durchs Anwesen, diverse optionale Rätsel oder gemütliche Gespräche mit der Partygesellschaft. Besonders auffällig dabei: Bioware hat sich vom Gebietsrecycling, das in den DLCs zu **Dragon Age: Origins** noch für genervte Rollenspieler sorgte, endgültig verabschiedet. So bietet **Das Zeichen der Assassinin** optisch sogar mehr Abwechslung als das eigentliche Hauptspiel. **SKX**



Die Elfen-Diebin Thalís begleitet uns für die Dauer der DLC-Handlung als festes Gruppenmitglied.

Fazit: **Unbedingt spielen!**

## Blobby Volley 2

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Jonathan Sieber** WO **Gamestar.de/Quicklink/7612**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wenn GameStar-Redakteure schlagartig gute Laune haben, dann liegt das entweder an der anstehenden Mittagspause oder aber an knackigem Spielspaß. Letzteren liefert uns in diesem Fall **Blobby Volley 2**. Was haben wir den Vorgänger geliebt! Nun also ein zweiter Teil der kurzweiligen Volleyball-Hüpferei; die Erwartungen sind entsprechend hoch. Im Startmenü dann die Enttäuschung: Das sieht ja genauso aus wie früher. Unübersichtliche Menüs, augenkrebs-fördernde Schriftarten und -farben aus dem Barbie-Wunderland. Wie sich das Niveau der enorm knackigen Gegner-KI justieren lässt, ist nur durch bloßes Ausprobieren möglich. Geschenkt, denn das eigentliche Spiel in der neuen Stadion-Umgebung macht so viel Laune wie eh und je, besonders im Duell gegen Freunde. Vier Tasten reichen aus für stundenlangen Hüpfspaß. Da können wir auch verschmerzen, dass sich im Vergleich zum ersten **Blobby Volley** grafisch rein gar nichts getan hat. **MW**

Fazit: **Unbedingt spielen!**



Einzigste echte Neuerung in Blobby Volley 2: die neue Stadion-Umgebung.

## Bloodmoon

Browser-spiel

WAS **Rollenspiel** WER **Playa Games**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7606**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zu Beginn von **Bloodmoon** steht die Entscheidung, ob wir als Vampir, Werwolf oder Jäger losziehen wollen, und dann ... machen wir eigentlich fast gar nichts mehr. So nehmen wir im Schloss zwar Aufträge an, die Reise zum Einsatzort (Wartezeiten von bis zu 15 Minuten) sowie die Kämpfe geschehen aber komplett automatisch. Statt unseres Geschicks entscheidet die Ausrüstung, die wir als Questbelohnung oder aus dem Waffenladen erhalten, über Sieg oder Niederlage. Damit stellen der Einkauf von Waffen und Tränken sowie der Klick auf einen Gegner in der Arenaliste die einzigen Aktionen dar. Allerdings können wir gegen so genannte Blutsteine das Warenangebot sofort ändern und besonders mächtige Elixiere erwerben. Wer hätte es gedacht: Die Steinchen gibt's vor allem gegen Echtgeld zu kaufen. **Bloodmoon** erinnert zudem in Sachen Spielablauf und Benutzeroberfläche fast 1:1 an das Browserspiel **Shakes & Fidget: The Game**. Nur dass sich die **World of Warcraft**-Parodie wenigstens humorvoll zu präsentieren weiß. **SKX**

Fazit: **Biss zum Einschlafen!**



Die Kämpfe laufen vollautomatisch ab; unsere Attribute und Gegenstände entscheiden über den Ausgang.



# Mafia Wars 2

**Social-Game**

 WAS **Strategiespiel** WER **Zynga**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7608** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was für ein Fortschritt – zumindest grafisch. Während wir uns im ersten **Mafia Wars** durch öde Tabellen klickten, steuern wir nun einen animierten Gangster-Azubi durch comichafte 2D-Stadtviertel, ziehen Gebäude hoch, rauben Kasinos aus und vermöbeln die Schläger verfeindeter Mafiafamilien. Klingt spannend, verkommt Zynga-typisch aber schnell zur öden Dauerklickerei. Und zu einer unzugänglichen obendrein. Denn das Social Game erschlägt Einsteiger bereits zu Beginn mit jeder Menge Möglichkeiten. Für zwischendurch taugt **Mafia Wars 2** trotzdem, denn der **Cityville**-Macher versteht es, den Spieler durch Quests, eingestreute Story-Happen und ständige Belohnungen bei der Stange zu halten. Zumindest wenn er genügend Freunde hat. Denn ohne ausreichend Facebook-Kontakte kommt die kriminelle Karriere schnell ins Stocken. **DM**

**Fazit: Für Gelegenheits-Mafiosi**


## N

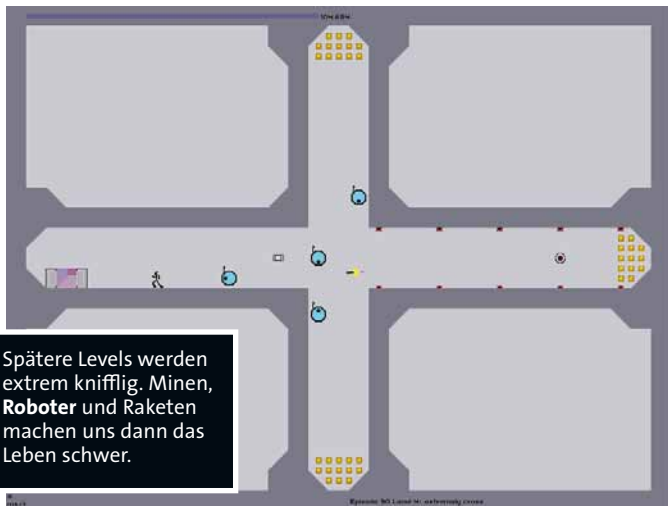
**Freeware**

 WAS **Jump&Run** WER **Metanet**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7605**

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

Für alle, die eines der besten Jump&Runs der letzten Zeit noch nicht kennen: Probieren Sie **N**! Das Geschicklichkeitsspiel ist zwar schon ein paar Jahre alt, hat bis heute aber nichts von seiner Faszination verloren. Wer den Indie-Hit **Super Meat Boy** gespielt hat, der findet sich in **N** schnell zurecht. Mit einem Strichmännchen-Ninja hüpfen und schlittern wir durch clever gestaltete 2D-Levels, betätigen Schalter und weichen Robotern aus, die auf uns schießen oder mit Elektrizität zerbrutzeln wollen. Das Ziel: die rettende Tür erreichen. Klingt simpel, ist aber besonders in den späteren der über 100 Levels eine echte Herausforderung, zumal wir auch ein Zeitlimit im Auge behalten müssen. Wer schnell frustriert aufgibt, der sollte die Finger von dem Spiel lassen. Für alle anderen (und besonders für Fans von **Super Meat Boy**) ist **N** aber eine hochgradig motivierende Offenbarung. **MW**

**Fazit: Für frustresistente Hardcore-Knobler!**


## The Bible Online

**Browser-spiel**

 WAS **Aufbauspiel** WER **FIAA Interactive**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7575**

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

Als brave Kirchgänger wollten wir es gut finden, ehrlich. Aber es ging nicht. **The Bible Online** ist ein Musterbeispiel für völlig misslungene Spielmechanik. Als Szenario dient der alttestamentarische Nahe Osten. Unser Stamm zieht von Ur über Haran und Kanaan nach Ägypten. Die an sich spannende Pilgerreise setzt das Browser-spiel aber denkbar öde um: Um unser Völkchen auszubauen, müssen wir lediglich Gebäude hochziehen, was aber unzählige Echtzeitstunden dauert, weil wir stets nur ein Bauwerk gleichzeitig errichten dürfen. Die Arbeiten lassen sich mit Schekeln, der Ingame-Währung von **The Bible Online** zwar beschleunigen. Die müssen wir aber gegen echtes Geld erwerben. Noch bizarrer: Unsere Helden, mit denen wir andere Stämme oder Farmen angreifen(!), verbessern wir, indem wir Bibeltexte fehlerfrei abschreiben. Das haben die damals bestimmt auch so gemacht. **MW**

**Fazit: Oh mein Gott!**






## Battlefield 3 Hört auf zu flennen!

► Wenn's nicht so traurig wäre, dann würde ich mittlerweile vor Lachen auf dem Boden liegen. Ich habe gerade die diversen Protestnoten in Form von Leserbriefen, Forenbeiträgen und so weiter zu den Origin-Nutzungsbedingungen gelesen. Tja, und dann schaut man sich die aktuellen Verkaufscharts an, und siehe da: Battlefield 3 auf Platz 1. Spannend. Ernsthaft: Die Proteste in allen Ehren, aber solange die Leute die einfache Formel »viel Umsatz = erfolgreich; wenig Umsatz = nicht erfolgreich« nicht in ihrem Kaufverhalten berücksichtigen, wird sich in dieser Industrie nichts ändern. Wenn die Leute den Kram kaufen, interessiert die Firmenchefts das Gequake in irgendwelchen Leserforen nicht. Erinnert sich noch irgendjemand an das Gemeule und die Diskussion wegen Modern Warfare 2? Am ersten Tag sind davon weltweit circa 7 Millionen Kopien über den Ladentisch gegangen. Mensch, da wird sich der CEO von Activision ja so richtig über die Forenkritik geärgert haben, was? Und bei Battlefield 3 sieht's jetzt nicht anders aus. Die Firmen werden immer alles machen, was technisch möglich ist und von den Käu-

# Leserbriefe

fern akzeptiert wird. Auf Recht und Gesetz zu hoffen, kann man sich sparen. Es gibt nur eine Lösung: nicht kaufen, nicht spielen, sondern komplett ignorieren. Auch wenn's schmerzt. Auch wenn man dann der einzige Idiot inmitten seiner Kumpels ist, der es nicht hat. Ich bin selbst seit Ewigkeiten in Battlefield 2 unterwegs und wäre liebend gerne bei Teil 3 eingestiegen, aber nein. Da das aber wie üblich wohl nur wenige durchhalten: Viel Spaß in der Zukunft, in der man sich mit seinem genetischen Fingerabdruck gegenüber dem Hersteller authentifizieren muss und die Session per Webcam aufgezeichnet wird, damit einem der Hersteller dann hinterher mit dem (mittlerweile per Gesetz legalisierten) privaten Sicherheitsdienst die Tür eintreten kann, weil man sich im Teamspeak abfällig gegenüber der neusten Kopierschutzversion geäußert hat oder provozierende Gesten bei der Einblendung des Herstellerlogos gemacht hat.

Clemens Birke

## Schlechter Start

► Mit Battlefield 3 ist ein weiteres Spiel auf den Markt gekommen, das die Leute mitunter zur Weißglut treibt. Seit dem Release häufen sich die technischen Probleme, mit denen auch ich anfangs zu kämpfen hatte. Bugs am Tag der Veröffentlichung sind ja fast schon normal, aber ich habe das Gefühl, dass EA das Spiel nur deshalb am 27. Oktober herausgebracht hat, um möglichst viele Call-of-Duty-Fans anzulocken, die da noch auf Modern Warfare 3 warten mussten. Wenn ich so drüber nachdenke, bin ich in letzter Zeit nur noch von Spielen enttäuscht worden: Stronghold 3, Rage, Fallout: New Vegas, Fifa 12 – was ist da los mit den Entwicklern? Warum zahle ich Vollpreis für Spiele, die noch gar nicht fertig sind? Anonym

◀ Tatsächlich richten Publisher ihre Veröffentlichungstermine nicht nur danach, wann ein Spiel fertig ist, sondern auch nach der Marktlage und den Finanzplänen. Die Entwickler müssen da regelmäßig zurückstecken und sehenden Auges fehlerhafte Spiele in die Regale bringen. Und so hat es ja auch für Battlefield 3 gleich am ersten Tag einen Patch gegeben. Sie haben sicherlich richtig erkannt, dass es EA darum ging, vor Modern Warfare 3 an den Start zu gehen, sonst hätte man das Update mit einer gewissen Verzögerung noch in die Verkaufsversion integrieren können. Allerdings treten bei Blockbustern wie Battlefield 3 immer gefühlt mehr Bugs auf als bei anderen Spielen: Je größer die Spielerzahl, desto mehr Fehler werden bekannt. Das muss dann aber nicht repräsentativ sein. Ich hatte in bislang gut 70 Spielstunden keinen einzigen Bug. Mir erscheint Battlefield 3 damit sogar überraschend bugfrei.

Fabian Siegmund

## Moderne Spiele Zu alt für den Mist?

► Nun ist es endgültig soweit. Ich gebe das Spielen auf. Zumindest so, wie ich es vor einigen Jahren noch tat. Voller Freude denke ich noch an innovative Spiele zurück wie Dungeon Keeper, Diablo 2 oder etwa Transport Tycoon. Damals waren Spiele noch interessant, weil sie ein aufwändiges Setting zu bieten hatten, dahinter lag eine komplexe Spielmechanik, und ich bin mir fast sicher, dass niemand behaupten wird, dass er Diablo 2 wegen seiner »opulenten Grafikpracht« gespielt hat. Ich bin inzwischen 31 Jahre, spiele seit meinem 15. Lebensjahr und die Entwicklung des Marktes, der Branche und vor allem der Publisher entsetzt mich. Es ist unglaublich, wie dreist die großen Firmen mit den Rechten ihrer Kunden umgehen. Fehlt nur noch, dass Electronic Arts, Ubisoft und wie sie alle heißen den Storymodus ihrer Spiele mit laufenden Kosten belegen. Dann kann ich nämlich auch gleich wieder in eine Spielhalle gehen und Geld in einen Automaten werfen. Da lese ich lieber ein gutes Buch. Das ist wenigstens gleich von Anfang an vollständig, kostet mich nichts extra, und ich kann es lesen, wann ich will und muss nicht mal beim Verlag anfragen, ob ich es jemandem borgen darf.

Wilhelm Portschy

## Schreibkonventionen Fuß, nicht Fuss!

► »Das steht da doch nicht wirklich«, ging mir durch den Kopf, als ich auf Seite 100 die Schlagzeile zum »Fussball-Manager« las. Ein Blick auf die Abbildung der Spielepackung verschaffte mir rasch Klarheit: FUSSBALL-MANAGER war hier in kapitalen Lettern zu lesen. Klar. Schreibt man alles groß, muss da ja auch FUSSBALL stehen, weil es das **ß** nur als Kleinbuchstaben gibt. EA zieht sich geschickt aus der Affäre, der Publisher schreibt den Titel stets als Eigenname groß. Wenn man nun aber den Namen in Kleinbuchstaben schreibt, dann doch bitte mit **ß**, sonst schmerzt das wirklich in den Augen – gerade in der Titelzeile!

Leon Schmitz

◀ Sie haben natürlich recht. Wäre Heiko Klinge, der Gegenleser des Tests, heute hier, würde er wahrscheinlich herumstammeln, dass es zumindest in der Schweiz ja schon lange gar kein **ß** mehr gäbe und der Artikel zumindest bei unseren dortigen Lesern absolut fehlerfrei sei. Und dass »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft« offiziell tatsächlich genau so geschrieben würde, weil die FIFA ihren Hauptsitz nunmal in Zürich hat. Und dass er beim Korrigieren des Artikels vielleicht gerade in der Schweiz war und sich deshalb angepasst hat. Aber Heiko ist nicht





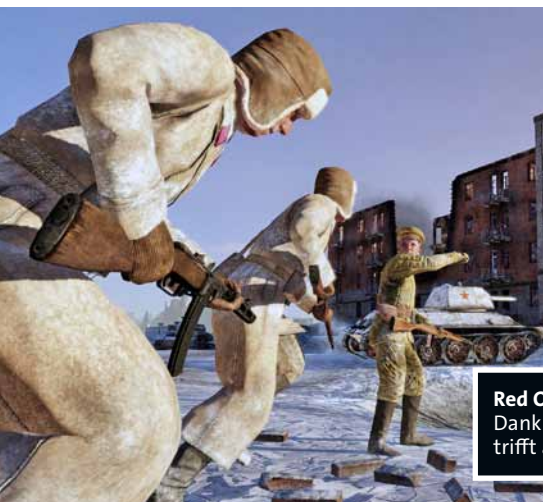


**Fussball-Manager** »Wenn man den Namen in Kleinbuchstaben schreibt, dann doch bitte mit ß!«

da. Er ist gerade in Korea. Da sind wir doch mal gespannt, wie er demnächst Starcraft buchstabiert. Fabian Siegmund

## Rahmenhandlung in Rollenspielen Wie ein MMO

► Skyrim ohne aufwändige Story, dafür aber mit mehr Abenteuern am Wegesrand? Die Idee von eurem Leser Andreas Preuß aus seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe gefällt mir gut. Immerhin sind es die kleinen Etappenziele, die mich am meisten zum Weiterspielen motivieren: Noch ein Level aufsteigen, noch diese Gebiet abgrasen, noch ein Ausrüstungsteil erbeuten. Das »große Ziel« verliert man bei den offenen Rollenspielen oft eh etwas aus den Augen, da sind Zwischenziele wie Akte oder besonders coole Gegner wesentlich einprägsamer als der böse Obermottz oder die Auflösung der großen Verschwörung. Hier liegt das Medium PC-Rollenspiel hinter Fantasy-Büchern zurück: Obwohl auch da das Ende oft vorhersehbar ist, geht es dort vorrangig um den Weg, wie die Helden ihr Ziel erreichen. Für mich wäre es also sehr reizvoll, ein Spiel zu spielen, das mich einfach in eine Welt wirft, in der ich mich dann durchschlagen muss. Online-Rollenspiele machen ja auch Spaß, obwohl es da kein Finale gibt. Und spannende Nebenquests oder das erste Reittier bleiben da doch regelmäßig auch besser im Gedächtnis haften als der große Raidboss ganz am Ende. Falko Soltau



**Red Orchestra 2 Testvideo:** »Vielen, vielen Dank für das außergewöhnliche Video!« trifft auf »Das GameStar-Gefühl fehlt!«

## Ich will der Held sein!

► Ein Rollenspiel soll uns die Chance geben, etwas Besonderes in der Spielwelt zu sein: der Retter, der König, ein Gott – alles was man im echten Leben normalerweise nicht ist. Natürlich ist eine offene Spielwelt super und auch ein Anreiz, viele Stunden nur mit Entdeckungsreisen zu verbringen. Aber für mich muss in einem Rollenspiel ein roter Faden deutlich erkennbar sein. Das Spiel soll mir vermitteln, dass ich dringend gebraucht werde, dass nur ich allein die Welt retten kann. Wie soll das ohne Story funktionieren, ohne Menschen, die mir wichtig sind und die ich beschützen möchte? Für mich hat ein gutes Rollenspiel nicht nur eine möglichst offene Welt, sondern zwingt mich auch, Entscheidungen zu treffen, die sich mal mehr und mal weniger stark auswirken. Die Nebenquests sollten kleine Geschichten erzählen, die das Bild des großen Ganzen um die Hauptquest vervollständigen. Durch die Gegend latschen und die schönen Bäume bewundern, das tue ich jeden Tag mit meinen Hunden, aber das macht mich zu keinem Helden. Außer für meine Hunde. Stefan Beldovits

## Video zu Red Orchestra 2 Super!

► Vielen, vielen Dank für das Video zu Red Orchestra 2. Was daran so schön war? Es wirkte nicht so abgehetzt wie sonst. Seitdem ihr in euren Testvideos auf Unterteilungen wie Story, Technik und so weiter setzt, schaue ich sie mir nicht mehr so gerne an, die Videos wirken dadurch nämlich so zerstückelt. Aber im Video zu Red Orchestra 2 wurde jedem Kapitel so viel Zeit gewidmet, dass man einfach mal ganz entspannt zuschauen und dank der ruhigen Stimme auch zuhören konnte. Darf ich mich künftig bitte wieder darauf freuen? Jan Carstens

## Mies!

► Eure Videos begeistern, weil ihr die Elemente in einem Spiel nicht nur beschreibt, sondern das Spiel (teils in sehr kreativer Weise) kommentiert, beschreibt und bewertet. Wenn meine neue GameStar ins Haus flattert, ist das Erste, was ich mache, die DVD rauszufetzen und ab damit ins Laufwerk. Beim Video zu Red Orchestra 2 von Kevin Stich fehlt mir jedoch das GameStar-typische Gefühl. Einige Dinge werden in den kostbaren Videosekunden wiederholend gesagt, einiges ist verwirrend und anderes wird nur aufgezählt, aber interessante Fragen werden nicht beantwortet. Oft fehlt eine wertende Aussage. Ich fände es gut, wenn ihr freie Redakteure, die kaum Video-Erfahrung haben, besser begleitet und zeigt, wie man das richtig macht. Tolles Beispiel: Christian Schneiders Video zu Rage. Sebastian Pohl

## Fehler!

Sehr geehrte Leser!

Mit dem Kauf dieser Zeitschrift willigen Sie ein, dass wir auf Ihrem PC, in Ihrem Hirn und Ihrem Kleiderschrank unsere Kontroll-Software GameStasi installieren und ausführen dürfen. GameStasi überprüft den kompletten Inhalt Ihres PCs, Ihres Bewusstseins und Ihrer Unterhosenablage, um die gewonnen Erkenntnisse für Werbezwecke zu verwenden. Und für die Erlangung der Weltherrschaft. Nach heftigen ersten Protesten eines kleinen, aber lauten (und nervigen! Der Chefred.) Kundenkreises ändern wir hiermit unsere Nutzungsbestimmungen und veröffentlichen im Folgenden erstmals Auszüge des GameStasi-Protokolls. Das Programm selbst bleibt natürlich so, wie es ist, da können sie Totenköpfe auf ihre Protestpost kleben!

**Kunde:** Christoph Tüchan

**Befund:** Wundert sich, dass in der Reportage »Geteilte Freude« über Koop-Modi ein blauer Doom-Marine erwähnt wird, der eine Schrotladung in den Rücken bekommt. Ist zutreffend davon überzeugt, in Doom hätte es nur grüne, schwarze, braune und rote Marines gegeben.

**Externe Maßnahme:** Farbwahrnehmung im Sehzentrum des Kunden anpassen. Setze »schwarz« gleich »blau«.

**Interne Maßnahme:** Autor Dennis Kogel mit Schrotladung in den Rücken zurechtweisen.

**Kunde:** Nick Müller

**Befund:** Glaubt, im Analyse-Artikel zu Battlefield 3 einen Fehler in der Beschreibung der Karte »Damavand Peak« gefunden zu haben. Hat richtig erkannt, dass der Abschnitt mit dem Fallschirmsprung derzeit nicht nach dem ersten, sondern erst nach dem zweiten Mcom-Paar erfolgt.

**Externe Maßnahme:** Dice anweisen, die Karte »Damavand Peak« wie folgt zu verändern: Der erste Mcom-Abschnitt entfällt. Alternativ zweiten Berg einbauen.

**Interne Maßnahme:** Autor Michael Obermeier vom echten Gipfel des Damavand springen lassen. Zuvor Fallschirm einziehen.

**Kunde:** Marcus Biel

**Befund:** Zeigt sich verwirrt, weil in der Vorschau der Test von Batman: Arkham City angekündigt wird, das dazugehörige Bild indes Sarah Kerrigan aus Starcraft 2 zeigt.

**Externe Maßnahme:** Rocksteady anweisen, die Figur des Bruce Wayne in Batman: Arkham City derart anzupassen, dass er ohne Maske aussieht wie Sarah Kerrigan.

**Interne Maßnahme:** Der verantwortliche Praktikant Malte Witt wird einer operativen Spezialbehandlung unterzogen, nach deren Abschluss er aussieht wie Sarah Kerrigan mit Batman-Maske.

+++WARNUNG: VERMEINTLICHER KUNDE IST IDG-MITARBEITER+++

**Interne Maßnahme:** Web-Developer Biel wird ins Gebäude-Management verschoben. Nahrungsversorgung für das gesamte Personal drastisch drosseln.



# 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](http://www.gamestar.de/mitmachkarte) oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe.

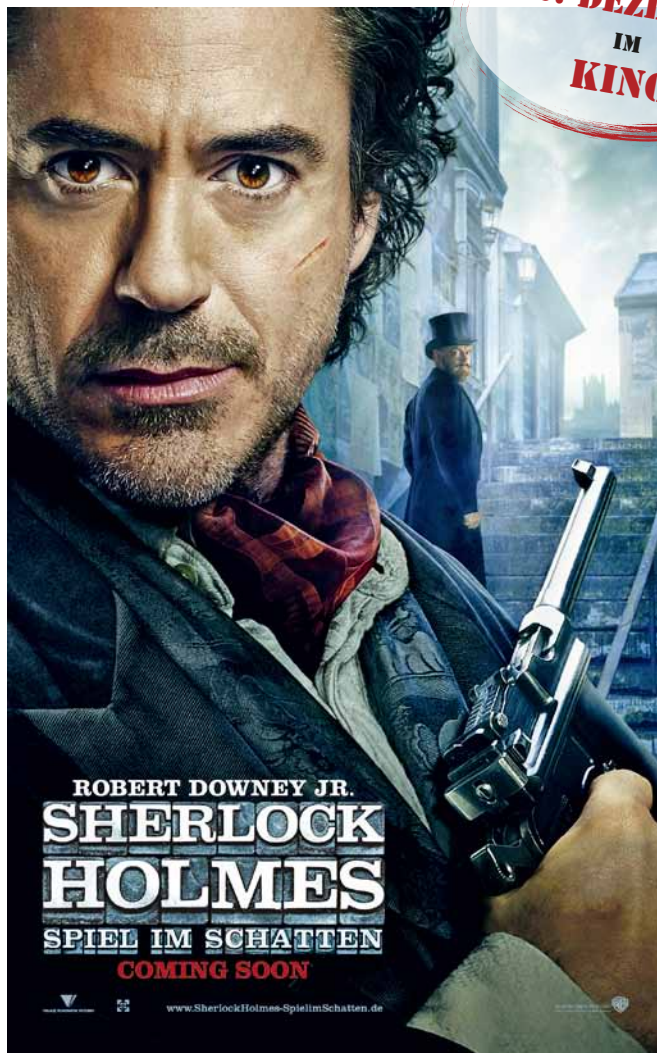
Der Einsendeschluss ist der 19. Dezember 2011.

## Sherlock Holmes: Spiel im Schatten

Niemand war je in der Lage, Sherlock Holmes' Scharfsinn und Intellekt zu überbieten. Bis jetzt. Denn der geniale Detektiv (erneut gespielt vom **Iron Man** Robert Downey Jr.) bekommt es mit dem nicht minder brillanten Professor Moriarty zu tun, der ein Komplott um einen österreichischen Kronprinzen plant. Doch Holmes wäre nicht Holmes, wenn er nicht auch diesen Fall mit Mut und Charme angehen würde, natürlich unterstützt von seinem unerschütterlichen Kollegen Dr. Watson (Jude Law). Regie bei der effektgeladenen Actionkomödie führte abermals Guy Ritchie (**Snatch – Schweine und Diamanten**).

Anlässlich des Kinostarts von **Sherlock Holmes: Spiel im Schatten** verlosen wir gemeinsam mit Call a Pizza 33 Exemplare des **Siberia v2 Full-size Headsets** von SteelSeries ([www.steelseries.com](http://www.steelseries.com)). Der edel verarbeitete Kopfhörer wurde in Zusammenarbeit mit E-Sport-Profis und mit Apple entwickelt, um den hohen Ansprüchen sowohl der Spieler als auch der Musikfans gerecht zu werden. Die weichen Leder-Ohrmuscheln isolieren Außengeräusche effektiv, und die clevere Federungskonstruktion sorgt für stundenlangen Tragekomfort. Das Siberia v2 verfügt zudem über ein ausziehbares Mikrofon, das bei Nichtgebrauch dezent im linken Ohrhörer verschwindet. Eine am Kabel integrierte Fernbedienung rundet das hochwertige Klangpaket ab.

**Gesamtwert der Preise: etwa 3.000 Euro**



[www.sherlockholmes-spielimschatten.de](http://www.sherlockholmes-spielimschatten.de)

AB  
**22. DEZEMBER**  
IM  
**KINO**




## Gewinner 11/2011

H. Brinkmann, Dortmund • F. Crivelli, Marburg • A. Dmitriew, Oldenburg • C. Höhne, Haltern am See • M. Incardona, Wallerfangen • D. Johansson, Neumünster • G. Kampmann, Hannover • D. Kohrt, Kleve • A. Kopa, Berlin • B. Müller, Bielefeld • H. Müller, Berlin • J. Poock, Hemmoor • A. Ranft, Aachen • A. Sommer, Wismar • M. Strobach, Aichwald • D. Voigt, Rhede

## Gewinner der Abo-Verlosung 01/2012

S. Beck, Kaarst • D. Lepold, Münster • M. Schan, Hamburg • M. Schmitt, Eberbach • T. Sinner, Neutraubling





Meine lange Leidensgeschichte beginnt vor 3.000 Jahren, als ich meine Mutter ...

Mach hinne! Ich hab' nur ein paar Stunden Zeit, um die Welt zu retten!

# Das Ende der Epik

Der Trend zu mehr Action und schneller erzählten Geschichten macht auch vor dem Rollenspiel-Genre nicht Halt. Geht dadurch etwas verloren? Von Kevin Stich



Kevin Stich  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Feinde, überall Feinde! Noch bevor ich schießen kann, beginnt eine Cutscene: Ein Helikopter kracht in einen Wolkenkratzer, der zusammensackt. Aus der Trümmerwolke hechtet ein Kampfhund, Quicktime-Event: W, D, S, A, auf die linke Maustaste hämmern, so gewinnt man die Schlachten von heute. Ich lade nach – Cutscene! Ein Raumschiff landet, aus dem böse, achtköpfige Aale schlängeln. Ich trete einen Schritt zurück – Cutscene! Marines rennen durcheinander, Schreie, Explosionen! Der Vatikan erklärt Amerika den Krieg, Schweizergardisten stürmen mit Hellebarden das Kapitol, der Atomkoffer ist weg!

Okay, ich übertreibe: In diesem Ausmaß hat mich noch kein Spiel von Katastrophe zu Katastrophe gehetzt – nicht mal **Modern Warfare 3**, das sich redliche Mühe gibt. Die Fantasiesszene soll vielmehr bildhaft für eine Entwicklung stehen, die ich bereits seit einigen Jahren beobachte: Generell werden Spiele immer tempo- und actionreicher, sie

überbieten sich gegenseitig mit Effekt-Feuerwerken. Am deutlichsten wird das an der **Call of Duty**-Reihe, die sich mit ihrer Kawumm-Kulisse das Gütesiegel der perfekten Popcorn-Unterhaltung verdient hat.

Nun mögen viele Spieler von einem Shooter auch genau das erwarten. Bei storybetonten Genres, allen voran Rollenspielen, wün-

sche ich mir hingegen sehr wohl eine intelligent erzählte Geschichte, die mich emotional berührt. Doch auch dort keimt der Trend zum temporeichen und actionlastigen Spielablauf, auch wenn er längst noch nicht das gesamte Genre erfasst hat. Die prominenten Vertreter der Drück-auf-die-Tube-Fraktion sind **The Witcher 2**, **Dragon Age 2** und die **Mass Effect**-Serie, die ihre Ge-



Im Prolog von **The Witcher 2** erleben wir unter anderem die Ermordung **König Foltest's**.

! Half a day and the town is taken!

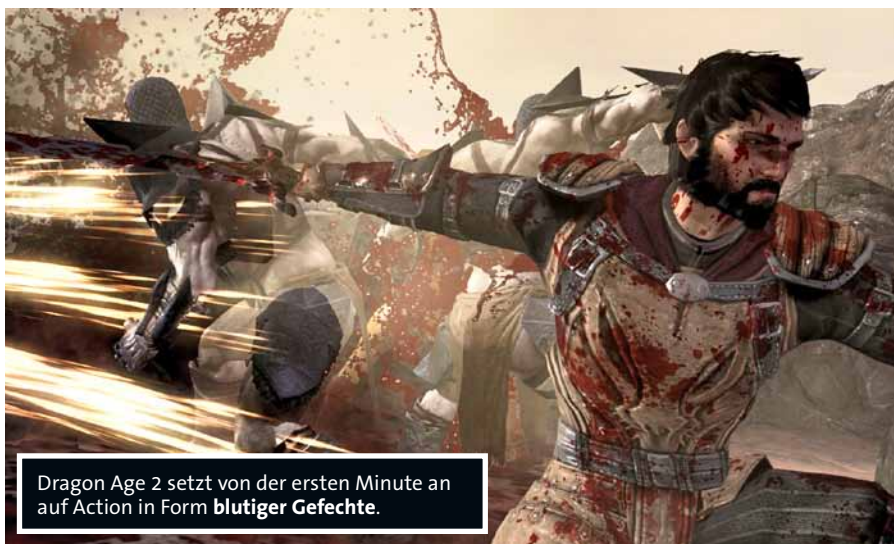


## Outcast

In **Outcast** schlüpft der Spieler in die Rolle des Soldaten Cutter Slade und strandet aufgrund einer technischen Panne auf der von Aliens besiedelten Welt Adelpha. Für das Erscheinungsjahr 1999 war die verwendete Voxel-Grafik (Objekte setzen sich aus Stäben statt aus dreieckigen Polygonen zusammen) sehr schick. Noch heute erinnern sich Veteranen gerne an **Outcast**, da die Spielwelt vollgepackt war mit Hintergrundinformationen und das Action-Adventure eine gelungene Geschichte erzählte.



schichten schneller und filmhafter erzählen als etwa **Two Worlds 2**, **Fallout: New Vegas**, **Risen** oder **Drakensang** – ganz zu schweigen von Abenteuern der alten Garde wie **Baldur's Gate**, **Gothic** und **Outcast**. Zum Tempo gesellt sich oft eine vereinfachte Mechanik. Die Zeit, in der ich meinen Helden aus Tabellen zusammenbastelte, scheint vorbei zu sein. Doch geht uns durch den beschleunigten Erzähltakt noch etwas anderes verloren?



Dragon Age 2 setzt von der ersten Minute an auf Action in Form blutiger Gefechte.

Ein moderner Trend ist der rasante Einstieg, bereits in den ersten Minuten soll, nein: muss es ordentlich krachen. Da ist es nur konsequent, dass **The Witcher 2** innerhalb der ersten Stunde eine Belagerung samt Drachenangriff abbrennt. In derselben Zeit hätte ich in **Baldur's Gate 2** (2001) nicht einmal den Start-Dungeon verlassen. Erzählt wird die Hexer-Geschichte zwar auch in Dialogen, vor allem aber in flotten Zwischensequenzen. Da wirbeln Schwertkämpfer umeinander, Gebäude gehen in Flammen auf, Attentäter meucheln in Zeitlupe. »Wir können fast alle Sinne des Spielers nutzen, um ihn in die Spielwelt zu ziehen«, sagt Se-

bastian Stepien, der Chefautor von CD Projekt. Und tatsächlich: Mein Held, der Hexer Geralt, nimmt aktiv am Geschehen teil, rennt, kämpft, schreit. Keine Frage: Das macht Spaß. In keinem anderen Rollenspiel passiert innerhalb der ersten Stunde so viel. Das Tempo zieht in die Welt, die Action hält bei Laune: »Cutscenes sind ein großartiges Mittel, um Geschichten zu erzählen und den Spieler in die Rolle des Helden schlüpfen zu lassen«, führt Stepien aus. Auch Emotionen transportieren die Filmschnipsel sehr gut, da sie Charaktere in Aktion zeigen. So wirken die Figuren realer als statische Dialogpartner. Wenn ein König unentwegt auf und



GEAR UP. GAME ON.  
**GEFORCE GTX**

# GIGABYTE™

## PREMIUM GRAPHICS CARD

**TOP PERFORMANCE  
INSANE SPEED  
BEST COMPONENTS**



★GV-N580SO-15I  
**GIGABYTE SOC Series**







Mass Effect 2 bietet neben sehr guten Zwischensequenzen auch jede Menge **Dialoge**.

ab schreitet, ist das nun mal eindringlicher als wenn er nur sagt: »Ich bin nervös.«

Im Vergleich zum Actiongewitter des Hexer-Abenteurers wirken die Einstiege von **Gothic** (2001), **Morrowind** (2002) und **Outcast** (1999) schneckenlahm. **Gothic** erteilt dem Spieler anfangs einen ersten Auftrag: das Alte Lager, eine Siedlung, erreichen. Weniger heldenhaft geht's kaum. Cutscenes? Fehlangezeigte. Stattdessen muss man sich selbst darum kümmern, die Welt kennenzulernen, indem man Gespräche führt und die Umgebung erkundet. Auch bei den späteren Piranha-Bytes-Spielen fällt der Einstieg

## W, D, A, S – so gewinnt man die Schlachten von heute

vergleichsweise gemächlich aus. Björn Pankrat von Piranha Bytes erklärt: »Es ist uns wichtig, den Spieler nicht gleich zu überfordern. Er soll sich zunächst in einer plausiblen Startsituation wiederfinden, die nach und nach komplexer wird.« Während **The Witcher 2** am Scheitelpunkt des Spannungsbogens beginnt, geht **Gothic** den klassischen Weg und erklettert ihn nach und nach. Das Ergebnis: In **Gothic** erlebe ich eine Geschichte, die langsam an Fahrt aufnimmt und in einem befriedigenden Höhepunkt gipfelt, während in **The Witcher 2** nach dem pompösen Einstieg die Spannung eigentlich nur abflachen kann – und das auch tut.

Das ist die Krux an den Cutscenes: Sie sind zwar ein gutes Mittel, um Spannung und Tempo aufzubauen; es fällt aber schwer, beides aufrecht zu erhalten. Zumal es vielen Titeln an Dramaturgie fehlt: Ohne gelungene leise Passagen wirken die Schockmomente nicht. Wenn sich die Zwischenfilme zu sehr häufen, stumpft der Spieler ab. Bei Rollenspielen ist das besonders problematisch, da sie in der Regel mindestens zwanzig Stunden lang unterhalten sollen. Bei einem dauerhaften Effekt-Sperrfeuer fällt es da schwer, echte Höhepunkte zu setzen. Mit diesem Problem hat auch **Modern Warfare 3** zu kämpfen: Trotz aller Explosionen und Katastrophen fehlen echte Highlights.

Um Spannung und Action noch weiter nach oben zu treiben, muss jede Cutscene spektakulärer sein als die letzte. Und das Finale setzt am besten noch eins drauf. Vor allem Letzteres gelingt dem eigentlich sehr guten **The Witcher 2** nicht, der dünne dritte Akt und das arg trocken inszenierte Ende enttäuschen. Für den Spieler ist das unbefriedigend, da das Spiel die immensen Erwartungen, die der spektakuläre Einstieg geweckt hat, letztlich nicht erfüllen kann. Ähnliche Probleme hat auch **Mass Effect 2**, dessen Ende deutlich weniger eindrucksvoll ausfällt als das des Vorgängers. Aber womit will uns Bioware auch noch schocken, wenn Commander Shepard bereits zum Beginn des Spiels stirbt und wiederbelebt wird?

Neben der Erzählung verläuft auch die Einführung in die Spielwelt immer gehetzter. Da innerhalb der ersten Stunde möglichst viel passieren soll, muss auch die Vorstellung des Universums rasch über die Bühne gehen: »Du bist der Held, das ist deine Aufgabe. Und jetzt fang an!« Damit es dabei nicht zu Verwirrung kommt, ist die Welt immer öfter selbsterklärend. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind viele Titel im Zweiten Weltkrieg oder in einer der (zumindest zum Teil) austauschbaren Fantasy-Welten angesiedelt. Spiele wie **Morrowind**, in denen man eine ganze Weile lang überhaupt nicht kapiert, was eigentlich los ist, wirken dagegen altmodisch. Ganz zu schweigen von

## Gothic

Das Erstlingswerk des Essener Entwicklers Piranha Bytes schickt Sie 2001 als Zwangsarbeiter auf die Gefängnisinsel Khorinis – quasi das Australien der deutschen Fantasy. Dort entspinnt sich nur sehr langsam der eigentliche Plot um eine dämonische Bedrohung, viel mehr Spielzeit widmet **Gothic** der Erkundung der Insel und – Freundschaften: Im Gefangenenlager lernt der Held Gefährten kennen, die er Jahre später in anderen **Gothic**-Teilen wieder trifft.



**Outcast**, in dem ich mit dem Soldaten Cutter Slade auf eine Alien-Gesellschaft mit eigener Sprache treffe. Viele Begriffe muss ich mir erst mühsam aneignen, bevor ich die Zusammenhänge begreife und die Geschichte nachvollziehen kann.

Woran liegt es dann aber, dass Spieler noch heute von **Outcast** schwärmen? Dass sie begeistert erzählen, wie sie einen ganzen Nachmittag damit verbracht haben, in **Morrowind** Bücher zu lesen? Beide Titel spielen in sehr reichhaltigen Universen, deren Hintergründe und Zusammenhänge man erst nach und nach freilegt und sich selbst erarbeiten muss. Mit der Zeit wird man zum Eingeweihten, der sich in der Spielwelt wie in seiner Westentasche auskennt und selbst über ihre Vorgeschichte Bescheid weiß. Man wird zum Teil eines großen Ganzen. Darin liegt auch die Grundfaszination von **Skyrim**: Je mehr ich über Himmelsrand erfahre, desto heimischer fühle ich mich dort. Und je mehr Bücher ich lese, desto mehr merke ich, dass die **Elder Scrolls**-Welt keine leere Hülle, sondern ein gewachsenes Universum ist, ein Universum mit Geschichte. Diese Welt ist es wert, gerettet zu werden. Reißbrett-Reiche



Die Identifikation mit Hexer **Geralt** fällt auch dank der guten Cutscenes leicht.





**Risen 2** von Piranha Bytes wird auf einen traditionellen Spieleinstieg setzen.

sollen von mir aus untergehen. Neben den Spielwelten verlieren allerdings auch die Helden selbst an Tiefe. Oft beginne ich bereits als kampfstarker Weltenretter, zum Beispiel in **Dragon Age 2**, wo der frisch gebackene Recke bereits ein weihnachtsbaumgroßes Schwert schwingt. Klar, es soll von der ersten Minute an knallen, Gefechte der Marke »Halbes Hemd gegen Ratte« stören da nur. So geht jedoch Faszination verloren, denn durch das langsame Hochleveln werden zum einen meine späteren, übermenschlichen Fähigkeiten glaubwürdiger, zum anderen steigt die Identifikation mit dem Helden. Björn Pankratz bringt es auf den Punkt: »Es ist das Märchen vom jungen Knaben, der auszieht, um das Fürchten zu lernen, und am Ende die ganze Welt rettet.« Das hat bei den Gebrüder Grimm funktioniert und funktioniert auch heute noch.

Bei der Handlung gilt die Faustregel: »Je einfacher meine Erzählmittel, desto mehr »Netto-Geschichte« kann ich bei gleichem Aufwand rüberbringen.« Einen Charakter in der Spielwelt zu platzieren und mit Dialogzeilen zu füttern, geht schneller und einfacher, als eine entsprechende Cutscene zu choreographieren. Der Umkehrschluss: Wenn ein Entwickler bei der Präsentation vor allem auf Zwischensequenzen setzt, können dafür weniger wichtige, aber die Glaubwürdigkeit der Spielwelt unterfüt-

ternde Elemente wegfallen – schließlich sind die Kapazitäten eines Studios begrenzt. So gibt es etwa im ersten **The Witcher** deutlich mehr Passagen, die die Spielwelt anreichern als im filmastigen Nachfolger, weshalb das erste Hexer-Abenteuer epischer wirkt. Man denke nur an den Gärtner in Vizima, der Kriegsgeschichten erzählt. Für die Haupthandlung ist das belanglos, für den Tiefgang des Universums hingegen essentiell. Das lässt sich mit einem Roman vergleichen, in dem ich meine Geschichte auf Hunderte Seiten auswalzen kann. Ich kann Szenen ausschmücken und Nebenfiguren hineinpacken. Bei der Verfilmung eines Buches muss ich hingegen genau auswählen, was gezeigt wird und was nicht. Deswegen geben Filme wie **Der Herr der Ringe** nur einen Bruchteil der Papiervorlage wieder.

Kein Wunder also, dass die ersten storybetonten Spiele interaktive Bücher waren, also Text-Adventures: Ich lese, gebe einen Befehl ein, und lese dann weiter. Selbst spätere Abenteuer wie **Baldur's Gate** (1998) und **Planescape Torment** (2000) vermitteln ihre Geschichten weiterhin zum Großteil in Textfenstern und entwickeln eben dadurch eine derartige erzählerische Tiefe, dass sich Spieler bis heute daran erinnern. Darauf folgten dann erst die Vollvertonung und nun die zunehmend filmhafte Inszenierung. So entfernt sich das Medium Spiel immer weiter

vom Buch und nähert sich dem Medium Film an – mit allen Vor- und Nachteilen.

Dazu gehört auch, dass jeder dieser Schritte den Produktionsaufwand erhöht hat – nicht umsonst kann die Entwicklung moderner Spiele zweistellige Millionensummen verschlingen. Für Designer besteht die Kunst darin, die Erzählmittel Text, Dialog und Zwischensequenz gekonnt zu kombinieren. Besonders gut gelingt das der **Mass Effect**-Reihe. In Dialogen und Zwischenfilmen lerne ich meine Kameraden kennen, bekomme Aufträge und erfahre mehr über die Spielwelt. Zugleich kann ich mich mithilfe des Kodex-Lexikons näher über das Universum sowie die Vorgeschichte informieren – und das Erzähltempo für eine Weile zurückschrauben. Im Idealfall lässt mir ein Spiel also die Wahl, was ich möchte: Erforschen, reden, oder lieber eine knallige Passage?

Zurückgeschraubt wurde in den letzten Jahren jedoch auch die Spielmechanik vieler Titel, beispielsweise strich Bioware bei **Mass Effect** etliche rollenspieltypische Charakterwerte. Commander Shepard steigert nicht Stärke und Intelligenz, er schießt und rettet die Welt. Überdies finden Quicktime-Events immer häufiger ihren Weg in moderne Spiele. Die Motivation hinter solchen Gameplay-

## Man erzählt, wie man stundenlang Bücher gelesen hat

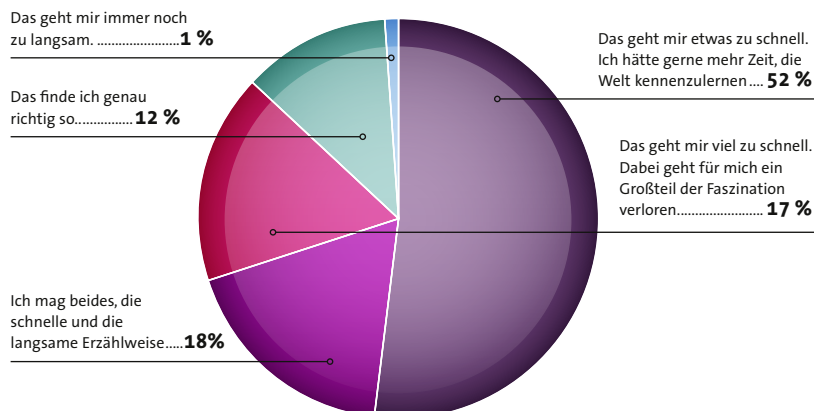
Reduzierungen ist klar: Um ein hohes Tempo aufrechtzuerhalten, soll sich der Spieler nicht mit Tabellen herumschlagen. Diese Entwicklung hat ihre Berechtigung, schließlich muss die Spielmechanik zur Inszenierung passen. Es kann nicht schaden, Überflüssiges zu kürzen, etwa lange Laufwege und schnarchige Riesenratten-Dungeons.

So durchlaufen Computerspiele, genau wie Lebewesen, eine fortwährende Evolution. Die Entwickler probieren immer neue Elemente aus; wenn diese funktionieren, finden sie ihren Weg in Nachfolger und Nach-

## »Wie stehen Sie zu Rollenspielen wie The Witcher 2, die ihre Geschichte in einem rasanten Tempo erzählen?«

**Ergebnis:** Fast 70 Prozent der rund 26.500 Umfrageteilnehmer bevorzugten bei Rollenspielen ein geruhiges Erzähltempo. Sie möchten das Universum in Ruhe kennenlernen und sich in die Spielmechanik einarbeiten – so wie es beispielsweise Skyrim erlaubt. Immerhin 30 Prozent der Teilnehmer können sich mit dem hohen Erzähltempo und der actionlastigen Mechanik von **The Witcher 2** anfreunden oder finden es sogar genau richtig. Damit sind allerdings auch die Grenzen des Zumutbaren erreicht: Eine noch höhere Geschwindigkeit wünschen sich nur die allerwenigsten.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de





ahmer. Die filmhafte Inszenierung ist eines dieser Erfolgselemente, und die Versuchung ist groß, seine ganzen Hoffnungen darauf zu setzen. Spieler mögen Action, da liegt der Schluss nahe, dass mehr davon nur gut sein kann. Geschichten werden aber von mehr als hohem Tempo und rasanter Inszenierung getragen. Auch ruhige Abschnitte, die mir Zeit geben, Ereignisse auf mich wirken zu lassen, sind wichtig. Effekt-Feuerwerke und Explosionen? Unbedingt! Aber bitte in Maßen, damit sie als die Höhepunkte in Erinnerung bleiben, als die sie gedacht waren, und nicht im Dauerrauschen untergehen. Nicht falsch verstehen: Es spricht für die Kreativität der Branche, dass sie neue Ele-

mente ausprobiert. Die Gefahr, dass Neuerungen überstrapaziert werden, besteht aber ebenfalls. »Die Kombination von Elementen wie Spielmechanik, Geschichte, Dialogen und Cutscenes ist eine Kunst«, sagt Sebastian Stepien. Recht hat er.

Dass es einen großen Bedarf an geruhsam erzählten Abenteuern gibt, belegt der Erfolg von Bethesdas **Skyrim**, das kurz nach dem Verkaufsstart 285.000 gleichzeitig aktive Steam-Spieler aufweisen konnte – mehr als **Modern Warfare 3**. Auch die GameStar-Leser wünschen sich Abenteuer, die etwas ruhiger erzählt werden als **The Witcher 2** (siehe Umfrage). Bleibt zu hoffen, dass die

Entwickler bei künftigen Projekten berücksichtigen, dass schnelle Cutscenes und eine erhöhte Erzähl-Schlagzahl nur weitere Mittel sind, die dazu beitragen können, Spiele unterhaltsamer zu gestalten. Allheilmittel sind sie jedoch nicht. Wenn das gelingt, kann die Invasion der achtköpfigen Aale noch verhindert werden. Kevin Stich / GR

## Planescape Torment

Das Ende 1999 erschienene **Planescape Torment** zählt zu den unterschätztesten Rollenspielen der PC-Geschichte. Denn mit seinen simplen Mitteln (langen, unvertonen Dialogen) erzählt das Abenteuer eine packende, wendungsreiche und witzige Geschichte: Der namenlose Held erwacht im Reich der Toten – und muss herausfinden, was mit ihm passiert ist. Dabei stößt er am laufenden Band auf skurrile Charaktere und Schauplätze, etwa den plaudernden Totenschädel Mort und ein Bordell zur Befriedigung intellektueller Gelüste.



Die Nachfrage nach klassischen Rollenspielen bleibt hoch. Bedient wird sie unter anderem durch Bethesdas **Skyrim**.

# LC-POWER

www.lc-power.com

## Silver Shield

### LC7300 V2.3

Mit dem **LC7300 V2.3 - Silver Shield** bietet Ihnen LC-Power ein **80 PLUS® SILBER**-zertifiziertes **300-Watt-Netzteil** für den gehobenen Anspruch!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem **120mm-Lüfter**, **Aktiv-PFC** und umfangreichen **Sicherheitsschaltkreisen**, wie **OVP**, **OCP**, **OPP**, **OTP**, **SCP** & **UVP**, eine sehr hohe **Effizienz** von bis zu **89,20%** sowie einen **geringen Standby-Verbrauch** bei massiver **Kühlleistung** für Ihr System!

**Weitere Ausstattung:**  
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,  
1x PCI-E 6-Pin, 4x SATA, 3x PATA, 1x FDD,  
schwarzes Kabel-Sleaving,  
weißer Lüfter und weiße Anschlüsse,  
zwei unabhängige 12V-Leitungen



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





# Der Fall Origin

Mit einem neuen Kopierschutzsystem hat der Publisher Electronic Arts in der Community und den Medien für Zündstoff gesorgt, nur um die Bombe anschließend schleunigst wieder zu entschärfen. Die kurze Geschichte eines Strohfeuers – oder doch der Anfang eines gefährlichen Schwelbrands? Von Fabian Siegmund



Der Rechtsanwalt **Thomas Schwenke**, Diplom-Finanzwirt (FH), LL.M. (Auckland) ist Partner der Kanzlei Schwenke und Dramburg in Berlin und berät

Gründer sowie Unternehmen in Rechtsfragen zum Social Media Marketing, Datenschutz, Vertragsrecht und Schutz geistiger Rechte. Des Weiteren hält er Workshops und Vorträge zu diesen Themen. Vor seiner Niederlassung als Anwalt leitete er eine Agentur für Online-Marketing und Webdesign. Obendrein ist Thomas Schwenke passionierter Battlefield-Spieler. Für GameStar hat Schwenke die Origin-Nutzungsbestimmungen von der Erstfassung bis zur aktuellen Version unter die Lupe genommen.

Das englische Wort »origin« übersetzt der Anglist mit Quelle, Ursprung oder Startpunkt. Viele PC-Spieler übersetzen das Wort lieber mit Wurzel. Wurzel allen Übels, um genau zu sein. Denn Origin heißt auch die neue Online-Plattform von Electronic Arts, die dem Publisher sowohl als Verkaufsmedium als auch als Kopierschutz dienen soll. Also eigentlich ganz wie Valves Steam. Und wie schon Valve mit **Half-Life 2** ein namhaftes Spiel benutzte, um seinerzeit die hauseigene Verteil- und Kontroll-Software unter Volk zu bringen, so macht auch EA Origin zur Voraussetzung für alle Käufer von **Battlefield 3**. Und wie schon bei Steam war auch bei Origin die Aufregung der Community groß: Ein zweifelhaftes Programm installieren, nur um ein wichtiges Spiel spielen

zu dürfen, will man das? Doch anders als bei Valve nahm sich EA bei seiner Online-Plattform zunächst äußerst zweifelhafte Freiheiten heraus. Und anders als bei Steam wurde die Welle der Entrüstung so groß, dass sie sogar in die Massenmedien schwappte. Und wieder anders als bei Steam gilt Origin mittlerweile nicht als die praktische Online-Plattform, als die das Programm wohl geplant war, sondern als suspekter Datenkrake.

Schon vor seiner Veröffentlichung sorgte Origin für schlechte Stimmung in der **Battlefield-Community**. Im August 2011 wird bekannt, dass pro Origin-Account nur eine Spieleridentität in **Battlefield 3** zur Verfügung steht, obendrein müssen Kontoname und Soldatenname identisch sein. Wer also mit ein bisschen Pech seinen Lieblingsnamen nicht bei Origin registrieren kann, sieht



einer Zwangs-Neutaufe entgegen. Damit hebt EA das hauseigene **Battlefield**-Veteranenprogramm aus, das Fans der Serie bislang in jedem neuen Titel die gleiche Online-Identität reservierte. Die eigentliche Bombe platzt aber erst, als EA die Lizenzbestimmungen für Origin veröffentlicht. Diese »End User License Agreement« (kurz: EULA), die jeder Kunde akzeptieren muss, der **Battlefield 3** spielen will, räumt EA in ihrer ersten Fassung umfassende und fragwürdige Rechte ein. So willigt der Nutzer zwangsweise ein, dass Origin seinen Computer nach illegalen EA-Produkten durchsuchen

## EA erschafft den gläsernen Kunden

darf. Des Weiteren soll EA die gesammelten Informationen zu Marketingzwecken nutzen dürfen. Eine Textpassage erlaubt dem Publisher gar, Chats und Nachrichten, die über Origin versendet werden, zu überwachen. Abschließend verweist die EULA sämtliche Rechtsstreitigkeiten an die englische Gerichtsbarkeit, der deutsche Rechtsweg wird kurzerhand ausgeschlossen. Was nach Aussage des Publishers lediglich ein umfassender Kopierschutz sein soll, erscheint der Mehrheit der Spieler als dreiste Spyware. Wenig überraschend löst Origin tatsächlich bei vielen Antiviren-Programmen Alarm aus. Weil EA sich obendrein herausnimmt, bei sämtlichen Daten Personenbezug herzustellen, also die Namen seiner Kunden mit IP-Adressen, Kauf- und Spielverhalten und dergleichen zu kombinieren, schlagen Datenschützer und Medienrechtler die Hände über dem Kopf zusammen: Mit der Erstfassung der Origin-EULA erschafft sich EA den gläsernen Kunden.

Was schon dem juristischen Laien Unbehagen bereitet, fällt beim Fachmann mit Pauken und Trompeten durch: Der Rechtsanwalt Thomas Schwenke überprüft für GameStar die Zulässigkeit der Origin-EULA und kommt zu einem vernichtenden Urteil. Demnach enthält die Erstausgabe der Origin-Nutzungsbedingungen umfangreiche, tiefgreifende Verstöße gegen Verbraucher- und Datenschutzrechte. Schwenke rät den **Battlefield 3**-Käufern, das Spiel unter den gegebenen Umständen umzutauschen, und stellt EA durch die deutschen Datenschutzbehörden ein Bußgeld von bis zu 300.000 Euro in Aussicht. Die Nutzer machen ihrem Ärger derweil im Internet Luft: Beim Online-Versandhaus Amazon fährt **Battlefield 3** gleich nach seiner Veröffentlichung am 27. Oktober wegen des Origin-Zwangs verheerende Wertungen ein, bei Youtube zeigen angebliche Beweisvideos, wie Origin Dateiordner zu scannen scheint. Nach unserer ausführlichen Auswertung der EULA durch Thomas Schwenke auf GameStar.de werden sogar Spiegel Online und Nachrichtensendungen wie das ZDF-Nachtjournal auf das Thema aufmerksam. Die Elektronikette Media-Markt räumt daraufhin ihren Kunden umgehend das Recht ein, gekaufte Exemplare von **Battlefield 3** unbürokratisch zurückzugeben, und stellt in ihren Läden sogar Origin-Warnschilder auf.

Den **Battlefield**-Fans hilft all das indes wenig, denn das Spiel selbst bleibt exzellent, doch Origin erscheint inakzeptabel. Und so wendet sich die Community in einem offenen Brief an EA und fordert den Publisher unter anderem dazu auf, sich an den deutschen Datenschutz zu halten. Im Zuge der allgemeinen Aufregung hat der Publisher bereits zweimal kritische Passagen der EULA geändert, doch die Nutzungsbestim-

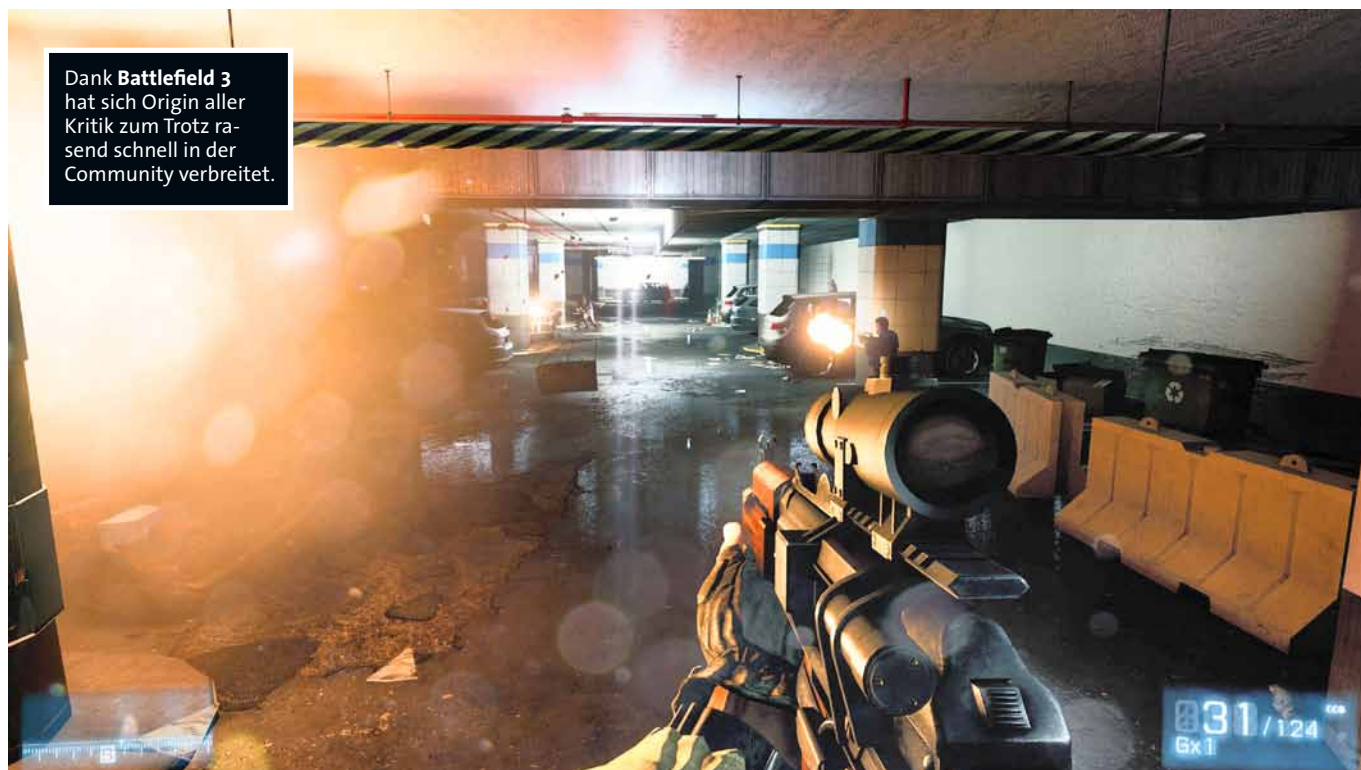
## So weisen Sie Origin in seine Schranken!

Origin sammelt keine personenbezogenen Daten – behauptet EA. Wer auf Nummer sicher gehen will, kann das Programm mit ein paar Tricks ganz legal in seine Schranken weisen. Das geht am einfachsten mit den Windows-Einstellungen. Öffnen Sie dazu in der Systemsteuerung die erweiterten Einstellungen Ihrer Windows-Firewall. Klicken Sie hier in der linken Spalte auf »Ausgehende Regeln«, dann in der rechten auf »Neue Regel...«. Wählen Sie im nächsten Auswahlfenster »Programm« und klicken Sie auf »Weiter«. Durchsuchen Sie nun ihre Festplatte nach der Datei »Origin.exe«, wählen Sie erneut »Weiter«, anschließend »Blockieren« und übernehmen Sie danach die voreingestellten Optionen. Geben Sie zum Schluss dieser neuen Regel einen Namen. Fertig. Sollte Origin nun doch Informationen sammeln, kann das Programm diese Daten nicht mehr verschicken. Alternativ (oder zusätzlich) können Sie Origin mit dem Freeware-Tool Sandboxie vorgaukeln, es befinde sich auf einem leeren PC, auf dem es nichts zu spionieren gibt. Die Anwendung des Programms ist recht kompliziert, ein Schritt-für-Schritt-Tutorial finden Sie unter [GameStar.de/Quicklink/7634](http://GameStar.de/Quicklink/7634).



mungen haben natürlich keinen Einfluss darauf, was das Programm selbst auf den Rechnern seiner Nutzer tut. Dazu gibt EAs Deutschland-Geschäftsführer Olaf Coenen Anfang November ein Statement ab: »Natürlich ist Origin keine Spyware«, erklärt

Dank **Battlefield 3** hat sich Origin aller Kritik zum Trotz rasend schnell in der Community verbreitet.







**Mass Effect 3** ist der nächste große Titel mit Origin-Zwang. Fraglich, ob die Online-Plattform dann noch die Gemüter bewegt.

Coenen. Es verändere lediglich die Zugriffsrechte auf dem jeweiligen PC, damit es Spiele und Patches automatisch installieren könne. Ein ganz normaler Vorgang also. Im Zuge dieser Rechteänderung greife Windows (und nicht Origin selbst) auf alle Dateien in dem jeweiligen Installationsverzeichnis zu, was wie ein Scan anmute. Doch warum hat EA derart tiefgreifende Nutzungsbestimmungen erstellt, wenn das Programm angeblich gar nicht in der Lage ist, solche Daten zu sammeln?

## »Keine Spyware!«, sagt EA

Mitte November lenkt EA schließlich erneut ein und ändert nicht nur ein weiteres Mal die EULA, sondern auch das Programm selbst. Origin wird nun (zumindest auf den Rechnern der GameStar-Redakteure) von Antiviren-Programmen nicht mehr als Schadprogramm erkannt, die Nutzungsbestimmungen wurden auf ein Mindestmaß gesundgeschrumpft. Die EULA enthält mitt-

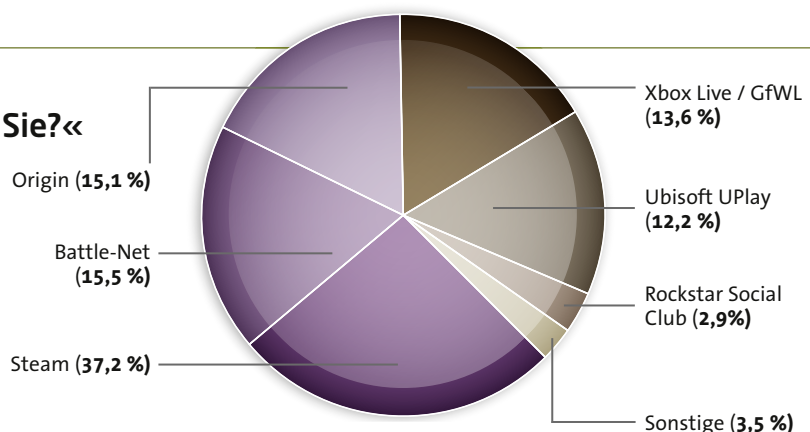
lerweile keine Klauseln mehr, die die Weitergabe der Nutzerdaten für Marktforschungszwecke oder gar das heimliche Scannen des gesamten Computers erlauben. Vielmehr heißt es im neuen Text ausdrücklich: »Von der Anwendung werden keinerlei Daten wie Bilder, Dokumente oder sonstige mit der Anwendung nicht in Zusammenhang stehende persönliche Daten aufgerufen oder erhoben.« Zur Wahrung des Kopierschutzes wird fortan ein Geräte-ID-Code des Computers erstellt, der nicht auslesbar gespeichert wird und so eine mehrfache Nutzung der EA-Spiele auf verschiedenen Rechnern verhindert. Nach alledem hält Rechtsanwalt Schwenke die neue EULA für branchenüblich und annehmbar: »Hätte EA sie von Anfang an so gestaltet, hätte es die Nutzerproteste nicht gegeben.« Dennoch bleibt ein schaler Beigeschmack: Hat EA tatsächlich versucht, seine Kunden auszuspionieren? Oder hat die Rechtsabteilung bei den Nutzungsbedingungen schlicht geschludert? Wie dem auch sei: Freunde hat sich der Publisher damit nicht gemacht. Ob EA neben dem Vertrauen

aber auch spürbar Kunden verloren hat, bleibt indes fraglich: Laut der Bestsellerliste der Internetseite VGChartz.com ging die PC-Version von **Battlefield 3** in den ersten zwei Wochen weltweit knapp 660.000 Mal über die Ladentheke (Online-Verkäufe nicht eingerechnet). **Call of Duty: Black Ops** verkaufte sich im gleichen Zeitraum nach Release »nur« 580.000 Mal (die Zahlen zu **Modern Warfare 3** lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor). Damit ist der Shooter das bislang am schnellsten verkaufte Spiel in der Geschichte von EA. Dass die Branche wegen der Origin-Aufregung zukünftig Abstand davon nehmen wird, den gläsernen Kunden erschaffen zu wollen, darf also bezweifelt werden. Nichtsdestotrotz haben GameStar und die **Battlefield**-Community mit ihrem beharrlichen Einsatz ein weltweit agierendes Unternehmen zum Einlenken bewegen können. Der Imageverlust, den Electronic Arts durch den Fall Origin davon getragen hat, wird die Spieleindustrie sicherlich zweimal darüber nachdenken lassen, was sie ihren Kunden zukünftig zumuten will. **FAB**

## Leserumfrage: »Welche Online-Plattform nutzen Sie?«

Valves seit Jahren etabliertes Verkaufs- und Kopierschutz-Tool Steam wird von über einem Drittel unserer Leser genutzt. Sein Erfolgsrezept: Über Steam sind nahezu alle aktuellen PC-Spiele erhältlich, unabhängig vom Publisher. Battle-Net, Origin und die anderen setzen bislang vornehmlich auf hauseigene Produkte. Trotz der großen Kritik an Origin hat sich EAs Online-Plattform in kürzester Zeit auf Platz drei der meistgenutzten Tools geschoben, zweifellos dank Battlefield 3.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, Stand 18.11.2011, 106.000 Stimmen.





# Hall of Fame Doom



**Doom ist der Urvater des Ego-Shooters. Jetzt, nach 17 Jahren auf dem Index, dürfen wir id Softwares Kult-Ballerei endlich gebührend feiern.** Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ich erinnere mich noch gut daran: Ich war elf Jahre alt und ging in die sechste Klasse, als mir mein bester Freund Markus auf dem Schulhof drei 3,5-Zoll-Disketten in die Hand drückte. Ich solle das unbedingt mal spielen, meinte er damals mit breitem Grinsen. Das in roter Kraxelschrift aufs Etikett geschriebene Wort »Doom« sagte mir erstmal nichts, verhiß aber Spannung. Nach einer gefühlt endlosen Doppelstunde Mathematik radelte ich ungeduldig nach Hause, schob die erste Diskette in meinen nagelneuen Intel-486er-PC und startete die Installation. **Doom** sollte das erste PC-Spiel sein, das mich nicht nur monate-, sondern jahrelang begeisterte.

Dabei war es nur eine Shareware-Version, Eine Art Demo, wie sie von den Herstellern Anfang der 90er-Jahre üblicherweise unters Spielervolk geworfen wurde. Darin enthalten war eines von vier Kapiteln des Ego-Shooters, bestehend aus zehn, nach heutigen Maßstäben vergleichsweise überschaubaren Levels. Wer die Vollversion haben wollte, musste tief in die Tasche greifen: 90 Mark (etwa 45 Euro) hat **Doom** da-

mals gekostet. Geld, das ich mit meinem monatlichen Taschengeld von gerade mal 25 Mark (lieber nicht umrechnen ...) weder aufbringen wollte noch konnte. Also spielte ich die abgespeckte Version. Immer und immer wieder. Noch heute kann ich aus dem Stehgreif sagen, wo in den Levels welche Geheimnisse versteckt lagen und welches Monster hinter welcher Ecke lauerte.

An der Geschichte kann das definitiv nicht gelegen haben, denn die war dünner als ein Stück Pergamentpapier: Ein von der Union Aerospace Corporation (UAC) durchgeführtes Teleportationsexperiment auf den Marsmonden Phobos und Deimos öffnet ungewollt ein Portal zur Hölle. Kurz darauf besetzen Dämonen die Labore, Menschen werden zermatscht oder in Zombies verwandelt. Ich schlüpfe in die Rolle eines namenlosen Space-Marines, der auf die Monde geschickt wird, um den Schlamassel zu beseitigen. Heute, als Erwachsener mit weit mehr Spielerfahrung, finde ich eine derart spartanische Hintergrundgeschichte irgendwie erfrischend. Kein verschwurbelter Verschwörungsplot um politische Intrigen, Verräter, Terroristen oder geklaute Atombomben, die mir schon nach fünf Minuten sämtliche Hirnwindungen durchknallen lässt. Keine bemüht konstruierten Wendun-

## Deswegen legendär

- ★ exzellenter Spielfluss
- ★ wegweisende id-Tech-1-Engine
- ★ coole Waffen (BFG!)
- ★ gelungenes Monsterdesign
- ★ IDDQD, IDKFA, IDCLIP ...

gen oder nervigen Cliffhanger. Nein, in **Doom** ging's schnörkellos zur Sache: Mann gegen Hölle. Mann gewinnt. Zumindest wenn er gut schießen kann.

Das Schießen ist die Paradedisziplin des Studios id Software – einer Firma, die sich durch Ego-Shooter, von **Doom** über das in Deutschland indizierte **Quake** (1996) bis hin zu **Rage** (2011), einen großen Namen machte. Schon 1993 bewiesen die Texaner mit **Doom** ihr Händchen für unkomplizierte, kurzweilige Baller-Action. Selbst topmoderne Shooter wie **Crysis 2** können sich eine Scheibe davon abschneiden, wie geschwind und geschmeidig der **Doom**-Marine durch die Levels rennt, und wie präzise er zielen und schießen kann. Im Nachhinein betrachtet mag das mitunter daran gelegen haben, dass man in der Urversion von **Doom** weder nach oben oder unten schauen noch sprin-

Die zuschaltbare 2D-Karte half, wenn man sich mal verlaufen hatte.



Legendär schlecht: Der **Doom**-Film (2005) mit Dwayne »The Rock« Johnson.







Schlüsselkarten und Schalter zu suchen war das höchste der Rätselgefühle.



Wegen zu hoher Gewaltdarstellung stand Doom 17 Jahre lang auf dem Index.

gen konnte, und das Programm durch diese technischen Limitierungen quasi auf »das Nötigste« reduziert war. Dem Spielfluss kam das aber mehr als zugute. Mit einem Affenzahn raste ich durch die Labore, ballerte auf Zombies und Dämonen, drückte Schalter, sammelte bunte Schlüsselkarten. Ganz nebenbei war **Doom** der Wegbereiter der Multiplayer-Modi auf dem PC: Bis zu vier Spieler durften sich im lokalen Netzwerk gegenseitig beschießen oder sogar gemeinsam im Koop auf Monsterjagd gehen. Was mich aber mangels lokalen Netzwerks damals nie wirklich interessiert hat.

Den hohen Spaßfaktor hatte **Doom** vor allem seinem Waffenarsenal zu verdanken. Wobei »Arsenal« ein großes Wort ist, denn es gab nur sechs Schießprügel, nach heutigen Maßstäben geradezu frech wenig. Doch die **Doom**-Knarren waren so durchdacht wie in kaum einem anderen Ego-Shooter. Während zum Beispiel die Minigun (Schnelltaste »4«) vor allem für kleines Monstergekröse wie die allgegenwärtigen Imps geeignet war, räumte der Raketenwerfer (Schnelltaste »5«) selbst unter den wie gehörnte Killertomaten aussehenden Cacodemons auf. Und ganz besonders dicke Brocken wie der Spiderdemon, dessen verheerende Gatling-Salven nie daneben gingen, bekamen die BFG (»Big Fucking Gun«) zu spüren. Drei satte Volltreffer hat man für das Riesenbiest gebraucht. Dass ich mich alternativ auch mit einer Kettensäge durch die Gegnerhorden schneiden konnte, hatte spielerisch zwar nur Nachteile, weil der **Doom**-Marine dabei viel zu viel Schaden einsteckte. Laune machte das röhrende

Schneidwerkzeug aber allemal. Besonders lustig war es, wenn die Gegner anfangen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Das kam immer dann vor, wenn zum Beispiel ein Pinky Demon aus Versehen in den Feuerball eines Imps lief, der eigentlich mir galt. Schon kloppten sich die beiden Streithähne gegenseitig, bis ich die Prügelei als lachender Dritter beendete. Mit der Schrotflinte.

Überhaupt: das Monsterdesign. Auch wenn **Doom** nur eine Handvoll unterschiedlicher Gegner bot, war doch jeder etwas Besonderes – auch dank seiner Geräusche. Die Grunzlaute der Pinky Demons, das Fauchen der Lost Souls (brennende Totenköpfe, die mit rasender Geschwindigkeit auf mich zu flogen) oder der markerschütternde Schrei des Baron of Hell – alle haben sie sich in mein Gedächtnis gebrannt. Ohnehin finde ich, dass **Doom** eine ganze Reihe ikonischer Toneffekte bot. Wenn ich über einen unsichtbaren Schalter lief und daraufhin ein leises mechanisches Klacken an mein Ohr drang, wusste ich genau, dass irgendwo in der näheren Umgebung eine Rampe hochgefahren kam. Zusammen mit der von Bob-Prince (**Commander Keen**, **Duke Nukem 3D**) komponierten Midi-Musik erzeugte **Doom** eine ebenso einmalige wie erinnerungswürdige Soundkulisse, die – was mich besonders freute – auch im Nachfolger **Doom 2** wieder Verwendung fand.

Erinnerungswürdig ist auch der Ruf, der **Doom** alsbald vorausseilte. Denn ein halbes Jahr nach dem Erstverkaufstag landete das Spiel wegen expliziter Gewaltdarstellung hierzulande auf dem Index. **Doom** durfte

weder offen verkauft werden, noch war es erlaubt, in werbender oder wertender Form darüber zu berichten. Das hinderte Politiker und Wissenschaftler aber nicht daran, **Doom** immer wieder als Exempel für besonders brutale Ballerspiele herzunehmen. Angesichts der pixeligen, wenig realitätsnahen Grafik erscheint das mittlerweile kaum

## Mann gegen Hölle, Mann gewinnt

nachvollziehbar. Was auch einer der Hauptgründe dafür war, dass die BPjM **Doom** Ende August nach einer erneuten Prüfung von der Liste der jugendgefährdenden Medien strich und das Spiel von der USK sogar eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhielt – übrigens dasselbe Siegel, das **Doom** einst von der Prüfstelle bekommen hatte, bevor es im Mai 1994 indiziert worden war.

Ich habe die hitzigen Diskussionen um den vermeintlich hohen Gewaltgrad von **Doom** damals nicht mitbekommen. Auch wenn ich im Nachhinein zugeben muss, vom Gesetz (und vielleicht auch von den Eltern) her zu jung gewesen zu sein, um **Doom** überhaupt spielen zu dürfen, kann ich mit Fug und Recht behaupten, dass es mir nicht geschadet hat. Vielmehr bin ich froh, die Geburtsstunde des modernen Ego-Shooters miterlebt zu haben. Mit einem Titel, dessen simples, aber durchdachtes Spieldesign bis heute überdauert hat, und den ich auch im gestandenen Alter von knapp 30 Jahren noch immer wieder gerne aus dem Schrank hole. Sogar die Cheats beherrsche ich noch: IDKFA, IDDQD, IDCLIP. Obwohl ich die natürlich nie gebraucht habe. Ähem. **DM**

Schluss mit Lustig: Ein Schuss der legendären BFG fegte ganze Räume leer.



Im temporären Berserker-Modus teilen wir besonders schmerzhaft Ohrfeigen aus.



### Doom Ego-Shooter

PUBLISHER	Bethesda
ENTWICKLER	id Software
QUELLE	Fachhandel, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	Pentium mit 100 MHz, 4 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die »Doom 95« genannte Neuauflage Läuft problemlos unter allen gängigen Windows-Versionen.



**Fazit** Berühmtes Shooter-Urgestein mit einem nach wie vor exzellenten Spielfluss.



# Hardware News

## Neue GeForce GTX 560 fast so schnell wie GTX 570

GameStar.de/Quicklink/7635

Um der starken Radeon HD 6950 Konkurrenz zu machen, erscheint vermutlich Ende November eine abgespeckte GeForce GTX 570, die Nvidia als überarbeitete GeForce GTX 560 verkauft. Im Vergleich zur normalen GeForce GTX 560 Ti (rund 200 Euro) verfügt die mit dem Kürzel 448 bedachte GeForce GTX 560 448 über mehr Shader-Einheiten (448 statt 384), ein breiteres Speicherinterface von 320 statt 256 Bit sowie mehr Videospeicher (1.280 MByte statt 1.024 MByte). Die

Taktraten sollen mit 730/1.460/3.800 MHz auf dem Niveau der GeForce GTX 570 (rund 280 Euro) liegen. Abgesehen von der Shaderanzahl (448 zu 480 Shader), entspricht die GeForce GTX 560 448 also nahezu vollständig der GTX 570. Wir erwarten von der GeForce GTX 560 448 somit eine Leistung oberhalb der GTX 560 Ti, aber knapp unter der GTX 570. Dementsprechend rechnen wir auch mit einem Preis zwischen 230 und 270 Euro. **HW**



MSI stellt als einer der ersten Hersteller **die überarbeitete GeForce GTX 560 Ti** vor – mit dem kryptischen Namen N560GTX-448 Twin Frozr III Power Edition/OC und erhöhten Taktraten.

### 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 6950	GeForce GTX 570

#### Spiele-Details

CoD: Modern Warfare 3	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details und 4x AA	1920x1080, maximale Details und 4x AA
Anno 2070	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details
Crysis 2	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Battlefield 3	1680x1050, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
The Elder Scrolls V: Skyrim	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x 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.



# Fünfkern-Superman für Tablets und Smartphones

GameStar.de/Quicklink/7637

Um im boomenden Markt der Tablets und Smartphones mitzumischen, hat Nvidia Tegra im Portfolio. Der kleine Chip beherbergt ARM-Prozessor sowie Grafikchip auf einem Siliziumplättchen und wurde nun in der dritten Version vorgestellt. Tegra 3 (Codename »Kal-El«, der Geburtsname von Superman) hat im Vergleich zum Vorgänger gleich fünf Rechenkern statt zwei und soll nicht nur rund 30 Prozent schneller sein, sondern auch weniger verbrauchen. Wenn Sie zum Beispiel ein Video anschauen, im Internet surfen oder eine Mail schreiben, ist lediglich ein spezieller Kern des Tegra 3 aktiv, der

so genannte »Companion Core«. Im Vergleich zu den vier anderen Kernen taktet dieser nur mit maximal 500 MHz statt 1,3 GHz – was für die angesprochenen Aufgaben ausreichen soll. Nur in Spielen oder anderen anspruchsvollen Anwendungen sollen die restlichen Kerne mithelfen. Auch stereoskopisches 3D mittels 3D Vision unterstützt Tegra 3: Per HDMI 1.4 können Monitore oder Fernseher angeschlossen werden. Haupteinsatzgebiet des Tegra 3 sollen Tablets und Smartphones sein, doch auch in Notebooks wäre ein Einsatz denkbar – Windows 8 wird als erstes Windows-System mit ARM-Prozessoren zurechtkommen. **HW**



Tegra-3-Tablets sollen alle gängigen PC- und Konsolen-Gamepads unterstützen.

## Besonders günstige SSDs ab Januar?

GameStar.de/Quicklink/7638

SSDs sind schnell und unempfindlich gegen Stöße oder Erschütterungen, kosten bei gleichem Speicherplatz aber auch ein Vielfaches von herkömmlichen Festplatten. OCZ will die Preise von SSDs drücken und setzt in kommenden Einstiegsprodukten auf Speicher, der bislang nur in USB-Sticks oder Speicherkarten zum Einsatz kommt. Laut Ryan Petersen, dem Chef von OCZ, sollen die neuen SSDs eine Lebensdauer von mindestens vier Jahren haben (herkömmliche SSDs haben eine Lebensdauer von etwa zehn Jahren), obwohl die eingesetzten Speicherchips im Vergleich zu bislang verwendetem Speicher eine deutlich niedrigere Belastungsgrenze haben. Während der hochwertigste Single-Level-Speicher (SLC) rund 100.000 Schreibvorgänge übersteht und der in vielen SSDs verwendete Multi-Level-Speicher (MLC) immerhin noch 10.000, sind es bei dem von OCZ verwendeten TLC-Speicher gerade einmal 1.000 Schreibvorgänge pro Speicherzelle. Durch cleveres

Verteilen der Zugriffe will OCZ dies aber elegant umschiffen. Ab Januar sollen die neuen, besonders preiswerten SSDs auf den Markt kommen. **HW**



In der SSD Vertex 2 von OCZ stecken noch teure MLC-Chips, der Einsatz von günstigeren TLC-Chips soll die Preise für SSDs ab Januar massiv senken.

### News-Ticker

**MSI Afterburner:** Übertakter können ihre Grafikkarte nun auch per Smartphone ans Limit treiben. Dazu brauchen Sie die Afterburner-App für das iPhone oder Android-Geräte, dann können Sie über WLAN übertakten.

**AMD:** 2012 kommt unter dem Codenamen »Trinity« ein Nachfolger der aktuellen Fusion-APUs für Netbooks und Notebooks auf den Markt. Trinity soll rund 30 Prozent mehr leisten und basiert auf einem weiterentwickelten Bulldozer-Kern.

## Neue Grafikkarten in 28-nm-Fertigung

GameStar.de/Quicklink/7636

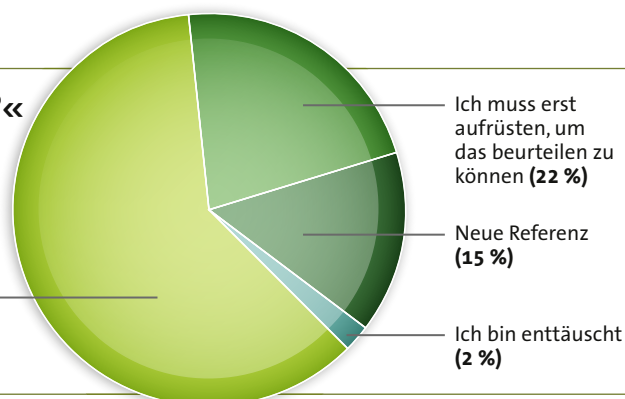
Langsam kommt die Produktion der neuen, im 28-nm-Prozess gefertigten Grafikchips von AMD und Nvidia ins Rollen. Den Anfang sollen im Dezember die Mobilversionen der GeForce 600M machen. 610M, 630M sowie 635M sollen 520M und 555M ersetzen. Technisch basieren die Neuen aber angeblich noch auf den Chips der aktuellen GeForce-500-Serie. Eine runderneuerte GeForce 600 für den Desktop-PC kommt wohl erst 2012. AMDs Radeon HD 7870 sowie HD 7850 sollen noch dieses Jahr erscheinen. Zwar wurde deren Fertigung ebenfalls auf 28 nm umgestellt, technisch basieren sie aber noch auf der Vorgänger-Generation Radeon HD 6900. Erst im Januar folgen wohl die Modelle Radeon HD 7950 und 7970 mit neuer Architektur. Zu den günstigeren Karten HD 7570, 7670 und 7770 gibt es noch keine Zeitpläne, auch sie basieren aber wohl auf dem Design der letzten Generation. **HW**

### »Wie gefällt Ihnen die Grafik von Battlefield 3?«

Für unsere Leser ist Crysis weiterhin das bestaussehende PC-Spiel. Über 60 Prozent sprachen sich für den Dschungel-Shooter aus, Battlefield 3 kann trotz neuester DirectX-11-Effekte sowie überragender Beleuchtung anscheinend nicht für den gleichen Aha-Effekt sorgen wie das vier Jahre alte Crytek-Spiel.

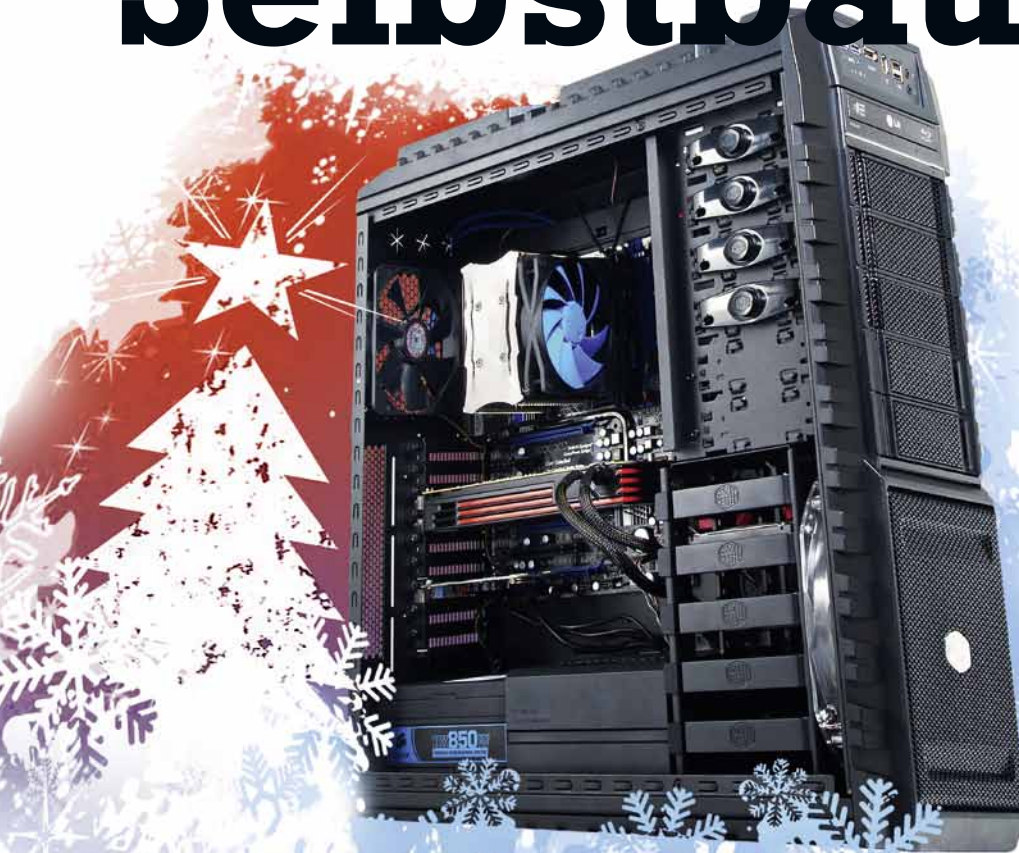
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.956 Teilnehmer

Crysis sieht besser aus (61 %)





# Die besten Selbstbau-PCs



**Wenn Sie Ihren Spiele-PC von Hand zusammenbauen, kostet das zwar etwas Zeit, Sie sparen aber bares Geld und können alle Komponenten individuell auswählen. Pünktlich zu Weihnachten haben wir unsere Konfigurationsvorschläge aus dem Einkaufsführer generalüberholt.** Von Florian Klein

**K**napp ein Viertel der Game-Star-Leser nutzt laut unseren Umfragen noch eine Kombination aus Dual-Core-Prozessor und DirectX-10-Grafikkarte. Etwa einen

Athlon 64 X2 und eine GeForce 8800 GT oder einen etwas neueren Core 2 Duo in Kombination mit einer Radeon HD 4850. Und moderne Spiele laufen darauf immer noch mehr oder weniger flüssig – beachtlich für teils vier Jahre alte Hardware! Inzwischen kommen aber immer mehr Titel auf den Markt, die nach mehr als zwei Rechenkernen verlangen. Auch DirectX 11 und die allgemein enorm gestiegene Leistung moderner 3D-Beschleuniger zahlen sich nach der teilweisen, technischen Stagnation der letzten Jahre mittlerweile mit erheblich höherer Grafikqualität aus. Aber nicht nur Prozessor und Grafikkarte machen das Aufrüsten heute verlockend. Die rasend schnellen SSD-Festplatten, die auf Flash-Speicherchips statt auf rotierenden Magnetscheiben basieren, bekommen Sie inzwischen ebenfalls in ausreichender Kapazität zu akzeptablen Preisen. Und wer einmal eine SSD für Betriebssystem und die Lieblingsspiele genutzt hat, möchte in der Regel nicht mehr darauf verzichten. Auch wenn der gefühlte Geschwindigkeitszuwachs durch eine SSD

anfangs teils subtiler als erwartet bleibt – der Wechsel von einer SSD zu einer herkömmlichen Festplatte kommt Ihnen mit Sicherheit wie ein gewaltiger Rückschritt vor. Die Zeit zum Aufrüsten ist also günstig, vor allem da interessante Neuheiten bei CPUs und Grafikkarten noch eine Weile auf sich warten lassen werden. Ganz abgesehen davon, dass die Preise für brandneue Hardware in der Regel viel zu hoch sind und einen Kauf kurz nach dem Vorstellungstermin häufig unrentabel machen.

Ob Sie einen Komplettrechner kaufen oder Ihren Traum-PC von Hand erschaffen, bleibt Ihnen natürlich selbst überlassen. Die Vorteile eines selbst zusammengestellten und gebauten PCs sind aber gewichtig. Da ist zum einen die Komponentenauswahl. Kaum ein Komplett-PC wird in allen Einzelheiten dem Optimum entsprechen, auch wenn Sie vielleicht nur beim Gehäuse, Kühler, Netzteil oder den (SSD-)Laufwerken einen Kompromiss eingehen müssen. Wenn Sie die Einzelteile selbst auswählen, liegen alle Details vollständig in Ihrer Hand, natürlich abhängig vom zur Verfügung stehenden Budget. Häufig können Sie zudem vorhandene Komponenten Ihres alten PCs weiter verwenden. Das ist besonders häufig bei DVD-Brennern, dem Gehäuse und den Festplatten so. Auch

ältere Markennetzeile mit einer Leistung von mindestens 400 Watt versorgen moderne Mittelklasse-Komponenten meist noch problemlos, da der Strombedarf besonders bei den Prozessoren seit einigen Jahren eher sinkt als steigt. Nur High-End-Grafikkarten überfordern ältere Netzteile häufiger, Mittelklasse-Modelle wie Radeon HD

## Guter Zeitpunkt zum Aufrüsten

6870 oder GeForce GTX 560 Ti liegen dagegen auf demselben Verbrauchsniveau wie die vorherigen Generationen.

Trotzdem ist es bei der Vielzahl der im Handel erhältlichen Komponenten nicht ganz einfach, die richtige Kombination zu finden. Denn die muss zum einen rein mechanisch

Da es nicht alle Hersteller schaffen, ihre Produkte rechtzeitig zu uns in die Redaktion zu schicken, bedanken wir uns besonders bei den Online-Händlern Alternate und Caseking für die schnelle und unkomplizierte Lieferung einer ganzen Wagenladung an Komponenten für die Selbstbau-PCs in diesem Schwerpunkt.



und technisch kompatibel sein – passt etwa der Kühler auch auf das Mainboard? Zum anderen sollte die Zusammenstellung auch aus Preis-Leistungs-Sicht harmonisieren. Ein zu schwacher Prozessor etwa bremst eine schnelle Grafikkarte aus und umgekehrt. Genauso wenig Vorteile bringen Ihnen überdimensionierte 2,0 GByte RAM auf einer 100-Euro-Grafikkarte oder ähnliche Marketing-Spielereien. Einen soliden Ausgangspunkt für Ihren Wunsch-PC finden Sie in unseren Selbstbau-PC-Vorschlägen. Alle Kombinationen wurden von uns zusammengebaut und auf Kompatibilität sowie Stabilität geprüft. Wenn Sie sofort zur Tat

## Selbst bauen lohnt sich

schreiten wollen, bestellen Sie sich einfach die entsprechenden Komponenten beim Händler Ihres Vertrauens. Wenn Ihnen aber die schnellere Grafikkarte aus einem der teureren PCs besser gefällt, oder Sie zwar einen günstigen Prozessor, aber auch einen leistungsfähigen Flüsterkühler wollen, können Sie die Komponenten der unterschiedlichen PCs fast nach Belieben miteinander kombinieren. Nur bei der Kombination aus Prozessor, Kühler und Mainboard sollten Sie vorsichtig sein, denn nicht jede CPU und jeder Kühler passen auf jedes Mainboard. Und bei einer schnelleren Grafikkarte sollten Sie meist auch das Netzteil entsprechend aufrüsten. Allerdings machen wir für die meisten Komponenten alternative Vor-

schläge – die sind mal preiswerter und nicht ganz so leistungsfähig, mal schneller oder größer und etwas teurer, passen aber immer zum jeweiligen Ausgangs-PC.

Haben Sie alle Komponenten beisammen, ist ein ausreichend großer und vor allem heller Arbeitsplatz besonders wichtig. Halten Sie ein paar Schachteln bereit, um Schrauben vernünftig ablegen zu können – gerne rollen die in unerreichbare Ecken und müssen dann wieder nervenaufreibend gesucht werden. Auf keinen Fall sollten Sie zudem auf dem Teppich schrauben. Viele Textilfasern sind anfällig für elektrostatische Aufladung, und PC-Komponenten können durch mögliche Entladungen Schaden nehmen. Greifen Sie deshalb zur Sicherheit vor den Arbeiten an eine Heizung, um sich selbst zu erden und etwaige elektrostatische Ladungen loszuwerden. Wer überhaupt kein Risiko eingehen will, kauft sich ein Statikschutzarmband, über das Sie sich permanent mit der Erde verbinden – in Fabriken, die PC-Komponenten herstellen, gehört das zur Pflichtausrüstung. Aus unserer Erfahrung ist das im Alltag aber nicht notwendig. Wichtiger dagegen: Bauen Sie zuerst den Prozessor, dann den Kühler und schließlich den Arbeitsspeicher auf das Mainboard und schrauben Sie nicht gleich das nackte Mainboard ins Gehäuse. Sonst wird die Installation oben genannter Komponenten unnötig kompliziert. Legen Sie das Mainboard mit den empfindlichen Kontakten an der Unterseite für den Zusammenbau nicht einfach auf den Schreibtisch, sondern verwenden Sie eine leicht nachgie-

## Festplatten-Preise!

Aufgrund der bei Redaktionsschluss anhaltenden Überflutungen in Thailand, wo viele Festplatten gefertigt werden, kommt es derzeit zu erheblichen Produktionsausfällen bei Magnet-Festplatten (nicht SSDs). Daher erscheint es wahrscheinlich, dass die von uns zugrunde gelegten Festplatten-Preise bei Erscheinen dieses Hefts nicht mehr stimmen – mitunter wird eine 1,0-TByte-Platte dann statt rund 50 Euro über 100 Euro kosten. Durch die erwartete Verknappung und das bevorstehende Weihnachtsgeschäft sind extreme Preissteigerungen möglich. Sobald sich die Lage in Thailand wieder normalisiert, dürften aber auch die Festplattenpreise (mit einiger Verzögerung) wieder auf das von uns zu Grunde gelegte Preisniveau fallen.



bige Unterlage. Natürlich aus einem Material, das immun ist gegen elektrostatische Aufladung. Praktisch und in jedem Haushalt vorhanden sind dickere Printmagazine – wie beispielsweise die aktuelle GameStar-Ausgabe in Ihren Händen. **FK**

## GameStar Hardware 01/2012

Noch mehr Konfigurationsvorschläge für Selbstbau-PCs zu Preisen zwischen 500 und 2.000 Euro, ausführliche Leistungsvergleiche aktueller Grafikkarten und Prozessoren sowie Kauf-Tipps für viele andere Produktkategorien haben wir in die neue Ausgabe von GameStar Hardware gepackt. Neben Kaufberatung speziell für Spieler sind die 132 Seiten prall gefüllt mit einer ausführlich bebilderten und beschriebenen Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Zusammenbau Ihres neuen Rechners sowie Technik-Checks zu allen wichtigen Spielen dieses Jahres.

GameStar Hardware 01/2012 liegt ab dem 12. Dezember für 7,99 Euro am Kiosk. Wenn Sie das Heft in unserem Online-Shop bestellen, bekommen Sie es versandkostenfrei nach Hause geschickt. GameStar Hardware – mehr sparen, als es kostet!

[www.GameStar.de/gshw](http://www.GameStar.de/gshw)

### 16 SEITEN FOTO-GUIDE SCHRITT FÜR SCHRITT ANLEITUNG

Sechs Selbstbau-PCs für jeden Geldbeutel haben wir anhand unserer Tests und Praxiserfahrungen für Sie zusammengestellt. Egal ob Sie 500 oder 2.000 Euro investieren – wir garantieren für **maximalen Spielspaß**.





# 500 EURO-PC

Bei keinem PC bekommen Sie mehr Leistung pro Euro – für nur 500 Euro spielen Sie die meisten Titel in maximalen Details flüssig. Von Florian Klein und Julian Heimpel

Unser 500 Euro-PC eignet sich ideal für Schnäppchenjäger oder Spieler mit begrenztem Budget. Denn alle Komponenten liefern durchweg ein erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Herz bildet der 90 Euro günstige AMD **Phenom II X4 955 BE**, ein 3,2 GHz schneller Vierkern-Prozessor, der selbst **Battlefield 3** und **Skyrim** problemlos beschleunigt. Mit 4,0 GByte DDR3-RAM entstehen keine Engpässe, auf weniger Speicher sollten Sie sich angesichts des günstigen Preises von nur 25 Euro für das empfohlene **HyperX-Kit** von Kingston sowieso nicht einlassen. Zukunftssichere 8,0 GByte kosten nur 20 Euro mehr.

Abgerundet wird unser Einstiegspaket von der XFX **HD 6870 900M Dual Fan**. Mit dieser Grafikkarte spielen Sie alle aktuellen Titel bis in Full-HD-Auflösung mit hohen Details flüssig, und dank des mit zwei Lüftern ausgestatteten Kühlers auch noch leise. Im **MSI 870-C45** finden die Komponenten eine stabile und zuverlässige Basis, denn das bewährte AM3-Mainboard bietet alle nötigen Anschlüsse für einen Spiele-PC mit einer Grafikkarte. Dank des extrem günstigen Preises von nur 50 Euro schafft es außerdem Luft im Budget, sodass wir bei den für die Spieleleistung entscheidenden Komponenten wie CPU und Grafikkarte mehr investieren können und auch noch ein leiser CPU-Kühler wie der Zalman **CNPS7X LED** drin ist. Wer später eventuell auf einen FX-Prozessor mit der Bulldozer-Architektur aufrüsten will, greift für etwa 90 Euro zum Gigabyte **GA-970A-D3**, überschreitet damit aber die 500-Euro-Grenze deutlich, ohne mehr Spieleleistung zu erhalten.

Alle Komponenten bringen wir im Bitfenix **Shinobi** unter. Das günstige und trotzdem moderne Gehäuse punktet mit Schnellverschlüssen, Rändelschrauben und viel Platz für Gehäuselüfter, die allerdings nicht im Lieferumfang enthalten sind. **EK / JH**

## PROZESSOR

Produkt AMD Phenom II X4 955 BE  
Ca. Preis 90 Euro  
Infos 4 Rechenkerne, 3,2 GHz, Socket AM3

### Bewertung

- vier Kerne
- freier Multiplikator

### Alternative

Sechskern-Alternative  
AMD Phenom II X6 1090T (6x 3,2 GHz)  
Preis 140 Euro

### Fazit

Dank seines überragenden Preis-Leistungs-Verhältnisses treibt der AMD Phenom II X4 955 BE unseren 500 Euro-PC an. Mit vier Kernen und 3,2 GHz Takt liefert der Prozessor für alle modernen DirectX-11-Titel genügend Leistung, da in hohen Details die Grafikkarte die Framerate begrenzt. Wenn Sie anstelle einer Quad-Core-CPU lieber schon mit einem Sechskern-Prozessor arbeiten und spielen wollen, dann greifen Sie zum 50 Euro teureren AMD Phenom II X6 1090T. Der besitzt zwei Kerne mehr, arbeitet mit dem gleichen Basistakt von 3,2 GHz und beherrscht dazu noch einen Turbo-Modus.



## GRAFIKKARTE

Produkt XFX HD 6870 Dual Fan  
Ca. Preis 150 Euro  
Infos 1,0 GByte RAM, Doppel-Lüfter

### Bewertung

- schnell bis 1920 x 1080
- viel Leistung fürs Geld
- leise

### Alternative

Schneller Gainward GTX 560 Ti Phantom  
Preis 210 Euro

### Fazit

Die Radeon HD 6870 liefert für 150 Euro beachtlich viel 3D-Leistung. Zudem besitzt die XFX HD 6870 900M Dual Fan eine eigene Kühlkonstruktion mit zwei Lüftern, die vor allem in Spielen merklich leiser bleibt als AMDs Referenzdesign. Ansonsten sind Takt und Speicherausbau unverändert. Bis zu fünf Monitore lassen sich über die zwei DVI-, den HDMI- und die zwei Mini-Displayport-Anschlüsse ansteuern. In der Full-HD-Auflösung 1920x1080 liegt die Karte im Schnitt zwar etwa zehn Prozent hinter einer GeForce GTX 560 Ti, kostet aber auch nur 150 statt 200 Euro – eine klare Empfehlung für die preiswerte 500-Euro-Preisklasse.



## 500-Euro-PC

### Preise

<b>Prozessor</b>	
Phenom II X4 955 BE	90 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS7X LED	25 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI 870-C45	50 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GByte Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	
XFX HD 6870 Dual Fan	150 €
<b>Soundkarte</b>	
Onboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>DVD-Brenner</b>	
LG GH22NS70 bulk	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Bitfenix Shinobi	45 €
<b>Netzteil</b>	
Antec High Current Gamer 620 Watt	60 €

**GESAMTPREIS 515 €**

**Fazit** Für den Preis schneller Spiele-PC. Wer aber etwas mehr Geld ins Board investiert, kann später besser aufrüsten.

**Preis/Leistung Sehr Gut**



**SOUNDKARTE**

Produkt Onboard  
Ca. Preis 0 Euro  
Infos 7.1-Chip auf dem Mainboard

**Bewertung**

➔ keine Extrakosten ➔ belegt keinen Steckplatz ➔ keine Raumklangsimitation

**Alternative**

Günstiger Soundblaster X-Fi Titanium  
Preis 60 Euro

**Fazit**

Preisbewusste Spieler begnügen sich mit dem Onboard-Chip, der sowohl beim Spielen mit Lautsprechern als auch mit einem Headset ordentlichen Klang bietet. Mit einer extra Soundkarte ist aber deutlich mehr drin.

**ARBEITSSPEICHER**

Produkt 4,0 GByte Kingston HyperX DDR3-1600  
Ca. Preis 25 Euro  
Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1600 Kit

**Bewertung**

➔ DDR3-1600 ➔ zwei Riegel ➔ schnell

**Fazit**

Für 25 Euro bekommen Sie mit 4,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher von Kingston ausreichend DDR3-1600-RAM für alle aktuellen Spiele. Wer noch 20 Euro erübrigen kann, darf aber auch zum 8,0-GByte-Kit greifen.

**DVD-BRENNER**

Produkt LG GH22NS  
Ca. Preis 20 Euro  
Infos DVD-Brenner, SATA

**Bewertung**

➔ DVD±R 22x brennen ➔ DVD±R DL 8x brennen  
➔ unterstützt keine Blu-ray-Formate

**Alternative**

Blu-ray-Kombo-Laufwerk Samsung SH-B123L  
Preis 60 Euro

**Fazit**

Der LG GH22NS ist ein 20 Euro preiswerter DVD-Alleskönner. Lesen und Brennen der diversen CD- und DVD-Formate klappt problemlos. Ein Blu-ray-Laufwerk kostet deutlich Aufpreis.

**GEHÄUSE**

Produkt Bitfenix Shinobi  
Ca. Preis 45 Euro  
Infos Frontanschlüsse, viele Lüfteroptionen

**Bewertung**

➔ auch für sehr lange Grafikkarten geeignet  
➔ Frontanschlüsse ➔ alle Öffnungen mit Staubfiltern versehen ➔ kein Lüfter dabei

**Fazit**

Der 45 Euro günstige Midi-Tower Bitfenix Shinobi beherbergt problemlos alle Komponenten unserer 500-Euro-Konfiguration. Das Netzteil wird entkoppelt am Boden des Gehäuses untergebracht und saugt Frischluft von den Einlässen darunter. Dieser Einbaort hat sich mittlerweile als Standard etabliert. Auch der Einsatz überlanger Grafikkarten mit mehr als 30 Zentimeter Länge stellt kein Problem dar, da kein Festplattenkäfig den Weg versperrt. Für die Belüftung bringt das Shinobi sechs mit Staubfilter versehene Öffnungen mit, an denen sich 120-mm- oder 140-mm-Lüfter anbringen lassen, allerdings ist kein Lüfter im Lieferumfang enthalten. Ähnlich flexibel zeigt sich das Shinobi auch bei der optischen Gestaltung: Sie können Zierleisten in unterschiedlichen Farben dazu kaufen, ein Seitenteil mit Fenster verbauen, und das Gehäuse selbst ist in Schwarz oder Weiß erhältlich. Alle Laufwerke wechseln Sie unkompliziert mit Schnellverschlüssen, und dank Rändelschrauben kommen Sie meistens ohne Schraubenzieher aus. Öffnungen in der Rückwand der Mainboard-Halterung sorgen für sauber aufgeräumte Kabel – in der Preisklasse keine Selbstverständlichkeit.

**MAINBOARD**

Produkt MSI 870-C45  
Ca. Preis 50 Euro  
Infos Socket AM3, 1x PCIe 16x

**Bewertung**

➔ alle nötigen Schnittstellen  
➔ 7.1-Sound onboard ➔ kein USB 3.0

**Alternative**

Bulldozer-Board Gigabyte GA-970A-D3  
Preis 90 Euro

**Fazit**

Das mit einem Preis von nur 50 Euro sehr günstige AM3-Mainboard MSI 870-C45 ist zwar schon etwas älter, hat sich aber als stabile Basis für den Phenom II X4 955 Black Edition bewährt. Alle Schnittstellen, die ein Spiele-PC mit einer Grafikkarte benötigt, sind vorhanden. Vom PCI-Express-16x-Steckplatz für den 3D-Beschleuniger, über zwei PCI-Express-1x-Schnittstellen für Zusatzkarten wie etwa einer Soundblaster X-Fi Titanium (siehe 1.000-Euro-PC) bis hin zu zahlreichen USB-2.0- und SATA2-Ports findet jede PC-Komponente einen Anschluss. Der 7.1-Onboard-Soundchip liefert zudem eine solide Klangkulisse ohne extra Aufpreis. Wer in Zukunft eventuell auf einen FX-Prozessor mit Bulldozer-Architektur aufrüsten will oder unbedingt USB-3.0- oder SATA3-Unterstützung benötigt, greift zum 40 Euro teureren Gigabyte GA-970A-D3.

**NETZTEIL**

Produkt Antec High Current Gamer 620 Watt  
Ca. Preis 60 Euro  
Infos 620 Watt

**Bewertung**

➔ 620 Watt ➔ 80 Plus Bronze ➔ viele Anschlüsse ➔ keine modulares Kabelmanagement

**Fazit**

Das Antec High Current Gamer 620 Watt bietet viel Leistung und alle modernen Anschlüsse für 60 Euro. Der Verzicht auf ein modulares Kabelmanagement lässt sich angesichts des günstigen Preises verschmerzen.

**KÜHLER**

Produkt Zalman CNPS7X LED  
Ca. Preis 25 Euro  
Infos Heatpipes, leise

**Bewertung**

➔ einfache Montage ➔ gute Kühlleistung  
➔ leise ➔ preiswert

**Alternative**

Günstiger mitgelieferter Boxed Kühler  
Preis 0 Euro

**Fazit**

Preiswerter CPU-Kühler, der den Phenom II X4 955 BE wesentlich effizienter und leiser kühlt als der Boxed-Lüfter von AMD und dazu noch einige Übertaktungsreserven bietet.

**FESTPLATTE**

Produkt Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte  
Ca. Preis 50 Euro  
Infos 1,0 TByte Speicher, 7.200 U/Min, 32,0 MByte Cache

**Bewertung**

➔ 1,0 Terabyte Speicher ➔ 7.200 U/Min  
➔ 32 MByte Cache ➔ leise

**Fazit**

Die 1,0 Terabyte große SATA2-Festplatte von Seagate gehört zu den schnellsten herkömmlichen Festplatten und bietet genug Platz für zahlreiche Spiele und Anwendungen. SATA3 lohnt sich erst bei manchen SSDs.



# 1.000 EURO-PC

Für 1.000 Euro erhalten Sie nicht nur eine leistungsstarke Kombination aus Intel Core i5 2500K und leiser Radeon HD 6950, die durchweg für maximale Details inklusive Kantenglättung gut ist. Auch eine schnelle SSD-Festplatte ist erstmals drin. Von Florian Klein und Julian Heimpel

## 1.000-Euro-PC

### Preise

<b>Prozessor</b>	
Core i5 2500K	180 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Enemax T40-TB	35 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asrock Z68 Pro3	85 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GByte Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	
Powercolor HD 6950 Vortex II	260 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
Samsung SSD 470 128 Gbyte	150 €
<b>DVD-Brenner</b>	
GH 22NS	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Lankool K58	70 €
<b>Netzteil</b>	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €

**GESAMTPREIS 1.015 €**

**Fazit** Topmoderner Spiele-PC mit hervorragenden Zukunftsaussichten – zu einem unschlagbaren Preis.

**Preis/Leistung Sehr Gut**

In der gehobenen Mittelklasse für 1.000 Euro erwartet Sie genug Spieleleistung, um selbst bei brandneuen Titeln keine Abstriche in Sachen Grafikqualität machen zu müssen. Deswegen enthält unsere PC-Empfehlung den Intel **Core i5 2500K** im Sockel 1155, der mit vier Kernen und 3,3 GHz samt Turbo-Modus erst gar keinen Flaschenhals entstehen lässt. Die wichtigste Komponente für die Spieleleistung ist heute aber die Grafikkarte. Hier sind Sie mit der Powercolor **HD 6950 PCS+ Vortex II** auf der sicheren Seite, denn die Platine bietet nicht nur genug Leistung für maximale Details und Kantenglättung in 1920x1080, sondern arbeitet dank des fein abgestimmten Kühlsystems auch leise.

Das Asrock **Z68 Pro3** ist mit 85 Euro ein besonders günstiges Sockel-1155-Mainboard, bietet aber dennoch USB 3.0 und SATA3 sowie den Bios-Nachfolger UEFI, den Sie bequem mit der Maus bedienen. In Kombination mit dem leisen Enemax-Kühler **T40-TB** schont das nicht nur den Geldbeutel, sondern auch die Ohren. Qualitativ hochwertigen Sound inklusive einer tollen Raumklang-Simulation auf Stereo-Headsets bekommen Sie von der Creative **X-Fi Titanium** geboten.

Auch eine SSD konnten wir in unserem 1.000-Euro-PC erstmals unterbringen. Die Samsung **SSD 470** mit 128 Gigabyte bietet ausreichend Platz für Windows und einige Ihrer Lieblingsspiele, Daten wie Filme oder Bilder speichern Sie dagegen auf der Seagate **Barracuda 7.2** mit 1,0 Terabyte. Als Gehäuse dient der bewährte Midi-Tower **K58** vom Lian-Li-Ableger Lankool. Der ist nicht nur solide verarbeitet, sondern stellt den leistungsfähigen Komponenten dank bereits vorinstallierten Gehäuselüftern an Front und Rückseite auch ausreichend Frischluft zur Verfügung. **FK / JH**

## PROZESSOR



Produkt Intel Core i5 2500K

Ca. Preis 180 Euro

Infos vier Rechenkerne, 3,3 GHz, Sockel 1155

### Bewertung

sehr schnell Turbo-Modus freier Multiplikator moderater Strombedarf

### Alternative

Günstiger Intel Core i5 2400 (4x 3,1 GHz)

Preis 160 Euro

### Fazit

In unserem 1.000 Euro-PC rechnet der Intel Core i5 2500K. Bei nur 100 MHz weniger Basistakt als sein großer Bruder Core i7 2600K ist er rund 90 Euro günstiger. Dafür fehlt dem Core i5 2500K das Hyperthreading, und Intel reduziert den L3-Cache von 8,0 MB auf 6,0 MByte. In Spielen bedeutet das aber nur einen minimalen Performance-Nachteil, der sich angesichts des erheblich günstigeren Preises locker verschmerzen lässt. Bei den K-Modellen erlaubt der freie Multiplikator eine einfachere Übertaktung des Prozessors.

## GRAFIKKARTE



Produkt Powercolor HD 6950 Vortex II

Ca. Preis 260 Euro

Infos 2,0 GByte RAM, Doppel-Lüfter

### Bewertung

übertaktet leiser Lüfter 2,0 GByte RAM

### Alternative

Günstiger

Gainward GTX 560 Ti Phantom

Preis 210 Euro

### Fazit

Die Werksübertaktung der Powercolor HD 6950 PCS+ Vortex II ist mit lediglich vier Prozent zwar kein Kaufgrund, der eigens designte Vortex-II-Lüfter dagegen schon. Während sowohl AMDs Referenzmodell als auch die meisten Herstellerkreationen von HD-6950-Kühlern in Spielen deutlich hörbar rauschen, hören Sie die Powercolor HD 6950 Vortex II selbst in ruhigen Spielszenen kaum, unter Windows bleibt sie gänzlich unhörbar. Dazu erlauben die großzügig bemessenen 2,0 GByte Grafikspeicher problemlos vier- bis achtfache Kantenglättung in der Full-HD-Auflösung 1920x1080.



## KÜHLER

Produkt Enermax ETS-T40-TB

Ca. Preis 35 Euro

Infos Heatpipes, flüsterleise

### Bewertung

- gute Kühlleistung
- flüsterleise
- passt auf alle Sockel

### Alternative

Günstiger mitgelieferter Boxed-Kühler

Preis 0 Euro

### Fazit

Guter Mittelklasse-Kühler, der den Core i7 2500K zuverlässig kühlt, ohne dabei hörbar aufzufallen. Für 35 Euro eine solide Leistung.

## ARBEITSSPEICHER

Produkt 4,0 GByte Kingston HyperX DDR3-1600

Ca. Preis 25 Euro

Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1600 Kit

### Bewertung

- DDR3-1600
- zwei Riegel
- schnell

### Fazit

Für 25 Euro bekommen Sie mit 4,0 GByte DDR3-RAM von Kingston ausreichend Arbeitsspeicher für alle aktuellen Spiele. Wer noch 20 Euro übrigbringt, greift zum zukunftssicheren 8,0-GByte-Kit.

## DVD-BRENNER

Produkt LG GH22NS

Ca. Preis 20 Euro

Infos DVD-Brenner, SATA

### Bewertung

- DVD±R 22x brennen
- DVD±R DL 8x brennen
- unterstützt keine Blu-ray-Formate

### Alternative

Blu-ray-Kombo-Laufwerk Samsung SH-B123L

Preis 60 Euro

### Fazit

Der LG GH22NS ist ein 20 Euro preiswerter DVD-Alleskönner. Lesen und Brennen der diversen CD- und DVD-Formate klappt problemlos. Ein Blu-ray-Laufwerk kostet deutlich Aufpreis.

## GEHÄUSE

Produkt Lancool K58

Ca. Preis 70 Euro

Infos zwei Lüfter vorinstalliert

### Bewertung

- gut belüftet
- werkzeuglose Montage
- entkoppelte Festplatten

### Fazit

Das sehr solide verarbeitete Lancool K58 enthält für preiswerte 70 Euro reichlich Ausstattung. So sitzt bereits ein 140-mm-Lüfter in der Front und ein 120-mm-Lüfter im Heck. Weitere lassen sich bei Bedarf nachrüsten. Laufwerke, Festplatten und Erweiterungskarten bringen Sie allesamt schraubenlos im Gehäuse unter. Das erleichtert den Zusammenbau des 1.000-Euro-Rechners erheblich. Unterm Strich ist das Gehäuse ein intelligent designeder Midi-Tower, der genügend Platz und Kühlleistung bietet, um auch noch leistungsstärkere Komponenten aufzunehmen.

## MAINBOARD

Produkt Asrock Z68 Pro3

Ca. Preis 85 Euro

Infos Sockel 1155, SATA 3, USB 3.0

### Bewertung

- Z68-Chipsatz
- moderne Schnittstellen
- preiswert

### Alternative

Crossfire-/SLI-Alternative

ASUS P8Z68-V Pro/Gen 3

Preis 160 Euro

### Fazit

Das Asrock Z68 Pro3 besitzt alle modernen Schnittstellen, die Sie heutzutage benötigen. Je zwei USB-3.0- und zwei SATA3-Schnittstellen bietet die Platine. Zusätzlich stehen vier USB-2.0- und vier SATA2-Anschlüsse zur Verfügung. Als Anschluss für die interne Grafikeinheit der Sandy-Bridge-CPU besitzt das Z68 Pro3 einen VGA-, einen DVI- und einen HDMI-1.4a-Ausgang. Außerdem bietet das Z68 Pro3 den Bios-Nachfolger UEFI mit grafischer Benutzeroberfläche und Unterstützung von Festplatten über 2,2 TByte Speicher.

## NETZTEIL

Produkt Xigmatek GoGreen NRP-PC702 700 Watt

Ca. Preis 80 Euro

Infos 700 Watt, 80-Plus-Bronze

### Bewertung

- viel Leistung
- leise
- 8-Pol-Stecker
- kein modulares Kabelmanagement

### Fazit

Preiswertes 700 Watt Netzteil mit allen notwendigen Anschlüssen und viel Leistung, dazu 80-Plus-Bronze zertifiziert.

## SOUNDKARTE

Produkt Creative X-Fi Titanium

Ca. Preis 60 Euro

Infos PCI Express 1x, EAX 5.0

### Bewertung

- tolle Surround-Simulation
- PCI-Express-1x-Anschluss
- EAX 5.0

### Alternative

Günstiger Onboard-Sound 7.1

Preis 0 Euro

### Fazit

Günstigste Soundblaster X-Fi, die alle für Spieler wichtigen Features wie die tolle Raumklangsimulation mitbringt. In der Bulk-Version ohne Zubehör besonders günstig.

## FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte

Ca. Preis 50 Euro

Infos 1,0 TByte Speicher, 7.200 U/Min, 32 MByte Cache

### Bewertung

- 1,0 Terabyte Speicher
- 7.200 U/Min
- 32 MByte Cache
- leise

### Fazit

Die 1,0 Terabyte große SATA2-Festplatte von Seagate bietet genug Platz für zahlreiche Spiele und Anwendungen. Die schnellere SATA3-Schnittstelle bringt erst bei entsprechenden SSD-Festplatten einen Vorteil.

## SSD-FESTPLATTE

Produkt Samsung SSD 470

Ca. Preis 150 Euro

Infos 128 GByte Speicher, 2,5 Zoll, SATA2

### Bewertung

- beschleunigt Windows erheblich
- 128 GByte
- kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen

### Fazit

Die Samsung-SSD beschleunigt das Arbeiten mit Windows sowie das Laden Ihrer Spiele stark. Im empfohlenen K58-Gehäuse benötigen Sie keinen 3,5-Zoll-Einbaurahmen.



# 1.500 EURO-PC

Mit unserem 1.500-Euro-PC spielen Sie ganz vorne mit, dank GeForce GTX 570 auch mit 3D Vision und PhysX. Neben der Top-Leistung stimmt aber auch die Ausstattung mit SSD-Festplatte, Blu-ray-Brenner und schickem Komfortgehäuse! Von Florian Klein und Julian Heimpel

## 1.500-Euro-PC

### Preise

<b>Prozessor</b>	
Core i7 2600K	270 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Alpenföhn Himalaya	50 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus P8Z68-V Pro Gen 3	150 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX DDR3-1600 8,0 GByte	45 €
<b>Grafikkarte</b>	
MSI GTX 580 Twin Frozr II	440 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
Samsung SSD 470 128 GByte	150 €
<b>Blu-ray-Brenner</b>	
LG BH10LS	70 €
<b>Gehäuse</b>	
NZXT Phantom Big Tower	140 €
<b>Netzteil</b>	
NZXT Hale Power 90+ 750 Watt	150 €

**GESAMTPREIS 1.575 €**

**Fazit** Extrem schneller und voll ausgestatteter PC, der sich zudem auf die nächste CPU-Generation aufrüsten lässt.

**Preis/Leistung Gut**

Der **Core i7 2600K** gehört zu den schnellsten Desktop-Prozessoren von Intel. Mit 3,4 GHz Takt und ausgereiftem Turbomodus beschleunigt er auch die anspruchsvollsten Spiele, ohne ins Schwitzen zu geraten. Dank Hyperthreading kann er zudem acht Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten und bietet entsprechend hohe Multimedia-Leistung, auch wenn die Technik in Spielen nicht viel bringt. Dank des moderaten Stromverbrauchs ist der **i7 2600K** zudem sehr übertaktungsfreudig, was durch den freien Multiplikator noch erleichtert wird. Passend dazu bekommen Sie mit der **MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC** eine der schnellsten Grafikkarten überhaupt, die selbst in **Battlefield 3** und der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 noch genügend Luft für anspruchsvolle Bildverbesserungen wie vierfache Kantenglättung bietet. Auch für die PhysX-Beschleunigung etwa in **Batman: Arkham City** oder für den leistungsfressenden 3D-Modus der 3D-Vision-Technik verschafft Ihnen die MSI-Platine Luft.

Die übrige Ausstattung kann sich ebenfalls sehen lassen: Das **NZXT Phantom** kühlt alle Komponenten mit vier vorinstallierten Ventilatoren problemlos und dank der stufenlosen Lüftersteuerung auch flüsterleise. Extras wie eine rückseitige Kabelführung sowie externe Anschlüsse wie USB 3.0 und eSATA bietet das auch in schwarz, blau, rot und sogar pink erhältliche Gehäuse ebenfalls. Für die Kombination aus schneller SSD-Festplatte und der herkömmlichen 1,0-Terabyte-Festplatte stehen sieben schwingungsentkoppelte Laufwerksplätze zur Verfügung. Komplettiert wird das 1.500-Euro-Paket von der hervorragend klingenden **Soundblaster X-Fi Titanium**, die auch auf Stereo-Headsets eine tolle Surround-Simulation zu Stande bringt. **EK / JH**

## PROZESSOR



**Produkt** Intel Core i7 2600K  
**Ca. Preis** 270 Euro  
**Infos** 4 Rechenkerne, 3,4 GHz, Sockel 1155

### Bewertung

vier Kerne Turbo-Modus Hyperthreading freier Multiplikator moderater Strombedarf

### Alternative

**Günstiger** Intel Core i5 2500K (4x 3,3 GHz)  
**Preis** 180 Euro

### Fazit

Der Core i7 2600K aus Intels aktueller Sandy-Bridge-Generation bietet vier 3,4 GHz schnelle Rechenkerne, die der ausgefeilte Turbomodus auf bis zu 3,8 GHz beschleunigt. Im Gegensatz zu den günstigeren Core-i5-Varianten beherrscht er zudem Hyperthreading und besitzt 8,0 statt 6,0 MByte L3-Cache-Speicher, was ihn vor allem in rechenintensiven Multimedia-Anwendungen deutlich schneller macht. Wer mit seinem 1.500-Euro-PC dagegen nur spielen will, kann auch zum günstigeren und nur wenig langsameren Core i5 2500K greifen.

## GRAFIKKARTE



**Produkt** MSI GTX 580 Twin Frozr II OC  
**Ca. Preis** 440 Euro  
**Infos** 1,5 GByte RAM, Doppellüfter

### Bewertung

extrem schnell übertaktet 3D Vision PhysX leises Kühlsystem hoher Stromverbrauch

### Alternative

**Günstiger** MSI GTX 570 Twin Frozr III Power Edition/OC  
**Preis** 330 Euro

### Fazit

Der GF110-Chip der MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC ist der derzeit schnellste Grafikchip auf dem Markt, dazu übertaktet MSI ihn noch leicht von 772 auf 800 MHz. So bleiben Ihnen mehr als genug Reserven für maximale Details, anspruchsvolle Bildverbesserungen und den leistungsfressenden 3D- oder PhysX-Modus. Die zweite Stärke der MSI-Platine liegt aber im eigens designten Kühlsystem, das die Wärmeentwicklung problemlos bündigt – unter Windows flüsterleise, nur bei längeren Spiele-Sessions dringt ein leises Rauschen aus dem Gehäuse.

## SOUNDKARTE



**Produkt** Creative X-Fi Titanium  
**Ca. Preis** 60 Euro  
**Infos** PCI Express 1x, EAX 5.0

### Bewertung

tolle Surround-Simulation PCI-Express-1x-Anschluss EAX 5.0

### Alternative

**Günstiger** Onboard-Sound 7.1  
**Preis** 0 Euro

### Fazit

Günstigste, empfehlenswerte Soundblaster-X-Fi-Soundkarte mit allen für Spieler wichtigen Features wie der tollen Raumklangsimulation und PCI-Express-1x-Anschluss.



## KÜHLER

**Produkt** Alpenföhn Himalaya  
**Ca. Preis** 50 Euro  
**Infos** viele Heatpipes, sehr leise

### Bewertung

↗ sehr hohe Kühlleistung ↗ leise ↗ schlankes Kühlerdesign ↗ passt auf alle Sockel

### Alternative

in passendem Weiß Phantec PH-TC14PE  
**Preis** 80 Euro

### Fazit

Leistungsstarker, schlanker Tower-Kühler, der den Core i7 2600K spielend kühlt und dank des 140-mm-Lüfters von außerhalb des Gehäuses praktisch unhörbar bleibt.

## ARBEITSSPEICHER

**Produkt** 8,0 GByte Kingston HyperX DDR3-1600  
**Ca. Preis** 45 Euro  
**Infos** 2x 4,0 GByte DDR3-1600

### Bewertung

↗ DDR3-1600 ↗ zwei Riegel ↗ schnell

### Fazit

Mit 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher bekommen Sie in den meisten Spielern derzeit zwar keinen Leistungsvorteil, angesichts der aktuellen Preise sollten Sie aber die Gelegenheit zum zukunftssicheren Kauf nutzen.

## BLU-RAY-BRENNER

**Produkt** LG BH-10LS  
**Ca. Preis** 70 Euro  
**Infos** CD/DVD/Blu-ray-Brenner, SATA

### Bewertung

↗ BD-R 10x brennen ↗ BD-R DL 8x brennen ↗ DVD±R 16x brennen ↗ DVD±R DL 8x brennen

### Fazit

Mit dem LG-Laufwerk BG-10LS brennen und lesen Sie alle gängigen Silberlinge, also CDs, DVDs sowie die riesigen Blu-ray-Rohlinge, die langsam, aber stetig im Preis fallen.

## GEHÄUSE

**Produkt** NZXT Phantom USB 3.0  
**Ca. Preis** 140 Euro  
**Infos** USB 3.0, vier Lüfter samt Steuerung

### Bewertung

↗ umfangreiche Belüftungsmöglichkeiten ↗ viel Platz ↗ vorinstallierte Lüftersteuerung

### Fazit

Das in mehreren Farben erhältliche NZXT Phantom USB 3.0 mit futuristischen Design lässt fast keine Wünsche offen. Die vier vorinstallierten, teils beleuchteten (abschaltbar) Lüfter sorgen jederzeit für ausreichend Frischluft. Alle Ventilatoren steuern Sie zudem stufenlos mit Hilfe der vorinstallierten Steuerung an der Gehäuseoberseite. Dort befinden sich auch ein USB-3.0- und ein eSATA-Anschluss. Der große Innenraum bietet Platz für bis zu sieben 3,5-Zoll- oder 2,5-Zoll-Festplatten und fünf 5,25-Zoll-Laufwerke. Am Boden des Big-Towers platzieren Sie das Netzteil schwingungsentkoppelt auf Gummipfoten. Dank der Öffnungen in der Mainboard-Halterung verlegen Sie die Stromkabel unsichtbar und sorgen so für einen aufgeräumten Innenraum.

## MAINBOARD

**Produkt** ASUS P8Z68-V Pro  
**Ca. Preis** 150 Euro  
**Infos** Sockel 1155, USB 3.0, SATA 3

### Bewertung

↗ 2x PCI-Express-16x ↗ SLI ↗ USB 3.0 ↗ SATA3 ↗ UEFI

### Alternative

Günstiger MSI Z68A-G43 (G3)  
**Preis** 110 Euro

### Fazit

Passend zum Luxusanspruch des 1.500-Euro-Rechners präsentiert sich das ASUS P8Z68-V Pro. Das Mainboard basiert auf Intels-Z68-Chipsatz und bietet drei PCI-Express-16x-Slots für Grafikkarten, die sowohl Quad-Crossfire als auch Quad-SLI unterstützen. Die Schnittstellenausstattung ist zudem mehr als umfangreich: Vier SATA3-, vier SATA2- und zwei eSATA-Ports warten ebenso wie zwei GBit-LAN-, zwei USB-3.0- und eine Firewire-Buchse sowie ein Bluetooth-Modul auf Anschluss. Dazu kommen separate Videoausgänge für den im Core i7 2600K integrierten Grafikchip – praktisch, falls die Grafikkarte einmal streikt. Auch ein UEFI-Bios ist dabei, das neben einer komfortablen Bedienung mit der Maus auch Unterstützung für Festplatten mit mehr als 2,2TByte Speicher bringt.

## NETZTEIL

**Produkt** NZXT Hale Power 90+ 750 Watt  
**Ca. Preis** 150 Euro  
**Infos** 750 Watt, Kabelmanagement, 80+ Gold

### Bewertung

↗ sehr viel Leistung ↗ 80+ Gold Zertifizierung ↗ leise ↗ modulares Kabelsystem

### Fazit

Sehr leistungsstarkes, aber trotzdem leises Netzteil mit modulare Kabelsystem. Die 80-Plus-Gold-Zertifizierung garantiert mindestens 85 Prozent Effizienz in allen Laststufen.

## SSD-FESTPLATTE

**Produkt** Samsung SSD 470  
**Ca. Preis** 150 Euro  
**Infos** 128 GByte Speicher, 2,5 Zoll, SATA2

### Bewertung

↗ beschleunigt Windows erheblich ↗ 128 GByte ↗ kein 3,5-Zoll-Einbaurahmen

### Fazit

Die Samsung-SSD beschleunigt das Arbeiten mit Windows sowie das Laden Ihrer Spiele deutlich. Im empfohlenen Phantom-Gehäuse benötigen Sie keinen 3,5-Zoll-Einbaurahmen.

## FESTPLATTE

**Produkt** Seagate Barracuda 7.2 1,0TByte  
**Ca. Preis** 50 Euro  
**Infos** 1,0TByte Speicher, 7.200 U/Min, 32 MByte Cache

### Bewertung

↗ 1,0 Terabyte Speicher ↗ 7.200 U/Min ↗ 32 MByte Cache ↗ leise

### Fazit

Die 1,0 Terabyte große Festplatte von Seagate bietet genug Platz für zahlreiche Spiele und Anwendungen. Die schnellere SATA3-Schnittstelle bringt erst bei SATA3-SSDs einen Vorteil.





# Intel Core i7 3960X Sandy Bridge Extreme

Erstmals stattet Intel die beliebten Sandy-Bridge-CPUs mit sechs Kernen aus - allerdings wird dafür ein neues Mainboard mit dem Sockel 2011 fällig, und günstig sind die Neulinge auch nicht. Wir testen, wie sich Intels High-End-Plattform in Spielen schlägt. von Florian Klein

A

nfang 2011 kam die zweite Core-i-Generation für den Sockel 1155 auf den Markt. Dank der Verbesserungen der damals neuen Sandy-Bridge-Architektur verbrauchen die Sockel-1155-CPUs in etwa gleich viel Strom, sind aber merklich schneller und dabei

günstiger als die kurzlebigen Sockel-1156-Vorgänger, die heute keine Rolle mehr spielen. Seitdem hat Intel zudem ein Problem: Im High-End-Segment geriet die alternde Sockel-1366-Plattform immer mehr ins Hintertreffen gegenüber der wesentlich günstigeren Sandy-Bridge-Generation, die meist schneller und dabei wesentlich sparsamer zu Werke geht. Da helfen auch die bislang einzigen Sechskern-CPU für Desktop-PCs von Intel wie etwa der Core i7 990X nur begrenzt, denn unter 800 Euro ist keiner der Sechskerner zu bekommen.

Mit den unter dem Codenamen »Sandy Bridge E(xtreme)« bekannten CPUs löst Intel nun den drei Jahre alten Sockel 1366 ab und führt eine neue High-End-Plattform ein. Den Anfang macht das Top-Modell, der **Core i7 3960X**, dessen Innen-

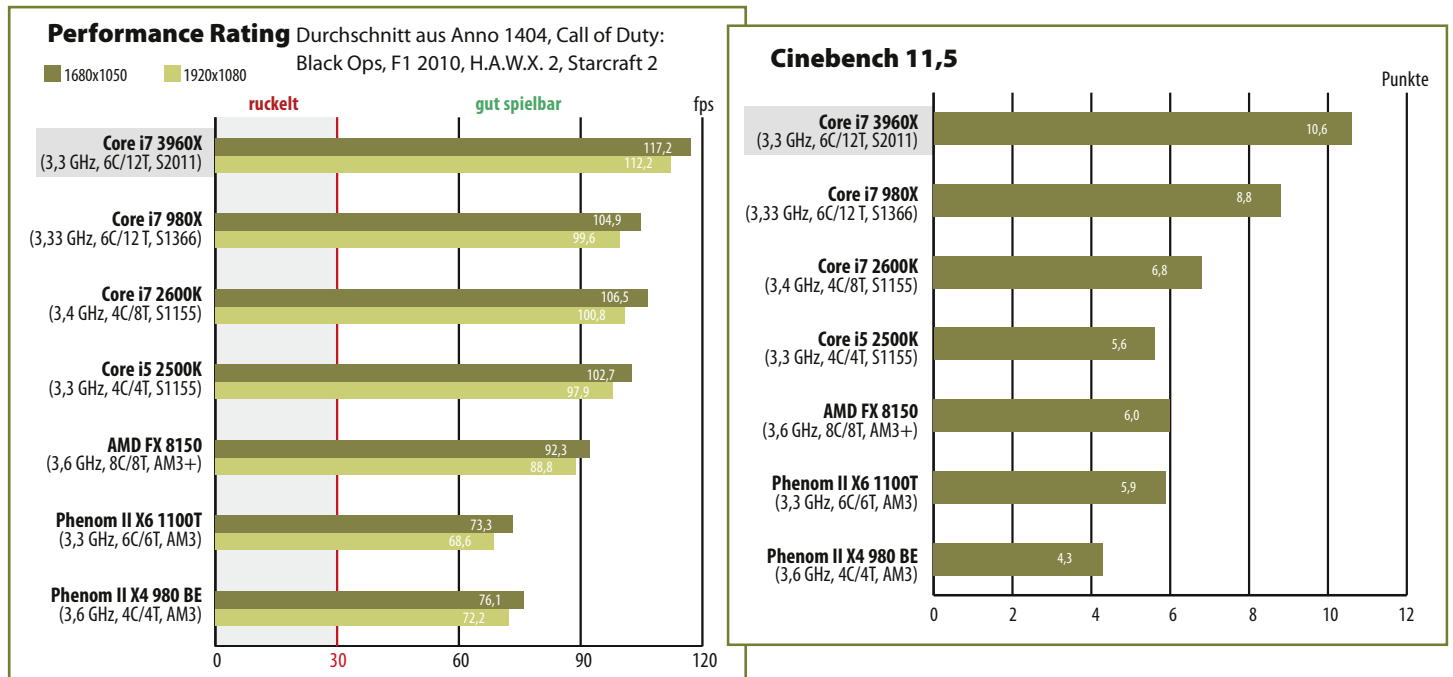
leben auf den Sandy-Bridge-CPUs für den Sockel 1155 basiert und ebenfalls mit 32 statt 45 Nanometer Strukturbreite gefertigt wird. Die sechs Kerne arbeiten mit 3,3 GHz, abhängig vom momentanen Verbrauch und der Wärmeentwicklung übertaktet die Turbofunktion die CPU auf bis zu 3,6 GHz, bei Belastung von maximal zwei Kernen sogar auf bis zu 3,9 GHz. Dazu kann der **Core i7 3960X** dank Hyperthreading bis zu zwölf Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten. Allerdings sind wieder einmal neue Mainboards mit Intels X79-Chipsatz fällig, die den Sockel 2011 besitzen. Die Zahl 2011 bezieht sich dabei (wie bei allen Intel-Sockeln) auf die Anzahl der Pins, die Übereinstimmung mit dem aktuellen Jahr ist Zufall. Wie von den X(treme)-Modellen der letzten Generationen gewohnt, soll der **Core i7 3960X** wieder freche 1.000 Euro kosten. Allerdings erscheint in Kürze noch ein **Core i7 3930K**, der ebenfalls sechs Kerne besitzt und mit 3,2 GHz (Turbo bis 3,8 GHz) nur



Beim **Sockel 2011** müssen Sie gleich zwei seitliche Hebel einrasten, um den Haltemechanismus sicher zu schließen.

Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo/ Turbo max)	L2-Cache	L3-Cache	TDP	Sockel	Ca. Preis
Core i7 3960X	6/12	3,3 (3,6 / 3,9) GHz	6x 256 KByte	15,0 MByte	130 Watt	2011	1.000 Euro
Core i7 3930K	6/12	3,2 (3,5 / 3,8) GHz	6x 256 KByte	12,0 MByte	130 Watt	2011	550 Euro
Core i7 3820	4/8	3,6 (3,9) GHz	4x 256 KByte	10,0 MByte	130 Watt	2011	k. A.





100 MHz langsamer taktet als der **i7 3960X**. Zwar hat er nur 12,0 statt 15,0 MByte L3-Cache-Speicher, die Leistung des **i7 3930K** dürfte in Spielen und vielen Anwendungen aber nur wenig unter der des Topmodells **i7 3960X** liegen. Der voraussichtliche Preis von etwa 550 Euro ist zudem deutlich attraktiver, wenn auch immer noch sehr hoch. Im ersten Quartal 2012 erscheint mit dem **Core i7 3820** zudem noch ein Vierkern-Modell. Geplant ist ein Takt von 3,6 GHz, der Turbo geht bis 3,9 GHz und der L3-Cache schrumpft auf immer noch dicke 10,0 MByte (siehe Modellübersicht). Eine weitere Einschränkung des **Core i7 3820** gegenüber **i7 3930K** und **3960X** ist der nicht frei wählbare Multiplikator zum Übertakten.

## Für Spieler ein Quad-Core?

Für Spieler könnte der vierkernige **i7 3820** aber die interessanteste Sockel-2011-CPU werden, denn Spiele profitieren in absehbarer Zukunft noch nicht von sechs Kernen, sodass der hohe Grundtakt von 3,6 GHz den **i7 3820** in Spielen zumindest auf Augenhöhe mit den Sechskern-Modellen heben dürfte – wenn er ihn nicht sogar schneller macht, da der erhöhte Verwaltungsaufwand für mehr als vier Kerne und Threads die Spieleleistung sogar senken kann. Ob der **Core i7 3820** eine lohnende High-End-Alternative zu den Sockel-1155-CPU für Spieler wird, hängt letztendlich aber vom Preis ab, den Intel noch nicht verraten will. Bedenken Sie außerdem, dass die Sockel-2011-Mainboards mit X79-Chipsatz merklich teurer sind als die Sockel-1155-Pendants. Außerdem benötigen Sie vier DDR3-

Speicherriegel, wenn Sie den Speicher-Controller der Sockel-2011-CPU voll ausnutzen wollen. Denn der beherrscht nun den Quad-Channel-Betrieb. Das heißt, er kann vier RAM-Module parallel ansprechen, um die maximale Speicherbandbreite zu erhöhen. Gängige Desktop-CPU von AMD und Intel beherrschen dagegen nur einen Dual-Channel-Modus mit zwei Kanälen, die Sockel-1366-Vorgänger können drei Kanäle gleichzeitig nutzen (»Triple Channel«). Außerdem unterstützt der RAM-Controller erstmals DDR3-1600-Geschwindigkeit, die Sockel-1155-Verwandten können nur DDR3-1333.

Die maximale Wärmeabgabe »TDP« gibt Intel bei allen drei bisher angekündigten Sandy-Bridge-E-Modellen mit satten 130 Watt an, die Sockel-1155-CPU begnügen sich dagegen mit maximal 95 Watt TDP. Die höhere Verbrauchsangabe liegt vermutlich am Quad-Channel-Speicher-Controller, den zwei zusätzlichen Rechenkernen und am merklich vergrößerten L3-Cache-Speicher. Trotzdem verwundert uns der deutliche Anstieg ein wenig, denn die Sockel-2011-Neulinge werden ebenfalls in 32 Nanometer gefertigt und besitzen anders als die Sockel-1155-CPU keine integrierte Grafikeinheit.

Dank der weitgehend identischen Mikroarchitektur, den zwei zusätzlichen Kernen sowie dem vierkanaligen Speicher-Interface, das wir mit vier 4,0-GByte-Riegeln DDR3-1600 bestücken, sollte der **Core i7 3960X** die günstigeren Sockel-1155-Verwandten in Spielen merklich überholen. Dazu testen wir den Sechskerner mit **Anno 1404**, **CoD: Black Ops**, **F1 2010**, **H.A.W.X. 2** sowie **Starcraft 2**, jeweils in den gängigen Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080 mit hohen Details. Bild-

verbesserungen wie Kantenglättung lassen wir dabei aber ausgeschaltet, da die im Testsystem steckende **Geforce GTX 580** sonst die Leistung zu stark begrenzt. In niedrigeren Qualitätseinstellungen würden die Unterschiede zwischen den Prozessoren zwar stärker zu Tage treten, allerdings sehen Sie dann nicht, wie viel Leistungsgewinn Sie in alltagstauglichen Einstellungen wirklich von einer neuen CPU haben. Die durchschnittlichen Ergebnisse aus allen fünf Spielen finden Sie im Kasten »Performance Rating«.

Was die technischen Neuerungen bereits erwarten ließen, bestätigt sich in unseren Messungen: Der **Core i7 3960X** kann den **Core i7 2600K** als bisherigen Spitzenreiter im Performance Rating aller fünf Spiele ablösen. Mit 117,2 zu 106,5 fps in 1680x1050 und mit 112,2 zu 100,8 fps in 1920x1080 übertrifft er den **i7 2600K** im Schnitt um über zehn Prozent. Besonders deutlich wird das im sehr CPU-lastigen



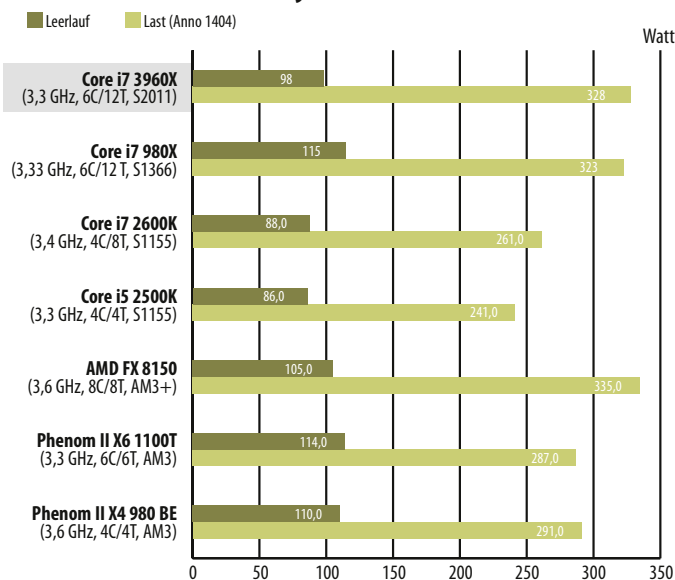
### Zeigt, was möglich ist

Florian Klein  
Redakteur Hardware  
florian@gamestar.de

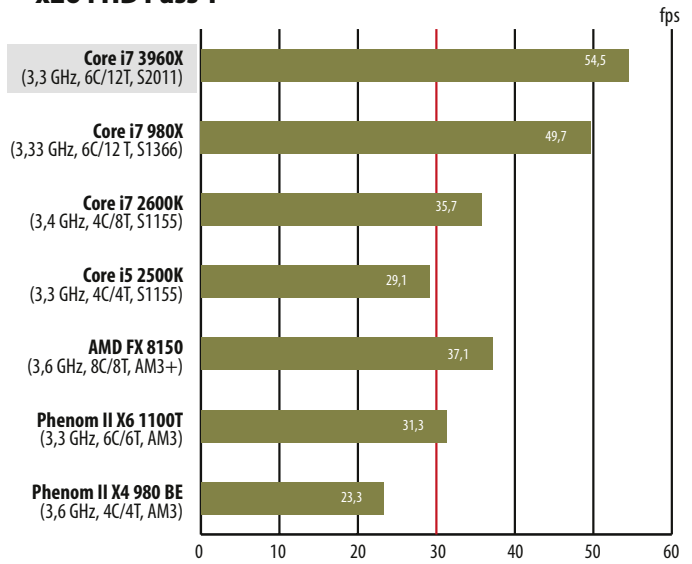
Als Hardware-Fan begeistert mich Intels neue Sockel-2011-Plattform: mehr Kerne, mehr RAM, mehr Leistung in allen Bereichen als die Vorgänger, ohne das mit exorbitantem Stromverbrauch zu erkaufen – beeindruckend! Wenn ich aber an das Preis-Leistungs-Verhältnis denke, bin ich gar nicht beeindruckt. Zu gering sind die Vorteile in Spielen, denn durchschnittlich etwas über zehn Prozent mehr Leistung machen nie den Unterschied zwischen ruckelnd und flüssig aus. Als Spieler bleibe ich lieber bei den deutlich günstigeren und fast ebenso schnellen Sockel-1155-CPU.



## Stromverbrauch Testsystem



## x264 HD Pass 1



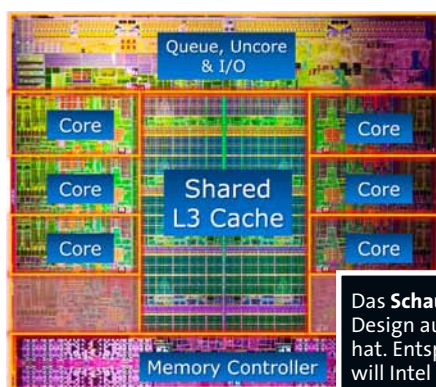
**Anno 1404**, das in der Regel mehr von zusätzlichen Rechenkernen und Threads profitiert als andere Spiele. In unserer groß ausgebauten Stadt schafft der **Core i7 3960X** satte 70,0 fps in 1920x1080, weit abgeschlagen folgen **Core i7 2600K** (54,0 fps) und **Core i7 980X** (52,0 fps). Auch bei **H.A.W.X. 2** kann sich der **i7 3960X** mit 215,0 zu 188,0 fps (**i7 2600K**) und 184,0 fps (**i7 980X**) in 1920x1080 deutlich absetzen. Weniger groß ist der Vorsprung des **i7 3960X** dagegen in **F1 2010**, wo er mit 86,0 fps in 1920x1080 nur knapp vor dem **i7 2600K** mit 83,0 und dem **i7 980X** mit 80,0 fps liegt. Auch in **Starcraft 2** kann sich der Sockel-2011-Neuling nicht so weit absetzen und leistet mit 64,2 fps nur wenig mehr als der vierkernige **i7 2600K** mit 62,5 fps, der **i7 980X** hängt mit 57,1 fps etwas weiter zurück (alle Werte 1920x1080).

Gegenüber dem Sockel-1366-Vorgänger **i7 980X** ist der Abstand minimal größer, AMDs neuer **FX 8150** mit Bulldozer-Architektur wird mit 117,2 zu 92,3 fps (1680x1050) sowie 112,2 zu 88,8 fps (1920x1080) deutlich deklassiert.

Noch größer als bei der Spieleleistung ist der Vorsprung des **Core i7 3960X** aber in optimierten Multimedia-Anwendungen: Mit 10,6 Punkten im Cinebench 11.5 überholt er dank seiner sechs Kerne und zwölf Threads den ebenso ausgestatteten **i7 980X** mit 8,8 Punkten deutlich. Der **Core i7 2600K** schafft mit vier Kernen und acht Threads gerade einmal 6,8 Punkte. AMDs **FX 8150** erreicht mit seinen vier Dual-Core-Modulen sogar nur 6,0 Punkte. Das gleiche Ergebnis spiegelt auch der x264 HD Benchmark beim Komprimieren von HD-Videomaterial wider – mit 54,5 fps ist der **i7 3960X** etwa zehn Prozent schneller als der **i7 980X** (49,7 fps) und sogar fast fünfzig Prozent schneller als AMD **FX 8150** (37,1 fps) und **Core i7 2600K** (35,7 fps)!

## Schnellster Spiele-Prozessor

Unterm Strich ist der **Core i7 3960X** also die derzeit mit Abstand schnellste Spiele-CPU, in keinem Spiel ist er langsamer als der bisherige Spitzenreiter **Core i7 2600K**.



Im Leerlauf verbraucht das X79-Testsystem dabei inklusive vier 4,0-GByte-Riegeln DDR3-1600-RAM insgesamt 98,0 Watt und liegt damit zehn Watt über dem Z68-System des **Core i7 2600K** mit nur 4,0 GByte RAM und 88,0 Watt. AMDs **FX 8150** mit Bulldozer-Architektur benötigt trotz nur 4,0 GByte RAM etwa sechs Watt mehr im Leerlauf. Unter Last genehmigt sich der **Core i7 3960X** dann zwar eine gehörige Portion mehr Strom, mit maximal 325,0 Watt übertrifft das Sockel-2011-Testsystem den langsameren

Sockel-1366-Vorgänger **i7 980X** aber nur um 2,0 Watt. Das deutlich leistungsschwächere System mit dem AMD **FX 8150** verbraucht mit 335 Watt sogar mehr. Nur der **Core i7 2600K** bleibt mit 261,0 Watt deutlich darunter. Insgesamt ist der Verbrauch des **Core i7 3960X** unter Last also hoch, angesichts der 16,0 GByte Quad-Channel-RAM sowie der extremen Leistung geht das hinsichtlich Performance pro Watt noch in Ordnung. **FK**

PREIS 1.000 Euro HERSTELLER Intel

Prozessor  
Core i7 3960X

Kern	Sandy Bridge E
Fertigung	32 nm
Taktfrequenz	3,3 GHz
Caches (L2/L3)	6x 256 KByte / 15,0 MByte
RAM-Controller	DDR3-1600 Quad Channel
Steckplatz	Sockel 2011

## SPIELELEISTUNG

- derzeit schnellste Spiele-CPU
- schneller als Sockel-1155-Modelle

40/40

## ARBEITSELEISTUNG

- extrem hohe Arbeitsleistung ...
- ... dank sechs Kernen, zwölf Threads, Quad-Channel-RAM

20/20

## MULTIMEDIALEISTUNG

- extrem hohe Multimedia-Leistung ...
- ... dank sechs Kernen, zwölf Threads, Quad-Channel-RAM

20/20

## TECHNIK

- sechs Kerne
- Hyperthreading
- Turbo-Modus
- freier Multiplikator

9/10

## ENERGIEEFFIZIENZ

- im Leerlauf genügsam
- unter Last etwa 60 Watt mehr als Sockel-1155-CPU's

7/10

## FAZIT

Derzeit schnellster Desktop-Prozessor, dessen Stärke vor allem in optimierten Render- und Multimedia-Anwendungen liegt. Für Spieler ist die zwar messbar, aber nicht fühlbar gestiegene Spieleleistung den exorbitanten Aufpreis gegenüber den preiswerten Sockel-1155-Verwandten nicht Wert.

96

Preis/Leistung: Ungenügend



Abseits der im Schwerpunkt rekonstruierten Selbstbau-PCs steigen vier neue Grafikkarten in den Einkaufsführer ein. Zudem haben wir mit dieser Ausgabe die beiden Mainboard-Bestenlisten durch welche für SSD-Festplatten und Spiele-Notebooks ersetzt.

## 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
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	<b>UPDATE</b>
Phenom II X4 955 BE Boxed	90 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>NEU</b>
Zalman CNPS7X LED	25 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	<b>NEU</b>
MSI 870-C45	50 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	
XFX Radeon HD 6870 Dual Fan	150 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>DVD-Brenner</b>	<b>NEU</b>
LG GH22NS70	20 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
Bitfenix Shinobi	45 €
<b>Netzteil</b>	
Antec High Current Gamer 620 Watt	60 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>515 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+50 €</b>
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+60 €</b>
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
<b>Prozessor Sockel 1155</b>	
Core i5 2500K	180 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>NEU</b>
Enermax T40-TB	35 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	<b>NEU</b>
Asrock Z68 Pro3	85 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>NEU</b>
Powercolor Radeon HD 6950 Vortex	260 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	<b>NEU</b>
Samsung SSD 470 128 GByte	150 €
<b>DVD-Brenner</b>	<b>NEU</b>
LG GH22NS	20 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
Lankool K58	70 €
<b>Netzteil</b>	<b>NEU</b>
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.015 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-60 €</b>
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
<b>Blu-ray-Brenner</b>	<b>+50 €</b>
LG BH10LS	0 €

**Fazit** Sehr schneller Rechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**

	Preise
<b>Prozessor Sockel 1155</b>	
Core i7 2600K	270 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>NEU</b>
EKL Alpenföhn Himalaya	50 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	<b>NEU</b>
Asus P8Z68-V Pro Gen3	150 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>NEU</b>
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b>
MSI N580GTX Twin Frozr II	440 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte</b>	<b>NEU</b>
Seagate Barracuda 7.2 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	<b>NEU</b>
Samsung SSD 470 128 GByte	150 €
<b>Blu-ray-Brenner</b>	
LG BH10LS	70 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
NZXT Phantom Big Tower	140 €
<b>Netzteil</b>	<b>NEU</b>
NZXT Hale Power 90+ 750 Watt	150 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.545 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-140 €</b>
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	300 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+190 €</b>
Intel SSD320 300 GByte	440 €

**Fazit** Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** **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  
 ►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  
 ►77 ►175 € ►online ►Quicklink: 7192  
 schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**6** Gigabyte GeForce GTX 460 OC  
 ►76 ►150 € ►online ►Quicklink: 7487  
 schnell, stets leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

**7** XFX Radeon HD 6870  
 ►76 ►180 € ►online ►Quicklink: 7591  
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

**8** Sapphire Radeon HD 6850  
 ►75 ►135 € ►online ►Quicklink: 7534  
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

**9** Zotac GeForce GTX 460  
 ►73 ►180 € ►online ►Quicklink: 7592  
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

**10** MSI N460GTX Cyclone 1GD5 OC **NEU**  
 ►72 ►170 € ►online ►Quicklink: 7646  
 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 ▼440 € ►12/10 ►Quicklink: 7252  
 extrem schnell, 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+  
 ►85 ►330 € ►04/11 ►Quicklink: 7488  
 extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

**4** Point of View GTX 580 Ultra Charged **NEU**  
 ►85 ►500 € ►online ►Quicklink: 7616  
 schnellste Grafikkarte im Segment / GeForce GTX 580 / 1,5 GByte

**5** MSI N570GTX TwinFrozr III OC **NEU**  
 ►84 ►300 € ►online ►Quicklink: 7617  
 extrem schnell, relativ leise / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**6** Powercolor HD 6950 Vortex PCS+ **PREISTIPP**  
 ►83 ▼260 € ►08/11 ►Quicklink: 7535  
 sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

**7** Asus ENGTX570 Overclock Edition  
 ►83 ►310 € ►04/11 ►Quicklink: 7418  
 extrem schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

**8** Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP!  
 ►82 ►220 € ►08/11 ►Quicklink: 7385  
 schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

**9** Sapphire Radeon HD 6950 Toxic **NEU**  
 ►82 ►240 € ►online ►Quicklink: 7618  
 sehr schnell, leise bis laut / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

**10** HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo  
 ►82 ►240 € ►08/11 ►Quicklink: 7619  
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 6950 / 1,0 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**

►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**

►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

**SSDs****2,5-ZOLL-SSDs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Kingston HyperX SSD 240 GByte** **NEU**

►94 ►400 € ►online ►Quicklink: 7620  
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**2 OCZ Vertex 3 240 GByte** **NEU**

►91 ►320 € ►online ►Quicklink: 7621  
SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**3 Corsair Force GT 120 GByte** **PREISTIPP**

►88 ►180 € ►online ►Quicklink: 7622  
SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**4 Intel SSD320 300 GByte** **NEU**

►86 ►440 € ►online ►Quicklink: 7624  
SATA2, Intel-Controller

**5 Intel SSD510 120 GByte** **NEU**

►84 ►240 € ►online ►Quicklink: 7632  
SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Marvel-Controller

**Notebooks****VON 12 BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Asus G74SX** **NEU**

►89 ►1.900 € ►online ►Quicklink: 7625  
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

**2 Apple MacBook Pro 15 Zoll** **NEU**

►72 ►1.500 € ►online ►Quicklink: 7626  
edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll

**3 Alienware M11x R3** **NEU**

►70 ►1.000 € ►online ►Quicklink: 7627  
kompaktes Spiele-Notebook für unterwegs, 11,6 Zoll

**4 Acer Aspire TimelineX 4830TG** **PREISTIPP**

►70 ►900 € ►online ►Quicklink: 7628  
günstiges Notebook mit schnellem Prozessor, 14 Zoll

**5 Medion Eraser X6815** **NEU**

►61 ►900 € ►online ►Quicklink: 7629  
schnelle Hardware fürs Geld, schlechtes Touchpad und Display / 15,6 Zoll

**Sound****SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Teufel Motiv 5**

►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**

►86 ►300 € ►05/10 ►Quicklink: 7103  
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

**5 Teufel Concept E 100**

►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**

►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 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G500**

►95 ►40 € ►11/09 ►Quicklink: 7076  
extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten, nur rechte Hände

**2 Razer Lachesis** **NEU**

►95 ►45 € ►online ►Quicklink: 7537  
extrem präzise, 4.000 dpi, für linke und rechte Hände

**3 Logitech G400** **PREISTIPP**

►92 ►35 € ►online ►Quicklink: 7466  
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

**4 Roccat Kova+**

►92 ►40 € ►online ►Quicklink: 7334  
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

**5 Gigabyte M8000X**

►91 ►40 € ►online ►Quicklink: 7494  
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G9x** **UPDATE**

►96 ►60 € ►03/09 ►Quicklink: 7630  
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

**2 Logitech G700**

►96 ►70 € ►11/10 ►Quicklink: 7631  
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

**3 Steelseries Xai** **PREISTIPP**

►95 ►55 € ►04/10 ►Quicklink: 7073  
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

**4 Roccat Kone+**

►95 ►70 € ►10/10 ►Quicklink: 7072  
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

**5 Razer Mamba** **NEU**

►95 ►90 € ►online ►Quicklink: 7632  
extrem präzise, kabellos, 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 Roccat Arvo**

►80 ►50 € ►03/10 ►Quicklink: 7116  
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

**4 Cherry G80-3000 LPCDE-2** **NEU**

►68 ►45 € ►online ►Quicklink: 7647  
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

**5 Gigabyte Aivia K8100** **NEU**

►65 ►45 € ►online ►Quicklink: 7648  
solide Tastatur mit USB-Hub und Makrounterstützung

**TASTATUREN AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G510**

►87 ►80 € ►11/10 ►Quicklink: 7119  
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflege

**2 Razer Black Widow Ultimate**

►87 ►115 € ►online ►Quicklink: 7333  
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

**3 Logitech G19**

►87 ►130 € ►06/09 ►Quicklink: 7120  
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten 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**

►89 ►240 € ►01/10 ►Quicklink: 7128  
extrem präzise, knackiges Force Feedback

**PREISTIPP Logitech Driving Force GT**

►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**

►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



## Alles neu bei gamepro.de



**www.gamepro.de**

- komplett neues Design
- eigene Themenwelten für PlayStation, Xbox, Nintendo und Mobile
- riesige Datenbank mit Produktseiten zu mehr als 7.000 Videospielen
- neu entwickelte Video-Rubrik mit Test-Videos, Trailern und Specials aus den Redaktionen
- umfangreicher Mobile-Bereich: Aktuelle Smartphone-Tests und die besten Spiele für iPhone, iPad und Android



**Jetzt gewinnen**  
auf gamepro.de

**GamePro verlost jede Woche:**  
ein iPhone 4S, eine PlayStation 3 oder eine Xbox 360!  
Sie haben die Wahl – Jetzt teilnehmen und gewinnen!

**www.gamepro.de/allesneu**



Grau · Langsam · Seltsame Geräusche ausstoßend · So sind alte Rechner · Und alte Spieler



PREIS: selbst für Rentner bezahlbar

# GameSenior

Das Magazin für altersgerechtes Spielen DEZEMBER 01/2012

## Opa-Vollversion

### Summer Games

Das Sportspiel  
für Senioren!  
Zittern Sie sich  
zum Sieg!



Bin ich in diesem  
»Battlefield 3« jetzt  
das blaue oder das  
rote Auto? Und warum  
hör ich Schüsse?

Jetzt mit  
Lesebrille  
im Heft!



## Opa-Erweiterung

### Die Sims 3: Seniorenleben

Sachen vergessen, vor-  
laute Jugendliche an-  
maulen, rumjammern,  
Sachen vergessen – all  
das nun auch im Spiel!



# SPIELEN IM ALTER

Gut fürs Herz: 15 Minuten spielen, dann eine  
Woche ausruhen • So schmuggeln Sie Ihren  
Rechner ins Altenheim • Warum Ihnen der  
Staat einen Zivi als Counter-Strike-Opfer, äh,  
Trainingspartner zur Verfügung stellen muss



Test

### Altersflatulenz- Simulator 2012

Die Simulatoren-Profis  
von Astragon geben Gas



Praxis

### Besser Lesbar

Trend: Text-Adventures auf  
27-Zoll-Monitoren spielen



Hardware

### Volles Ohr!

Die neuen 7:1-Hörgeräte  
im Battlefield-3-Dauertest



# Die GameStar-Ausgabe 02/2012 erscheint am 28.12.2011



**1 Star Wars: The Old Republic** **Vorab-Test** Wir kämpfen uns quer durchs Universum, um Ihnen so viele Eindrücke vom Star-Wars-MMO zu verschaffen wie möglich.

**2 Preview-Marathon** **Preview** Nach dem Herbst ist es nicht vorbei mit der Topptitel-Flut. Uns erwarten Hitman: Absolution, Max Payne 3 und Bioshock: Infinite.

**3 Trine 2** **Test** Schafft es das Spiel, an seinen bildhübschen, aber auch spielerisch überzeugenden Vorgänger anzuknüpfen? Das und mehr klären wir im Test.

**4 Fertig-PCs im Vergleichstest** **Hardware** Ein neuer PC ist fällig? Im nächsten Heft testen wir zehn Spielerrechner zwischen 800 und 1.300 Euro.

Verlag  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118  
www.idgmedia.de

Geschäftsführer  
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung  
Eigentumsverhältnisse  
York von Heimbürg  
André Horn  
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:  
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand  
Aufsichtsratsvorsitzender  
York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,  
Patrick J. McGovern

Redaktion  
IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar  
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Chefredakteur  
Chefredaktion  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier  
Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz  
Fabian Siegmund, Patrick C. Lück, Hendrik Weins, Malte Witt, Sebastian Klix,  
Marc Sehr, Julian Heimpel

Online  
René Heuser, Christian Merkel, Michael, Obermeier, Christian Schneider,  
Martin Le, Julian Freudenhammer

Director of Mobile  
Medien-Produktion  
Markus Schwerdtel  
David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,  
Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Risch

Layout und Grafik  
Redaktionsassistenz  
Sigrun Rüb (Ltd.), Evi Zechmeister  
Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter  
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Martin Deppe, Daphne Cisneros,  
Kosta Christinakis, Kevin Stich, Patrick C. Lück

Abonnement  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 01805/727252-275 (\*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop), E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

Jahresbezugspreise  
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)

Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten  
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

ISSN Nummern  
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage  
MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: [info@mzv.de](mailto:info@mzv.de)

Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

Online-Reichweite (IVW 10/2011)  
68.968.855 Page Impressions, 10.658.067 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen  
Anzeigen  
Anschrift der Redaktion  
Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670),  
Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691

Kommunikations-Designer  
Jakob Scheikl

Digitale Anzeigenannahme  
Manfred Aumaier (-602)

IDG Global Solutions  
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (Ltd.) (-116)

Anzeigenpreise  
Es gilt stets die Preisliste unter [www.GameStar.de/Mediadaten](http://www.GameStar.de/Mediadaten)

Zahlungsmöglichkeiten  
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

Erfüllungsort, Gerichtsstand  
München

Leitung CRM und Marketing  
Matthias Weber (-154)

Produktionsleitung  
Jutta Eckbrecht

Druck und Beilagen  
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright  
IDG Entertainment Media GmbH

Design  
Sabine Hell, Sigrun Rüb (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Fotos  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen  
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung  
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-Drucke keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

GameStar gibt's auch für unterwegs:



**Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android**

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

**Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen**

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:



[www.gamepro.de](http://www.gamepro.de)



[www.speedydragon.de](http://www.speedydragon.de)



[www.makinggames.de](http://www.makinggames.de)



[www.pcwelt.de](http://www.pcwelt.de)



[www.macwelt.de](http://www.macwelt.de)



[www.cio.de](http://www.cio.de)



[www.iphonewelt.de](http://www.iphonewelt.de)



[www.ipadwelt.de](http://www.ipadwelt.de)



[www.techchannel.de](http://www.techchannel.de)



[www.computerwoche.de](http://www.computerwoche.de)



[www.channelpartner.de](http://www.channelpartner.de)