



Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

JANUAR 02/2012

## TOP-VOLLVERSION GEHEIMAKTE 2



Höllisch spannend, haarsträubend knifflig: Ein Abenteuer wie ein Indiana Jones-Thriller!

ERSTMALS AUF HEFT-DVD!

### DRAGON SOUL

Über 1.000 Quests, PvP, Diplomatie, 8 Königreiche zum Erobern!  
12.222 Gold im Wert von 15 € exklusiv bei uns!

### LOCO

ONLINE-ROLLENSPIEL MMO mit Köpfchen: Hardcore-Mix aus Dota und RPG!



Exklusiv-Preview + Video

# Risen 2

**Ausführlich gespielt:** Der nächste Rollenspielhammer nach Skyrim

**Exklusiv enthüllt:** Magiesystem • Voodoo-Fraktion • Gedankenkontrolle

TEST [+20 Min. Test-Videos]

## Star Wars: The Old Republic

Hunderte Stunden gespielt: Die WoW-Alternative ist da!

PREVIEW

## Command & Conquer: Generäle 2

Schafft ausgereicht RPG-Spezialist Bioware das Comeback der Strategie?

TEST

## Battlefield 3: Back to Karkand

Legendäre Karten, klassisches Spielgefühl: Neuer Action-Höhepunkt

## Mega-Vorschau

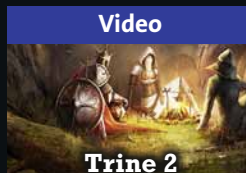
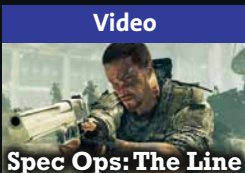
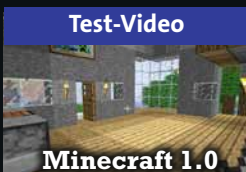
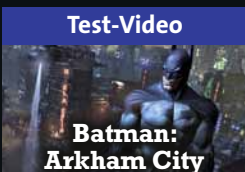
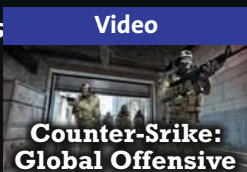
Die **50** wichtigsten Spiele **2012**

## Hardware

Zehn aktuelle Komplett-PCs

Großer Vergleichstest!

2 Doppel-DVDs • 17 GByte • 47 Videos • über 4 Stunden Laufzeit!



Deutschland 6,30 € • Österreich, Benelux 7,35 €  
Schweiz 9,80 SFR • Slowakei 9,90 € • Griechenland 9,45 €  
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien 8,50 €







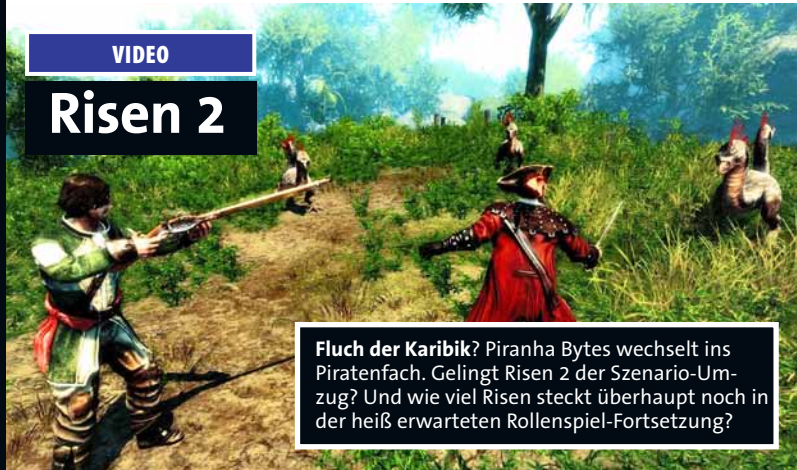
VOLLVERSION

## Geheimakte 2

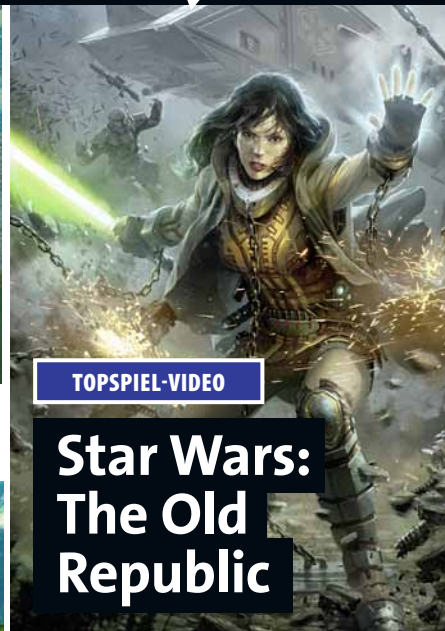
- +** **Adventure-Hit:** Legen Sie sich in Animation Arts' ausgezeichnetem Point&Click-Thriller mit einer finsternen Geheimorganisation an, die die Natur aus dem Gleichgewicht bringt. Selten war es spannender, die Erde zu retten.

VIDEO

## Risen 2



**Fluch der Karibik?** Piranha Bytes wechselt ins Piratenfach. Gelingt Risen 2 der Szenario-Umzug? Und wie viel Risen steckt überhaupt noch in der heiß erwarteten Rollenspiel-Fortsetzung?



TOPSPIEL-VIDEO

## Star Wars: The Old Republic

- +** **Klassisch:** In Sachen Kampfsystem, Charaktermanagement und Quest-Design könnte The Old Republic klassischer nicht sein. Trotzdem macht Biowares StarWars-MMO einen Riesenspaß. Warum das so ist, klären wir in vier Videos.
- +** **Innovativ:** KI-gesteuerte Begleiter, spektakuläre Weltraumschlachten, eine auf den Spieler zugeschnittene Geschichte. Funktionieren Biowares ambitionierte Genre-Neuerungen?

## Außerdem auf DVD

### PREVIEWS

Counter-Strike: Global Offensive  
Risen 2  
Port Royale 3  
Lineage Eternal: Twilight Resistance  
Spec Ops: The Line  
Trine 2

### TESTS

Battlefield: Back to Karkand (+ Ab-18-Version)  
Assassin's Creed: Revelations  
Batman: Arkham City  
Serious Sam 3: BFE (+ Ab-18-Version)  
Minecraft 1.0  
Afterfall: Insanity (nur auf Ab-18-DVD)

### SPECIALS

Die Redaktion 73  
Freispiel-Check  
Rückblick 02/2002  
Die Spiele-Highlights 2012

### TRAILER

Trailer: Shogun 2: Fall of the Samurai  
Trailer: Wing Commander Saga  
Trailer: Call of Duty Elite  
Trailer: D&D: Neverwinter

# GameStar XL DVD

- +** **Kostenlos:** Schlagen Sie effektreiche PvP-Schmützel, erkunden Sie ein fantasievolles Reich voller Abenteuer und Quests und probieren Sie sich am komplexen Talentsystem. Der Clou dabei: Dragon Soul kommt komplett ohne monatliche Gebühren aus.

- +** **Shopping:** Mit unserem GameStar-exklusiven Client bekommen Sie satte 12.222 Gold für den Ingame-Shop geschenkt.

- +** **Und so geht's:**
- Im Spiel drücken Sie die »J«-Taste oder das Shop-Icon am rechten oberen Bildschirmrand, um den Shop aufzurufen.
  - Klicken Sie auf »Soulbild Gold Coins«, tippen Sie »12222« in das entsprechende Feld und bestätigen Sie die Eingabe.
  - Bei erfolgreicher Einlösung erscheint »Successfully traded 12222 gold«.

- +** **Von 1986 bis heute:** In unserem zweiteiligen Historien-Video werfen wir einen Blick auf die besten, aber auch auf die kuriosesten Spiele rund um den Dunklen Ritter.

**12.222 GOLD INKLUSIVE**  
(ENTSPRICHT CA. 15 EURO)



KOMPLETTES SPIEL

## Dragon Soul

## Rückblick: Batman

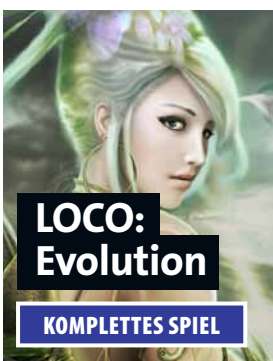
HD-VIDEO



## Außerdem auf XL-DVD

### HD-VIDEOS

Preview:  
Jagged Alliance: Back in Action  
Hall of Fame: Tie Fighter  
Boxenstopp:  
Assassin's Creed: Revelations  
Special:  
Das neue Xbox-360-Dashboard  
Alle Preview- und Test-Videos in HD



## LOCO: Evolution

KOMPLETTES SPIEL

Neu aufgelegt und schon auf unserer XL-DVD. Probieren Sie sich am Mix aus Action, DotA und kostenlosem Online-Rollenspiel in einer komplett überarbeiteten Version.



GameStar DVD

**GameStar** 02/2012

**Eines der besten Spiele im Genre!**

Vulkanausbrüche, Erdbeben, Tsunamis: Die Welt steht am Abgrund. Als Nina Kalenkov merkt, dass nicht die Natur, sondern ein skrupelloser Geheimbund namens Puritas Cordis hinter den Katastrophen steckt, beginnt ein dramatischer Wettlauf gegen die Zeit. Der Auftakt zu einem der besten Thriller-Adventures der letzten Jahre.

**Vollversion**

**Geheimakte 2**

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

**DVD-Inhalt 02/2012**

**Daten**

**VOLLVERSION**

Geheimakte 2

**PROGRAMME**

SMPlayer

Adobe Reader

Core Temp

DosBox

Filezilla

FurMark

Directory Opus

**TREIBER**

ATI Catalyst v11.8

Nvidia Geforce v285.62

**Videos**

**TOP-SPIEL**

Star Wars: The Old Republic – Das Spiel

– Schiff & Raumschlachten

– KI-Begleiter & Crafting

– Das PvP

**PREVIEWS**

Counter-Strike: Global Offensive

Risen 2

Port Royale 3

Lineage Eternal: Twilight Resistance

Spec Ops: The Line

**TESTS**

Battlefield: Back to Karkand (+ Ab-18-Version)

Assassin's Creed: Revelations

Batman: Arkham City

Serious Sam 3: BFE (+ Ab-18-Version)

Minecraft 1.0

Afterfall: Insanity (nur auf Ab-18-DVD)

**SPECIALS**

Die Redaktion 73: Die Epidemie

Freispiel-Check

Rückblick 02/2002

Die Spiele-Highlights 2012

**EXTRAS**

Trailer: Shogun 2: Fall of the Samurai

Trailer: Wing Commander Saga

Trailer: Call of Duty Elite

Trailer: Dungeons & Dragons: Neverwinter

Fanfilm-Trailer: Halo Helljumper

**Highlights**

428

**TOP-VIDEO**

**STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**

**VIDEO**

**RISEN 2**

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

**GameStarXL** 02/2012

Brandneu und schon auf unserer Scheibe. Schlagen Sie effektreiche PvP-Scharmützel, erkunden Sie ein fantasievolles Reich voller Abenteuer und Quests und probieren Sie sich am komplexen Talentsystem.

Weihnachtspaket: In unserer GameStar-exklusiven Client-Version bekommen Sie 15 Euro für den Item-Shop geschenkt!

**Actionreiche PvP-Schlachten – kostenlos**

**Komplettes Spiel**

**Dragon Soul**

**12.222 GOLD INKLUSIVE**  
(ENTSPRICHT CA.15 EURO)

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

**DVD-XL-Inhalt 02/2012**

**Programme, Daten, Videos**

**KOMPLETTE SPIELE**

Dragon Soul

LOCO: Evolution

**HD-VIDEOS**

Preview: Jagged Alliance: Back in Action

Hall of Fame: Tie Fighter

Boxenstopp: Assassin's Creed: Revelations

Special: Das neue Xbox-360-Dashboard

Alle Preview- und Test-Videos in HD

**Highlights**

**KOMPLETTES SPIEL**

**LOCO: EVOLUTION**

**HD-VIDEO**

**HALL OF FAME: TIE FIGHTER**

**HD-VIDEO**

**RÜCKBLICK: BATMAN**

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. Mobilfunknetz max. 0,42€/min



# Editorial



## WHO IS WHO

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



**MMO-Doppelpack 212 S.!**  
Die volle Ladung **The Old Republic**: 44 Seiten Klassenguides, PvP-Taktiken, die 100 wichtigsten Dinge, die sie wissen müssen u.v.m. Dazu alles über **WoW Patch 4.3**, Feuerlande-Raid, Todesschwinge und alle Bosse gelegt sowie Klassenguides auf 42 Seiten. **Doppel-Heft für nur 6,99 jetzt am Kiosk!**



**Spiele-PC an einem Tag zusammenbauen und dabei sparen!** Unser Hardware-Heft zeigt Ihnen auf 132 Seiten mit Fotoanleitungen, wie das geht. **Jetzt am Kiosk!**

## Vollgas!

### Die beste Zeit des Jahres: Winter.

Von wegen »besinnliche Zeit zwischen den Jahren«. Im ganzen Jahr ist, zumindest was Spiele angeht, zusammengerechnet nicht so viel los wie jetzt. Hat mal jemand ein paar Extraleben für uns, damit wir gleichzeitig in **The Old Republic** leveln und durch die Feuerlande in **WoW** ziehen können, um endlich durch Drachenseele zu toben? Natürlich all das während wir weiter in **Battlefield 3** die Ranglisten beherrschen und uns in **Skyrim** auch noch die letzte Fraktions-Auftragskette erschlossen haben, um dann noch mal die Schwarzweite komplett zu erforschen. Und in diesem Heft haben wir exklusiv zum ersten Mal die Welt von **Risen 2: Dark Waters** (ab S. 14) so richtig ausführlich erforscht und versprechen Ihnen: Da kommt auch 2012 einiges auf uns zu! Um was genau es sich dabei außer **Risen 2** noch handelt, sagt Ihnen unser ausführliches Special **Die 50 wichtigsten Spiele 2012** (ab S. 26), in dem wir die Highlights des kommenden Jahres schon mal Aufstellung nehmen lassen.

Es ist also Vollgas in der Redaktion angesagt, seit November regiert hier der Bleifuss. Damit auch Sie von unserem hyperaktiven Dauereinsatz in allen virtuellen Welten profitieren, haben wir die erfolversprechendsten Taktiken, die kniffligsten Quests, mächtigsten Bosse, besten Items und tiefsten Dungeons akribisch notiert, kartografiert und auf hochwertiges Papier gedruckt. Im Folgenden präsentieren wir Ihnen die **Sonderheft-Hits** dieses Vollgas-Spielewinters!

### Das Skyrim-Kompodium

Sie wollen sich in Ihrem Weihnachtsurlaub endlich mal so richtig in der wunderbaren Welt von **Skyrim** verlieren – aber ohne dabei verloren zu gehen? Oder Sie sind schon mittendrin? Unser 132 Seiten starkes **Skyrim-Kompodium** versammelt alle Profi-Tipps und geheimen Orte des Rollenspiels 2011! Ob Story-Questreihen, Fraktionsaufträge und Belohnungen, versteckte Schätze, verwinkelte Dungeons, besonders mächtige Gegenstände oder die abgedrehtesten Aufträge: Mit dem **GameStar-Skyrim-Sonderheft** erleben Sie 100 Prozent **Skyrim** und verpassen nichts! Außerdem stellen wir 21 fantastische Mods vor, die **Skyrim** noch besser, schöner, spannender machen, und liefern einen »So hole ich alles aus Himmelsrand raus«-Guide: Was tun, wenn die Haupthandlung zu Ende ist? Plus riesige, **handgezeichnete Poster-Weltkarte** mit den wichtigsten Quests, geheimen Items und prachtvollem **Skyrim-Artwork** auf der Rückseite. **Jetzt am Kiosk!**

Viel Spaß beim Feiern, Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team





# Inhalt

## Risen 2

**14** Wir waren als einziges Spielmagazin bei Piranha Bytes, haben das Rollenspiel ausprobiert und den Entwicklern jede Menge Infos zum Magiesystem, den Fraktionen und zur Story entlockt.

## Die 50 wichtigsten Spiele 2012

**26** Wir werfen einen Blick auf die spannendsten Spiele des kommenden Jahres.

## C&C Generäle 2

**38** Es kommt tatsächlich. Vom Mass Effect- und Dragon Age-Entwickler Bioware.

### Titelstory

- 14** Risen 2: Dark Waters
- 18** Das Charaktersystem
- 22** Eine Beispielquest

### Aktuell

- 10** Stalker 2
- 11** Aion
- 12** Fortnite
- 12** Alan Wake
- 12** GameStars 2011

### Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Die 50 wichtigsten Spiele 2012
- 38** Command & Conquer: Generäle 2
- 40** Das Schwarze Auge: Demonicon
- 46** Port Royal 3
- 48** Counter-Strike: Global Offensive
- 52** Deponia
- 54** Rainbow Six: Patriots
- 56** Kingdoms of Amalur: Reckoning

### Tests

- 60** Das Team
- 62** Hitlisten / So testen wir
- 64** Battlefield: Back to Karkand
- 68** Flatout 3
- 70** Vorabtest: Star Wars: The Old Republic
- 82** Trine 2
- 86** Batman: Arkham City
- 94** Take on Helicopters
- 96** Serious Sam 3: BFE
- 98** Sword of the Stars 2
- 100** The Fall: Mutant City

### Freispiel

- 104** LOCO: Evolution
- 105** AEscher
- 105** Patrizier Online
- 105** Stick Run
- 106** Super Mario Classic
- 106** Toribash
- 106** Wonderputt





## Batman: Arkham City

**86** Rocksteadys Actionspiel schlägt seinen bereits grandiosen Vorgänger.



## Die Zone der Erinnerung

**112** Report: Können Computerspiele Zeugen der Geschichte sein?



## Star Wars: The Old Republic

**70** Wie gut das heiß erwartete Riesen-MMO wirklich ist, klären wir im umfangreichen Vorabtest.



## Spiele-PCs vom Fließband

**124** Dass sich Komplett-PCs nicht mehr hinter Selbstbau-Rechnern verstecken müssen, zeigt unser Test. Aber auch, dass es immer noch unschöne Ausnahmen gibt.

### Magazin

- 108** Leserbrief
- 109** Fehler!
- 110** Verlosung
- 112** Report: Die Zone der Erinnerung
- 118** Hall of Fame: Tie Fighter

### Rubriken

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

### Hardware

- 120** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 124** Spiele-PCs vom Fließband
- 126** 10 Spiele-PCs von 800 bis 1.300 Euro
- TEST**
- 132** Grafikkarte: Geforce GTX 560 Ti 448
- SERVICE**
- 138** Einkaufsführer

### Spiele in dieser Ausgabe

AESher	Freispiel...	105	Far Cry 3	Preview	28
Aion	News	11	Firefall	Preview	34
Alan Wake	News	12	Fortnite	News	12
Aliens: Colonial Marines	Preview	31	Flatout 3	Test	68
Arma 3	Preview	30	Geheimakte 3	Preview	34
Batman: Arkham City	Test	86	Guild Wars 2	Preview	27
Battlefield: Back to Karkand	Test	64	Hitman 5: Absolution	Preview	28
Bioshock Infinite	Preview	28	Jack Keane 2	Preview	31
Borderlands 2	Preview	29	Jagged Alliance:		
Command & Conquer:			Back in Action	Preview	31
Generäle 2	Preview	38	King Arthur 2	Preview	36
Counter-Strike:			Kingdoms of Amalur:		
Global Offensive	Preview	48	Reckoning	Preview	56
Darksiders 2	Preview	30	Lineage Eternal:		
Das Schwarze Auge:			Twilight Resistance	Preview	36
Demonicon	Preview	40	LOCO: Evolution	Freispiel...	104
Deponia	Preview	52	Lost Chronicles of Zerzura	Preview	36
Diablo 3	Preview	27	Mass Effect 3	Preview	27
Dirt Showdown	Preview	32	Max Payne 3	Preview	28
Dishonored	Preview	29	Metro: Last Light	Preview	28
End of Nations	Preview	31			

Monaco	Preview	36	The Darkness 2	Preview	32
Patrizier Online	Freispiel...	105	The Fall: Mutant City	Test	100
Port Royal 3	Preview	46	The Secret World	Preview	36
Prey 2	Preview	31	Thief 4	Preview	30
Quantum Conundrum	Preview	34	Tie Fighter	Klassiker..	118
Rainbow Six: Patriots	Preview	54	Tomb Raider	Preview	29
Risen 2	Titelstory...	14	Torchlight 2	Preview	29
Serious Sam 3: BFE	Test	96	Toribash	Freispiel...	106
Sniper: Ghost Warrior 2	Preview	32	Total War: Fall of the Samurai	Preview	30
Spec Ops: The Line	Preview	30	Tribes Ascend	Preview	34
Stalker 2	News	10	Trine 2	Test	82
Star Wars: The Old Republic	Test	70	Wacro: The News Game	Preview	36
Starcraft 2:			Wargame: European Escalation	Preview	34
Heart of the Swarm	Preview	27	Wildstar	Preview	36
Stick Run	Freispiel...	105	Wonderputt	Freispiel...	106
Super Mario Classic	Freispiel...	106	World of Warcraft:		
Sword of the Stars 2	Test	98	Mists of Pandaria	Preview	29
Syndicate	Preview	30	World of Warplanes	Preview	34
Take on Helicopters	Test	94	XCOM	Preview	30
TERA	Preview	31	Y: Der Fall John Yesterday	Preview	34



# Spiele & Szene

# News

## Stalker 2

Angebliches **Artwork** aus Stalker 2.

Angeblicher **Screenshot** aus Stalker 2.

**Entwickler:** GSC Gameworld **Publisher:** –  
**Termin:** nie? **Quicklink:** 7691

Der **Stalker**-Entwickler GSC Gameworld ist so gut wie sicher pleite. In den letzten Monaten gab's einen regelmäßigen E-Mail-Austausch zwischen uns und GSC Gameworld. Die Dialoge liefen dabei eigentlich immer gleich ab. Wir: »Hey, wie geht's euch? Und wie geht's Stalker 2? Wann können wir euch endlich mal besuchen kommen, um uns das Spiel anzuschauen?« GSC Gameworld: »Hallo! Uns geht's gut. Aber bis wir euch Stalker 2 zeigen können, dauert es noch ein wenig. Doch keine Sorge, ihr seid die ersten, die es sehen werden.« Aber nun deutet alles darauf hin, dass wir **Stalker 2** wohl niemals zu Gesicht bekommen werden. Denn GSC Gameworld ist wohl pleite. In einem der letzten Twitter-Beiträge von GSC heißt es: »Wir tun unser Bestes, um weiterzumachen, aber im Moment ist nichts sicher.«

Im Vorfeld waren erste Gerüchte aufgetaucht, dass das Studio mit Sitz in Kiew zahlungsunfähig sei. Man hätte so gut wie alle Mitar-

beiter entlassen müssen, die Arbeiten an **Stalker 2** seien längst eingestellt. Die Informationen stammten von einer ukrainischen Internetseite. Zunächst dementierte GSC über Twitter, löschte den Tweet aber bald darauf. Darauf meldete sich der ehemalige ukrainische Spielejournalist Sergey Galenkin in seinem Blog: »Nahezu jeder wurde entlassen, nur noch einige wenige Leute arbeiten bei GSC. Das Projekt Stalker 2 wurde begraben.« Galenkin hat auch eine Theorie, warum es soweit kommen musste: »GSC konnte keine Konsolen-Publisher für Stalker 2 finden, und das Studio war nicht stark genug, das alleine zu bewältigen. Stalker 2 wäre ein PC-Exklusivtitel geworden, was in diesen Zeiten keine wirtschaftlich gute Zukunft für ein Solo-Spiel ist.« Wie es mit GSC und **Stalker 2** weitergeht, ist unklar. Wir trauern jedenfalls momentan bei dem Gedanken, nie mehr durch die Zone ziehen zu dürfen. Aber vielleicht verkauft GSC die Lizenz ja an ein anderes Studio – doch ob dann am Ende ein echtes **Stalker** dabei herauskommt? **PET**

## Making Games Talents in München

GameStar.de/Quicklink/7694

Wir feiern Jubiläum – am 28. Januar veranstalten wir in München zum zehnten Mal unsere Making Games Talents, knapp 200 Arbeitsplätze konnten wir bereits erfolgreich vermitteln. Auf Talentsuche gehen dieses Mal unter anderem Crytek (**Crysis 2**), die MMO-Experten CipSoft (**Tibia**), der Browsergames-Spezialist Travian Games (**Travian**), das Entwicklerstudio Chimera Entertainment (**Windchaser**, **Demolition Dash**), Trollgames (**Xhodon**) sowie Ravensburger Digital (**Das verrückte Labyrinth**). Nicht nur Programmierer, Grafiker und Game Designer haben eine Chance, Übersetzer, Qualitätstester oder Texter werden auch gesucht. Die Veranstaltung ist auf 150 Personen beschränkt, die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro (inkl. Catering). Alle Infos finden Sie unter [www.makinggames.de/talents](http://www.makinggames.de/talents). **YCH**



**Spiele-Entwickler** von Morgen bei Making Games Talents.



## Verkaufs-Charts Dezember

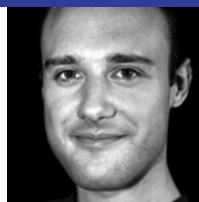
Platz	Vormonat	Spiel
1	(5)	Anno 2070 (Limited Edition)
2	(1)	Call of Duty: Modern Warfare 3
3	(4)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
4	(3)	Battlefield 3 (Limited Edition)
5	NEU	Assassin's Creed: Revelations
6	(7)	Die Sims 3: Einfach tierisch
7	(6)	Fussball Manager 12
8	(8)	Die Sims 3
9	NEU	Star Wars: The Old Republic
10	(9)	Fifa 12
11	NEU	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
12	(13)	Need for Speed: The Run (Limited Edition)
13	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim (Saturn Edition)
14	NEU	Star Wars: The Old Republic (Collector's Ed.)
15	NEU	Batman: Arkham City
16	(11)	Stronghold 3
17	NEU	Assassin's Creed: Revelations (Collector's Ed.)
18	(14)	Starcraft 2
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Late Night
20	(10)	Might & Magic: Heroes 6



Mal wurde Skyrim plattformübergreifend bisher in den Einzelhandel ausgeliefert. Das bedeutet zwar noch keine zehn Millionen Verkäufe, aber wenn alle Spiele abgesetzt werden, dann kann Bethesda mit einem Umsatz von 650 Millionen Dollar rechnen. In dieser Zahl noch nicht enthalten: die Steam-Verkäufe, die angeblich auch einen neuen Rekord erreichen.

## Die Zukunft wird gratis

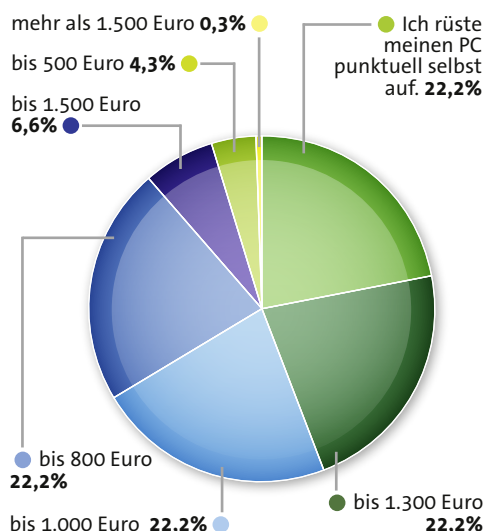
Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de



Allein im vergangenen Jahr hätten wir Bücher mit Pressemitteilungen füllen können, in denen Hersteller etablierter Online-Rollenspiele den Wechsel zum Free2Play-Modell ankündigten. Der Herr der Ringe Online, Everquest 2, Age of Conan und bald auch Aion – alle verabschiedeten sie sich vom klassischen Abo-Modell. Und das teils mit enormem Erfolg. So nimmt das Tolkien-MMO seit seiner Umstellung mehr als das Dreifache der bisherigen Gewinne ein. Geht die Online-Reise also ausschließlich Richtung Free2play? Zum (wahlweise) kostenlosen Spielen? Man könnte World of Warcraft die Schuld geben, ist der Blizzard-Gigant ja bereits seit sieben Jahren der alles aus seinem Abo-Revier verdrängende Genre-Platzhirsch. Man könnte aber auch den Grund im veränderten Spielerverhalten suchen. Menschen haben immer weniger Zeit. Für sich, für ihre Hobbys. Dass sich kurzweiliges Cityville-Geklicke immer größerer Beliebtheit erfreut, zeigt diese Entwicklung deutlich. Warum also monatliche Gebühren in ein Spiel stecken, wenn ich kaum Zeit habe, es überhaupt zu spielen? Entfällt die Gebühr hingegen, ist's nicht weiter schlimm, wenn ich mal für ein paar Wochen nicht durch die Online-Welt stromere. Da mutet es besonders rebellisch an, Star Wars: The Old Republic mit einem klassischen Abo-Modell an den Start zu bringen. Wenn auch mit aller Macht, denn der Produktionsaufwand des Spiels ist gigantisch. Es wird sich zeigen müssen, ob komplett vertonte Dialoge inklusive Star-Wars-Bonus ausreichen, genügend Abonnenten zu gewinnen – und auch auf Dauer zu halten. Nicht dass wir demnächst ein neues Buch anfangen müssen, mit The Old Republic als erstem F2P-Wechsler 2012.

## Frage des Monats

»Wie viel Geld geben Sie für einen neuen PC aus?«



**Ergebnis:** Was lässt sich aus diesen Ergebnissen ablesen? Dass die Schmerzgrenze nach oben die 1.300 Euro sind? Und dass nur wenige sich mit einem Spar-PC unter 800 Euro zufrieden geben? Das wäre arg offensichtlich. Vielmehr kann man festhalten, dass High-end-Hardware heute niemand mehr braucht. Ein PC für 800 Euro mag zwar nicht ganz so viel leisten können wie einer für 1.300, aber die aktuellen Spiele stemmt der auch locker. Selbst ein Battlefield 3 ist für einen 800er kein Problem. Heutige Spiele sind keine Hardware-Fresser mehr. Das soeben genannte Battlefield 3 mag da tatsächlich die Ausnahme sein, aber nur, weil der großartige Titel zwingend DirectX-10- oder -11-fähige Grafikchips voraussetzt.

## Aion wird Free2play

Entwickler: NCsoft Publisher: NCsoft / Gameforge  
Termin: 5. September 2009 Quicklink: 7692

Im kommenden Februar wird **Aion** (GameStar-Wertung: 83 Punkte), das letzte große MMO, das **Guild Wars**-Publisher NCsoft auf den Markt brachte, zu einem Free2play-Spiel. **Aion** hat demnach keine drei Jahre im klassischen Sinne überlebt, das Spiel kam im September 2009 auf die hiesigen Server. Apropos »Server«: Mit der Umstellung wird zudem Gameforge beziehungsweise Frogster (**Runes of Magic**) für die europäischen Spieler verantwortlich. Was ändert sich im Detail? Man kann sein Abo weiter laufen lassen (oder ein neues abschließen) und bezahlt eine so genannte Gold-Mitgliedschaft, die uneingeschränkten Zugriff auf alle Inhalte ermöglicht. Obendrein erwarten Gold-Spieler mehr Erfahrungspunkte, kürzere Wartezeiten bei Instanzen und bessere Belohnungen. Angeblich soll die Balance (**Aion** ist ein sehr PvP-lastiges Spiel) trotzdem nicht angetastet werden. Ob das stimmt, werden wir prüfen. Grundsätzlich kann Free2play eine neue Chance für **Aion** sein, wie Daniel Matschijewsky in seiner Kolumne »Die Zukunft wird gratis« thematisiert. **PET**



Ab dem kommenden Februar können wir umsonst in **Aion** rumfliegen.



# Origin: EA und die Spieler am runden Tisch

Alles wird gut – oder zumindest besser. Am ersten Dezember trafen sich Vertreter von Electronic Arts (teils extra aus USA angereist) und der deutschen Spieler-Community zu einem runden Tisch, um über Origin (gleichzeitig EAs Vertriebsplattform und Kopierschutz) zu sprechen. **Origin** hatte im Vorfeld durch Spyware-Funktionen und Verstöße gegen das Verbraucher- und Datenschutzrecht in der Software-EULA für Proteststürme in der Spielergemeinschaft gesorgt. Der GameStar-Arikel dazu schaffte es sogar auf die Webseiten großer deutscher Wochenmagazine und ins Fernsehen. Inzwischen ist die EULA überarbeitet und Origin auf entschärft gepatcht, aber Kommunikationsbedarf ist nach wie vor vorhanden, wie wir als Teilnehmer des runden Tisches feststellen konnten. Die Spieler wünschen sich, dass **Origin** vor bestimmten Aktionen erst einmal nachfragt, also so, wie wir es beispielsweise von Steam kennen. **Origin** soll auf keinen Fall selbstständig auf dem Rechner tätig werden und Daten auslesen, stattdessen sollten etwa Hardware-Erhebungen jedes Mal an ein

erneutes Einverständnis der Spieler gekoppelt sein. Unser Eindruck:

EA wird diesen Wunsch umsetzen (müssen, will die Firma nicht weiterhin als böse Datenkrake gelten). Vor allem hörten wir aber aus vielen Beiträgen den Wunsch nach einer dauerhaften und offeneren Kommunikation zwischen den Spielern und Electronic Arts heraus.

Deutlich wurde zudem, dass man eine Entschuldigung von EA für **Origin** erwartete. Die kam von Europa-Chef Jens-Uwe Intat, zumindest irgendwie: »Das war ein Scheiß, und das wissen wir auch.« **PET**

In Köln trafen sich Vertreter von Electronic Arts und der Spieler-Community, um über **Origin** zu diskutieren.



## Fortnite

Entwickler: Epic Publisher: - Termin: - Quicklink: 7693

Das Traditionsstudio Epic (**Unreal-Reihe**, **Gears of War-Reihe**) arbeitet an einem neuen, für Epic ungewöhnlichen Spiel. **Fortnite** wird kein klassischer Ego-Shooter oder ein Actionspiel und es trumpft auch nicht mit möglichst realistischer Grafik auf. Bei dem im Comic-Look gehaltenen Titel handelt es sich vielmehr um eine Mischung aus Tower Defense und dem von Epic in den letzten **Gears of War**-Spielen und inzwischen von vielen anderen Studios kopierten Horde- beziehungsweise Überlebensmodus. Im auf Koop ausgelegten Spiel müssen wir uns aus freigesprengtem Schrott zunächst Festungen zusammenbauen,

um anschließend anstürmenden Gegnern zu trotzen. Lead Designer Lee Perry verriet unterdessen, dass er sich beim Entwurf für das Aufbau-Survival-Action-Spiel von **Minecraft** habe inspirieren lassen. »In Minecraft könnt ihr alles bauen, bei uns liegt der Fokus speziell auf den Gebäuden.« Wir rechnen damit, dass **Fortnite** als relativ kostengünstiger Download für alle Plattformen erhältlich sein wird. **PET**

**Fortnite:** Das neue Spiel von Epic wird vermutlich kein Vollpreis-Titel.



## Alan Wake für PC

Im Mai 2010 erschien endlich das heiß erwartete **Alan Wake** – allerdings nur auf der Xbox 360. Ursprünglich auch für den PC angekündigt schnappte sich Microsoft das Projekt als Exklusiv-Titel, um die Verkäufe der hauseigenen Konsole anzuheizen. Der Konzern wollte mit **Alan Wake** einen ähnlich erfolgreichen Stunt wie schon mit **Halo** hinlegen. Der Plan ging jedoch nicht auf, die Verkäufe von **Alan Wake** blieben hinter den Erwartungen zurück. Vielleicht ändert sich das jedoch bald, denn das Actionspiel wird's im kommenden Frühjahr wirklich auf den PC schaffen. Der Entwickler Remedy bringt es in Eigenregie über Steam auf den Markt. Von den Verkäufen werden also nur Valve, das finnische Studio und hoffentlich wir profitieren, sofern die Umsetzung gelingt. Schade: Die Mini-Episoden, die unter dem Titel **Alan Wake: American Nightmare** ab Frühjahr als Downloads veröffentlicht werden, bleiben erst mal exklusiv auf der Xbox 360. **PET**

### Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	<b>NEU</b>	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	<b>NEU</b>	Anno 2070
4	(3)	Mass Effect 2
5	<b>NEU</b>	Batman: Arkham City
6	<b>NEU</b>	Call of Duty: Modern Warfare 3
7	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
8	(13)	Dragon Age: Origins
9	(8)	World of Warcraft: Cataclysm
10	(12)	The Witcher 2: Assassins of Kings
11	(10)	Diablo 2: Lord of Destruction
12	(2)	Battlefield: Bad Company 2
13	<b>NEU</b>	Assassin's Creed: Revelations
14	(17)	League of Legends
15	<b>WIEDER DA</b>	Risen
16	(20)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
17	<b>WIEDER DA</b>	Civilization 5
18	(18)	Fallout 3
19	(14)	World of Tanks
20	(16)	Batman: Arkham Asylum

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 01/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

## Mehr Serien von Square Enix

Im Rahmen einer Finanzkonferenz gab der Geschäftsführer von Square Enix bekannt, dass man die **Deus Ex**-Serie weiterführen will. Yoichi Wada sagte, dass **Deus Ex** zu einer der Kernmarken des Spieleherstellers gehöre und dass weitere Titel folgen werden. Obendrein soll der Entwickler IO Interactive nach der Fertigstellung von **Hitman 5: Absolution** an einem »neuen, qualitativ hochwertigen Spiel« arbeiten. Ob es sich dabei um die Wiederbelebung einer bekannten Marke handelt, von der Square Enix schon sprach, ist indes nicht bekannt. Der Plan des japanischen Konzerns sieht vor, in den nächsten Jahren zehn weitere Marken zu etablieren. Dazu dürften auch kommende **Thief**-Spiele und reine Konsolenspiele (vergleichbar mit **Kingdom Hearts**) gehören. Wir hoffen, dass die Pläne von Square Enix zwischen all den Serienproduktionen (**Thief**, juchui!) auch genügend Platz für Innovationen lassen. Die Aufgabe, der Branche neue Impulse zu schenken, fällt jetzt schon immer mehr den Indie-Entwicklern zu. **PET**

Laut Square Enix wird's weitere **Deus-Ex-Spiele** geben – und vielleicht sogar **Thief**-Titel!





Die traditionsreichste Leserwahl in der deutschen Spielelandschaft wird in diesem Jahr so spannend wie nie. Denn mehr denn je können Sie Ihre Meinung einbringen, mehr denn je kommt es auf Ihr Mitmachen an. Sie entscheiden, kommentieren, gestalten und küren die GameStars 2011!

**P**ulitzer, Oscar, Nobelpreis – alles natürlich Firlefanz, alles von irgendwelchen seltsamen Gremien mit seltsamen Geschmäckern nach seltsamen Regeln ausgelobt. Die GameStars bilden wie in jedem Jahr die rühmliche Ausnahme. Die GameStars 2011 wählen nicht wir, wählt keine verquere Jury, die GameStars wählen nun schon zum elften Mal Sie, unsere Leser und User!

Ja, 1999 ... das waren noch Zeiten. Da fuhr man noch mit Kutschen oder so. Und wir haben Sie damals gebeten, uns Ihre Favoriten auf Postkarten zuzusenden. Postkarten! 2011 beziehungsweise 2012 sieht's selbstredend anders aus. Also schicken Sie uns doch bitte dieses Mal ein Fax. Jux beiseite, ab dem 19. Januar 2012 finden Sie unter der Internetadresse **www.gamestar.de/gamestars2011** alles, was Sie über die GameStars 2011 wissen müssen: alle im Jahr 2011 von uns getesteten Spiele, die nominierten Hardware-Hersteller, alles übersichtlich nach Kategorien geordnet. Mitmachen wird

entsprechend einfach und lohnt sich oben-drein. Mit etwas Glück gewinnen Sie einen fetten High-End-Spiele-PC im Wert von 1.500 Euro, den wir von unseren Hardware-Spezialisten für Sie zusammenstellen lassen. Natürlich gibt es noch andere Gewinne, alle Details dazu finden Sie auf der GameStars-Webseite. **Die sollten Sie täglich im Auge behalten, genau wie unsere Facebook-Präsenz und unseren Youtube-Channel (GameStarDE):** Denn für alle, die mehr wollen als nur abzustimmen, wird es die Möglichkeit geben, uns – und allen Mit-Spielern – direktes Feedback zu den ganz persönlichen Höhe- und auch Tiefpunkten des Spieljahres 2011 zu geben. Die besten, originellsten, kreativsten Einsender werden sich dann in unserer Preisverleihungs-Phase auf

unserer Website wiederfinden – mehr verraten wir an dieser Stelle nicht.

Pssst, kleiner Tipp: Wenn Sie schon einen Superrechner haben sollten, dann machen Sie doch über **www.gamepro.de/gamestars2011** mit, denn da gibt's einen richtig großen 3D-Fernseher zu gewinnen. Denn natürlich sind die GameStars auch in diesem Jahr eine GameStar/GamePro-Kooperation, bei der auch die besten Konsolen- und Handheld-Spiele gekürt werden. Also nicht zögern, abstimmen und mit etwas Glück gewinnen. Wir drücken Ihnen (und unseren Lieblingsspielen) die Daumen! **PET / MT**



## Kategorien und Gewinner 2010

Kategorie	Sieger	Preisträger
Spiel des Jahres (PC)	Mass Effect 2	Electronic Arts
Spiel des Jahres (Konsole)	Red Dead Redemption	Rockstar Games
Spiel des Jahres (Handheld)	God of War: Ghost of Sparta	Sony
Bestes Action-Spiel PC	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Bestes Adventure PC	Monkey Island 2 Special Edition	LucasArts
Bestes Online-Rollenspiel PC	World of Warcraft: Catalysm	Activision Blizzard
Bestes Rollenspiel PC	Mass Effect 2	Electronic Arts
Bestes Sport-/Rennspiel PC	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
Bestes Strategiespiel PC	Starcraft 2: Wings of Liberty	Activision Blizzard
Bestes Browser Spiel PC	Shakes & Fidget	Playa Games
Bestes Action-Spiel Konsole	Red Dead Redemption	Rockstar Games
Bestes Action-Adventure Konsole	God of War 3	Sony
Bestes Rollenspiel Konsole	Mass Effect 2	Electronic Arts
Bestes Sport-/Rennspiel Konsole	Fifa 11	Electronic Arts
Bestes Family- & Lifestyle-Spiel PC und Konsole	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard
Bestes Multiplayer-Spiel PC und Konsole	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Bester Hardware-Hersteller	AMD	AMD
Making Games Studio des Jahres 2010	Blue Byte	Blue Byte

## Zu gewinnen!

Wenn Sie bei der großen GameStars-2011-Abstimmung (**www.gamestar.de/gamestars2011**) mitmachen, können Sie einen pfeilschnellen Rechner im Wert von **1.500 Euro** gewinnen, dessen hochwertige Komponenten unsere Hardware-Spezialisten eigenhändig für Sie aussuchen. Um am Gewinnspiel teilnehmen zu können, geben Sie bitte am Ende der Abstimmung Ihre korrekten Adressdaten an. Unvollständig ausgefüllte oder mehrfache Einsendungen sind ungültig. Wer keinen Rechner gewinnen möchte, lässt die Angaben einfach weg, die Stimme wird trotzdem gezählt.



Wer wird das Rennen um das Spiel des Jahres 2011 machen? Battlefield 3? Modern Warfare 3? Vielleicht doch Skyrim? Oder gar ein Überraschungssieger?



## ⊕ Stärken

- + zwei Fraktionen
- + mehrere Lösungswege
- + interessante Spezialwaffen
- + schöne Landschaften

## ⊖ Schwächen

- grafisch teils angestaubt
- noch ungenaue Kampfsteuerung
- bisher eher mäßige KI

An solchen **Altären** bastelt der Namenlose aus gesammelten Zutaten Voodoo-Werkzeuge, also Zepter und Puppen.

# Risen 2 Dark Waters

Der Namenlose schlüpft in Köpfe, und wir schlüpfen in seinen: Wir haben Risen 2 stundenlang gespielt und gedankenkontrolliert, was das Zeug hält. Denn die neue Magieform des Rollenspiels heißt: Voodoo! Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**  
Termin: **2012** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7332](http://GameStar.de/Quicklink/7332) Auf DVD: Preview-Video

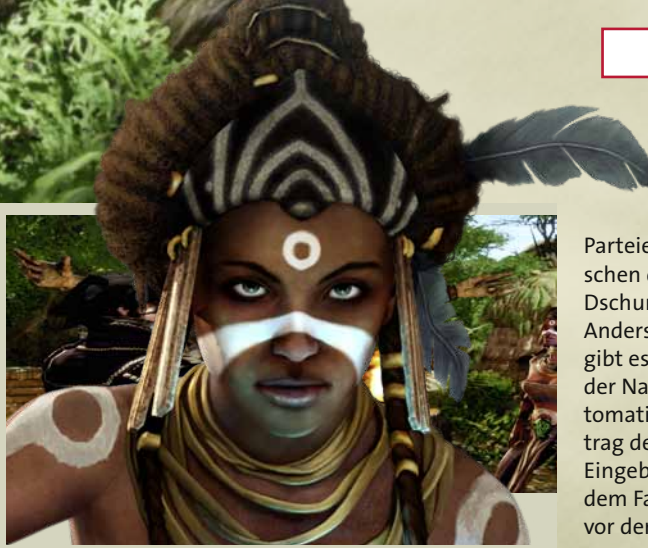
**D**ieser Held mag keinen Namen haben, wohl aber die Schlagfertigkeit eines kompletten Rhetorikerkongresses. Als ihn eine Wahrsagerin warnt: »Viele Gefahren warten auf dich, Blut und Tod«, gibt der Weltenretter die einzig wahre, eines echten **Gothic**- oder eben **Risen**-Recken würdige Antwort: »Na toll.« Gut gegeben, wobei er auch hätte sagen können: »Mädel, rühr du mal weiter in deiner Dschungelsuppe und lass uns Erwachsene in Ruhe Säbelmikado spielen.« Aber als Ex-Säufer, Neu-Pirat und Titanenjäger ist der Hauptdarsteller des Rollenspiels

**Risen 2: Dark Waters** kein Mann großer Worte, sondern ein Mann großer Taten. Die er nun übrigens auch andere vollbringen lässt: Mit der Macht des Voodoo verwandelt der Namenslose seine Mitmenschen in ferngesteuerte Marionetten. Beim Publisher Deep Silver haben wir **Risen 2** einen Tag lang gespielt, eine komplette Insel erkundet, die frische Eingeborenen-Fraktion studiert (zu der auch die Wahrsagerin gehört) und uns ausgiebig mit Voodoo befasst – denn der **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes lässt neuerdings die Puppen tanzen!

Okay, dass Voodoo die neue Magieform von **Risen 2** wird, ist ungefähr so überraschend

wie die Nachricht, dass es in **Dragon Age** Drachen gibt. Denn bereits im ersten Trailer des Piranha-Bytes-Rollenspiels war ein Kuttenmädchen zu sehen, das einen grimmigen Piraten via Voodoopuppe zum Pistolen-Suizid »überredete«. Infos oder Bilder dazu waren aber Fehlanzeige, in Sachen Magie gab sich Piranha-Bytes zugeknöpfter als ein Schweigemönch bei einem Jodelturnier – bis jetzt. Unser Abenteuer führt uns an die Schwertküste (Fans von **Dungeons & Dragons** und **Baldur's Gate** dürfen angesichts des Namens nostalgisch aufseufzen), einen der Festland-Abschnitte der Inselwelt von **Risen 2**. Wie die Eilande ist jedoch auch der Festland-Abschnitt vergleichsweise be-





Im Dschungeldorf der Eingeborenen stößt der Held auf **Chani**, die Tochter des Häuptlings. Fans kennen die voodoo-begabte Dame bereits aus dem ersten **Trailer**. Mit einer Streichholz-Voodoopuppe (unten) zwingt sie darin einen Piraten zum Pistolen-Suizid (ganz unten).



Wenn wir uns den Eingeborenen anschließen, dürfen wir die Häuptlingstochter als Begleiterin- und Heilerin ins Gefecht mitnehmen. Auf Seiten der Inquisition folgt uns hingegen der Gewehrshütze **Venturo** (der Rotschopf unten links), der uns auch Schusswaffen-Talente lehrt.



macht.

Piranha-Bytes-Veteranen ahnen schon: Der Held muss sich später einer der

Parteien anschließen, sich also zwischen der Inquisition und den Dschungelbewohnern entscheiden. Anders als ursprünglich vermutet gibt es keine dritte Piraten-Fraktion, der Namenlose avanciert später automatisch zum Freibeuter – im Auftrag der Inquisition oder eben der Eingeborenen. Sein Ziel bleibt in jedem Fall gleich: Die Rettung der Welt vor dem Titanenpack im Allgemeinen und einem bestimmten Obermütz im Besonderen. Dessen Identität verraten wir natürlich nicht. Verraten können wir aber schon, dass wir uns schnurstracks gen Eingeborenendorf aufmachen. Denn erstens ist es sowieso die erste Anlaufstelle, zweitens bestimmt die Fraktionswahl wie im ersten **Risen** unsere Fähigkeiten: Bei der Inquisition lernen wir den Umgang mit Schusswaffen, bei den Tonka hingegen – Tusch! – die Voodoo-Magie. Und deshalb sind wir schließlich da.

Die Tonka geben sich uns gegenüber erstmal rüde; logisch, schließlich arbeiten sie mit Crow zusammen. Und bereits am Eingang zum Dorf lässt uns **Risen 2** mehrere Möglichkeiten: Der Wächter verweigert uns den Zutritt, also können wir ihm, nun ja, volles Pfund aufs Maul geben oder ihn unter Einsatz von Überredungskunst umstimmen. Wir versuchen Letzteres, geben uns als Kumpan von

## Piranha Bytes lässt die Puppen tanzen

Crow aus – und dürfen rein! Die Tonka-Siedlung schmiegt sich an einen idyllischen Wasserfall, besteht aber nur aus ein paar Hütten um einen zentralen Feuerplatz (um den nächsten die Einwohner tanzen), nebenan führt eine Hängebrücke zu einem verdächtig großen Tempel. Den müssen wir später betreten, um eine Geisterprüfung zu bestehen und der Voodoo-Lehre für würdig befunden zu werden. Doch vor die Hexerei hat Piranha Bytes die Quests gesetzt. Bevor uns die Ureinwohner in ihr Herz schließen, müssen wir nämlich erstmal Aufträge erfüllen. Die sind in diesem frühen Abschnitt weitgehend Standardkost, wir holen Opfergaben von Erntefrauen, bekämpfen Krokodile und retten einen Späher aus den Händen der Inquisition.

Letzteres ist einfacher, als es klingt: Der Kundschafter sitzt in einem Außenposten, den nur ein einziger Sol-

grenzt – neben Wasser auch von Bergen. Winzig fällt die Schwertküste aber keinesfalls aus, ihr begehbarer Teil entspricht ungefähr dem Sumpfgebiet aus dem ersten **Risen**. Quests und Kämpfe eingerechnet dauert unsere exklusive Erkundungstour rund fünf Stunden. Insgesamt soll **Risen 2** so groß werden wie **Gothic 3**, also so groß wie das umfangreichste Spiel, das Piranha Bytes bisher gebaut hat. Nur hoffentlich fehlerfreier, aber da sind wir nach dem Beginn an runden **Risen** guter Dinge.

Nun landet unser Held jedenfalls erstmal am Strand der Schwertküste, wo er den Piratenkapitän Crow davon abhalten soll, einen Felstitanen zu beschwören. Denn das – da sind sich alle Beteiligten einig – würde Ärger geben, schließlich werkeln die Titanen in **Risen 2** am Weltuntergang. »Alle Beteiligten« bedeutet in diesem Fall: der Freibeuter Stahlbart und seine aus dem ersten **Risen** bekannte Tochter Patty, die den Helden ins Inselinnere begleiten, sich aber später von ihm trennen werden. Allein bleibt er trotzdem nicht, auf dem Eiland hausen nämlich nicht nur garstige Bestien, sondern auch zwei Fraktionen: die Inquisition (die selbstherrliche Polizeitruppe der **Risen**-Welt) sowie der Eingeborenstamm der Tonka, der offenbar mit Crow gemeinsame Sache





Als Voodoo-Anhänger muss sich der Held im Kampf nicht selbst die Hände schmutzig machen. Mit dem **Zepter der Macht** hetzt er einfach einen Feind auf einen anderen – und schaut zu, wie die Fetzen fliegen. Hier kloppt sich ein aggressives Krokodil mit einer heimtückischen Grabspinne.

Beim Einsatz des Zepters friert die Zeit ein, und wir peilen aus der **Perspektive des Opfers** einen anderen Gegner an.

dat bewacht. Und der ist erstens so gutgläubig, dass er uns nach einem Plausch einfach zum Gefangenen durchlässt, und zweitens so blöd, den Zellschlüssel direkt neben der Zelle zu verlieren. Da hätte sich Piranha Bytes ruhig eine etwas anspruchsvollere Aufgabe ausdenken können. Zum Abschluss müssen wir zwar doch noch gegen den Wachsoldaten kämpfen, insgesamt ist die Quest aber simpel, zumal's keine wirklichen Lösungsalternativen gibt. Mit der Befreiungsaktion überzeugen wir schließlich auch Chani, die Tochter des Tonka-Häuptlings – und im Nebenberuf attraktives Voodoo-Mädchen in gut geschnittenen **Risen 2**-Trailern! Chani steht der Zusammenarbeit ihres Vaters mit Crow ebenfalls skeptisch gegenüber und führt den Helden in den Dorftempel, wo er sich der Ahnenprüfung stellen, mit einem Geist plaudern und dessen Fragen richtig beantworten

muss. Dann geht's endlich los mit Voodoo! Genauer gesagt: mit dem Bau einer speziellen Voodoopuppe. Der Tempel, in dem sich Crow und der Häuptling gemeinsam der Titanen-Beschwörung widmen, ist schwer bewacht, ein Ausflug dorthin wäre Selbstmord. Aber: Einer von Crows Mitpiraten käme sicher problemlos rein. Und: Im Tonka-Dorf hängen zwei von den Jungs rum; einer davon, Jim, ist ein patenter Dieb. Was läge also näher, als Jim per Puppe fernzusteuern und in den Tempel zu lotsen, um dort ein Haar des Häuptlings zu klauen, woraus wir eine weitere Puppe basteln, mit der wir den Ober-Tonka zum Verrat an Crow »überreden«? Nun, vielleicht läge so einiges näher, aber nicht für einen Voodoo-Meister in spe. Für die erste Voodoopuppe brauchen wir drei Dinge: Tierzähne, Jadesteine sowie etwas von Jims Körper. Die Beißerchen sind kein Problem, wir entnehmen sie besieigten

Jaguaren oder Affen – zumindest, wenn wir eine Zange dabei haben, für die Erbeutung bestimmter Körperteile brauchen wir Werkzeug. Und weil wir noch keines haben, kaufen wir die Zähne dann doch lieber bei der Voodoobedarfs-Händlerin der Tonka.

Die Jade ist schwieriger zu beschaffen, die gibt's nämlich nur in einer Höhle voller Termitenkrieger. Die Rieseninsekten ähneln den Panzergrillen aus dem ersten **Risen**, die ihrerseits an die Minecrawler aus **Gothic** erinnern: Beim Design mancher Monster bleibt sich Piranha Bytes mal wieder treu. So hausen im Dschungel auch Warzenschweine, die Nachfahren der Keiler aus **Risen** und der **Gothic**-Wildschweine. Nun gehen wir jedoch keine Wild- beziehungsweise Warzenschweine jagen, sondern eben Termitenkrieger. Den Weg zur Jadehöhle zeigt uns Chani, die brav voraus läuft und wartet,



Mit der **Fluchpuppe** schwächen wir Gegner (links), mit dem **Zepter der Angst** versetzen wir sie in Panik (rechts).







wenn wir zurückbleiben. Die Entwickler versprechen, dass uns **Risen 2** häufiger solche Lotsen zur Seite stellt, um uns die Orientierung in der Spielwelt zu erleichtern. Chani unterstützt uns überdies im Gefecht, indem sie unseren Helden heilt. In die Höhle will sie uns aber nicht begleiten.

Macht aber nix, wir müssen nämlich ebenfalls nicht rein, und zwar dank eines neuen Kniffs: Gleich zum Beginn von **Risen 2** lernt der Namenlose auf der Tutorial-Insel Takarigua, ein Äffchen auszuschicken. So schlüpfen wir vom Helden- in den Primatenkörper, steuern also fortan unseren kleinen Helfer. So können wir uns in Tempelruinen durch enge Mauerlöcher quetschen und unbehelligt an Monstern vorbei tapsen – auch an den Termitenkriegern, neben denen wir die Jadesteine aufklauben. Sobald wir die Affensteuerung aufgeben, landet alle Beute automatisch in unserem Inven-



tar. Das ist praktisch, aber auch zu einfach, weil wir gefahrlos an Schätze kommen. Zwar gehen uns so die wertvollen Kampf-Erfahrungspunkte durch die Lappen, trotzdem sollte Piranha Bytes überlegen, ob nicht zumindest Monster das Äffchen angreifen sollten. Derzeit ist das Helferlein zu effektiv, zumal wir es beliebig oft einsetzen dürfen. Selbst nach seinem Ableben (etwa durch einen Sturz) lässt es sich einfach erneut aussenden.

Zähne organisiert, Jade gesammelt – fehlt noch Jims Haar zum Puppenglück. Weil er es sich nicht abkaufen lässt (»Gold hab ich genug.«), müssen wir's ihm abschwatzen. Und zwar im Tausch gegen ein Amulett, das wir bei der Wahrsagerin erstehen und dem wir magische Eigenschaften andichten. Welche? Nun, wir hätten Jim vorab fragen können, was er sich wünscht. Oder wir probieren so lange Dialogoptionen aus, bis er das Haar rausrückt. So oder so: Die Zutaten sind komplett, am Voodoo-Altar basteln wir die Puppe. Und wenden sie auch gleich an: Während unser Held stehen bleibt, steuern wir nun Jim. Der wird nach dem Puppeneinsatz automatisch zum Eingang des Titanentempels teleportiert, den Fußweg dorthin möchte uns Piranha Bytes ersparen. Was einerseits lobenswert, andererseits aber auch ein bisschen schade ist, weil wir's von **Risen** und **Gothic** anders gewohnt sind.

Egal, im Tempel warten schon die nächsten Probleme: Jim ist bei seinen Kumpels so un-

beliebt, dass sie ihn nicht durchlassen wollen. Also müssen wir erstmal Aufgaben erfüllen und unter anderem Jims Schulden begleichen, bevor wir zu Crow und dem Tonka-Häuptling dürfen. Im Gespräch mit dem Duo klagt Jim – der begnadete Dieb – ein Haar des Häuptlings. Das wickeln wir allerdings über eine nüchterne Dialogoption

## Vertrauen ist gut, Gedankenkontrolle ist besser

ab, zu sehen ist davon nichts – schade. Trotzdem halten wir die Gedankenkontroll-Passage für eine feine Idee, weil sie originelle Lösungswege ermöglicht. Natürlich nur für Voodoo-Anhänger, auf Seiten der Inquisition sind Fernsteuerungs-Puppen tabu. Um die Quest abzuschließen, kehren wir in den Heldenkörper zurück und überreichen Chani das Haar. Während Jim über Kopfweh klagt, bastelt die Häuptlingstochter eine weitere Puppe – auf in den Titanenkampf!

Gemeinsam mit Chani marschieren wir zum Titanentempel, vor dessen Haupttor wir gegen eine große Gruppe von Piraten und Eingeborenen kämpfen müssen – falls wir die Wächter nicht umgehen, indem wir uns ganz am Rand des Schlachtfelds entlang drücken. Im Innenhof des Bauwerks wartet allerdings ein Gefecht, dem wir



Um das Vertrauen der Ureinwohner zu gewinnen, befreit der Namenlose einen **Kundschafter** aus den Händen der Inquisition.



nicht ausweichen dürfen. Eingeleitet wird der Bosskampf mit einer Zwischensequenz, die zwar nicht ganz an die Erzählkunst von **The Witcher 2** heranreicht, die Story aber besser vermittelt als die steifen Dialoge im ersten **Risen**. Überhaupt soll **Risen 2** seine Handlung nun filmhafter erzählen – wir sind gespannt, wie gut das im fertigen Spiel funktioniert. Im Tempelhof stellen sich uns neben Piraten und Dschungelkrieger auch Crow und Chanis Vater entgegen. Mit der Voodoopuppe überzeugt die Tochter ihre Stammesfreunde davon, die Seiten zu wechseln. Na also, Chancen ausgeglichen – oder doch nicht? Crow reckt einen magischen Speer empor und beschwört ein riesiges Steinmonster, den Felstitan. Okay, das wird spannend.

Während sich um uns herum Piraten mit Eingeborenen prügeln und der Titan immer mal wieder mit seiner Felsfaust dazwischen haut, stürzen wir uns auf Crow, der mit seinem Speer mächtig aussteilt. Zum Glück haben wir Chani dabei, die uns immer wieder heilt. Falls wir uns für die Inquisition entscheiden, müssen wir auf die Krankenschwester verzichten, ebenso wie auf den Voodoopuppen-Seitenwechsel der Eingeborenen. Dafür nehmen wir den Soldaten Venturo und seine Kameraden mit, die mit ihren Gewehren die Gegnerreihen lichten. Die Fraktionswahl wirkt sich also tatsächlich aus – wobei die Inquisitions-Variante des Kampfs mangels Chani-Heilung kniffliger werden dürfte. Nachdem wir Crow aus den Stiefeln gesäbelt haben, klaben wir seinen Magiespeer auf – die einzige Waffe, die den Titan ankratzen kann. Das erfordert Timing, wir müssen den Speiß ins Maul des Riesen schleudern, während wir seinen Hieben ausweichen. Sobald wir dem Koloss genügend Lebenskraft abgezogen haben, setzt ein Quicktime-Event ein: Wir drücken mehrfach

## Wer nicht spurt, wird verflucht

auf die »E«-Taste (mehr Abwechslung wäre nett), damit der Held auf den Titanenkörper kraxelt und den Speer hineinrammt. Ha, Monster abgehakt! Quicktime hin oder her: Der Bosskampf mit eingebauter Massenschlacht ist das intensivste Gefecht, das wir jemals in einem Piranha-Bytes-Spiel erlebt haben – gegen einen Zwischengegner! Was mag **Risen 2** dann erst gegen Ende auffahren ...

Ein wichtiger Bestandteil unseres Anspiel-Besuchs sind die weiteren Voodoo-Fähigkeiten des Helden. Beziehungsweise die ECHTEN Voodoo-Fähigkeiten, die Puppen-Gedankenkontrolle ist nur an vorgegebenen Stellen der Handlung und bei vorgegebenen Personen möglich. Im Voodoo-Alltag muss man zwei Werkzeuge unterscheiden: Zepter und Puppen, beide stellt der Held an Altären her. Die Zepter sind Zauberstäbe, die sich nach einer Abklingzeit immer wieder einsetzen lassen. Es gibt drei Varianten: Mit der »Knochenhand des Diebes« saugen wir ferne Gegenstände direkt in unser Inventar, was unauffälligen Diebstahl ermöglicht. Mit dem »Zepter der Angst« schlagen wir Angreifer kurzfristig in die Flucht, eine nützliche Ergänzung zu den schmutzigen Nahkampf-Tricks von **Risen 2**. So können wir im Gefecht gegen zwei Feinde einem Widersacher einen Papagei auf den Hals hetzen, um ihn abzulenken, und den an-

## Das Charaktersystem



Gesammelte Erfahrungspunkte investieren wir direkt in fünf Talent-Kategorien, die wiederum je drei Untertalente erhöhen. Die lassen sich bei Trainern und durch Amulette auch einzeln steigern.

### 1 Klingen

**Hieb- und Stichwaffen:** Kampfkraft mit Säbel und Musketen ohne Bajonett.  
**Stichwaffen:** Beeinflusst Degen und Gewehren mit Bajonett.  
**Wurf- und Feuerwaffen:** Erhöht den Schaden von Wurfspeeren und -dolchen.

### 2 Feuerwaffen

**Muskete:** Verbessert die Zielgenauigkeit von Musketen.  
**Schrotflinte:** Mit Schrotflinten richtet der Held mehr Schaden an.  
**Pistolen:** Dieses Talent bestimmt, wie zielsicher Einhand-Knarren treffen und wie viel Schaden Schrot pistolen anrichten.

### 3 Härte

**Klingenfest:** Erhöht die Abwehrkraft bei Nahkampf-Attacken.  
**Kugelsicher:** Bei Beschuss nimmt der Held weniger Schaden.  
**Einschüchtern:** Höhere Chance, Gesprächspartner zu verängstigen.

### 4 Gerissenheit

**Schmutzige Tricks:** Steigert Treffsicherheit und Wirkung der Kniffe.  
**Diebeskunst:** Erhöht die Erfolgschance beim Schloßserknacken und beim Taschendiebstahl. Beides müssen wir erst bei Trainern lernen.  
**Silberzunge:** Der Held kann Gesprächspartner öfter überreden.

### 5 Voodoo

**Schwarze Magie:** Bestimmt, welche Feinde man mit Zeptern verzaubern kann, und steigert die Wirkung von Flüchen.  
**Totenkult:** Mysteriöses Talent, bestimmt laut Erklärung »die Stärke eines beschworenen Geistes«. Was das heißt, bleibt unklar.  
**Ritual:** Verbessert die Wirkung magischer Tränke.

deren in Panik versetzen, um uns Zeit zur Flucht zu verschaffen. Die Voodoo-Königsdisziplin ist das »Zepter der Macht«, mit dem wir einen Feind auf einen anderen hetzen. Beispiel gefällig? Als wir im Dschungel zwei Krallenaffen gegenüberstehen, wenden wir den Zauberstab auf einen davon an. Dann friert die Zeit ein, und wir zielen aus der Perspektive des einen Primaten auf den anderen. Die Zeit beginnt wieder zu laufen – und die Tiere kloppen sich gegen-



Das **Eingeborenendorf** liegt neben einem verdächtig großen Tempel (rechts), zu dem eine Hängebrücke führt.







Der Piraten-Fiesling Crow und seine Kumpanen verhöhnen uns zunächst in einer Zwischensequenz (Bild oben) und hetzen uns dann einen **Felstitan** auf den Hals (links).

seitig. So entledigen wir uns in Windeseile zweier gefährlicher Gegner, zumal die Hexerei auch mit Menschen klappt. Beispielsweise stiften wir im Militärhafen einen Soldaten der Inquisition dazu an, einen Schmied zu beschießen. Das mündet in einer chaotischen Keilerei, weil sich Zuschauer auf den Angreifer stürzen – und auf uns, denn sie haben uns beim Zaubern gesehen. Obwohl das Zepter keine vollwertige Fernsteuerung erlaubt, reizt es zum Experimentieren, zum »Was wäre wenn« der Gedankenkontrolle. Wobei auch die nicht sofort bei jedem funktioniert, für Menschen und stärkere Monster braucht der Held einen hohen Talentwert in Schwarzer Magie.

Und damit zu den Puppen, beziehungsweise »der Puppe«, wir haben nämlich – neben dem Marionetten-Werkzeug aus der Hauptquest – nur eine Voodoopuppen-Form gesehen: die Fluchpuppe. Damit hüllen wir Gegner in eine Blutwolke, die ihre Angriffs- und Verteidigungskraft massiv schwächt. Selbst mächtige untote Speerwerfer werden so zur leichten Beute. Das lässt sich prima mit den Zeptern kombinieren, beispielsweise versetzen wir einen Widersacher erst in Angst, schwächen ihn dann mit der Fluchpuppe und kloppen ihn schließlich im Nahkampf um. Im Gegensatz zu den Zauberstäben lösen sich die Puppen allerdings bei Gebrauch auf, wir müssen ständig neue basteln. Mehr Vielfalt ist dabei wünschenswert, nur eine Puppenart wäre für ein derart großes Rollenspiel doch etwas wenig.

Neben Puppen und Zeptern kann der Namenlose aus gesammelten Zutaten auch Tränke herstellen, die ihm vorübergehende oder permanente Boni verschaffen. Zudem prangt im Talentmenü eine geheimnisvolle Fähigkeit namens »Totenkult«, die laut Erklärungstext die »Stärke eines beschworenen Geistes« bestimmt. Was das bedeutet, will Piranha Bytes noch nicht verraten, also spekulieren wir einfach mal. Bereits bekannt ist, dass der Weltenretter in **Risen 2** jeweils einen KI-Begleiter mitnehmen kann, der an seiner Seite kämpft. Mittels »Totenkult« könnte er diesen Mitstreiter durch einen Geisterkrieger ersetzen, der vielleicht sogar

besondere Talente à la »Durch (bestimmte) Wände gehen« mitbringt. Das wiederum ließe sich bei Rätseln einsetzen – wir sind gespannt, was sich Piranha Bytes ausdenkt.

Fürs Kampfsystem haben sich die Entwickler bereits einiges einfallen lassen, worüber wir auch schon ausgiebig berichtet haben: schmutzige Tricks, Schusswaffen ersetzen Schilde, Parieren wird wichtiger als Ausweichen. Nun konnten wir die Gefechte anspielen – und sind hin- und hergerissen. Einerseits spielen sich die Action-Scharmützel wie im ersten **Risen** flüssig und flott; wenn wir im richtigen Rhythmus auf die Angriffstaste drücken, teilt unser Held immer stärkere Kombo-Hiebe aus. Allerdings fehlt uns im Nahkampf häufig Feedback. Beispielsweise stellt das Spiel bislang nicht deutlich genug dar, ob wir eine feindliche Attacke nun geblockt haben oder nicht. An den Konterangriffen, bei denen wir dann auch noch exakt im richtigen Moment klicken müssen, verzweifeln sogar unsere Deep-Silver-Betreuer: Es ist einfach unklar, wann dieser »richtige Moment« sein soll – oder das Zeitfenster ist so klein, dass man's ohne viel Übung nur verfehlen kann. Dadurch fällt es uns schwer, ein Gefühl für die Nahkämpfe zu finden. Zumal uns auch die Ausweich-Purzelbäume aus dem ersten **Risen** fehlen, die Dynamik ins Kampfgeschehen brachten.

Mit einem Voodoo-Zepter in den Nahkampf zu gehen, ist keine gute Idee. Vor allem nicht gegen **Zombie-Krieger**.



Ein Segen sind dafür die schmutzigen Tricks. Beispielsweise bewerfen wir menschliche Gegner mit Sand und Untote mit Salz, um sie kurzfristig zu blenden. Mit einem geworfenen Papagei lenken wir Feinde ab, um sie aus dem Kampf zu nehmen. Und mit einem Tritt befördern wir nicht nur Riesenskrabben in Rückenlage (und damit in eine wehrlose Position), sondern halten auch Piraten auf Distanz. Wie die (gestrichenen) Schilde rüsten wir die nützlichen Gimmicks in der linken Hand aus, während wir mit der rechten den Säbel führen. So können wir auch eine Pistole einsetzen, um einem heranstürmenden Feind vor dem Nahkampf noch rasch eine Kugel zu verpassen.

Mit Gewehren müssen wir auf solche Tricks verzichten, dafür sind sie die besten Fernwaffen. Denn anders als die magischen Geschosse im ersten **Risen** sind auch die Voodoo-Zauber rein unterstützender Natur und

## Wie besiegt man einen lebenden Berg?

richten keinen direkten Schaden an. Wenn wir ein Gewehr ausrüsten, ploppt in der Bildschirmmitte ein großer, grauer Kreis auf, das »Fadenkreuz« von **Risen 2**. Exakt zielen müssen wir damit aber nicht, es reicht, wenn wir einen Gegner grob anvisieren. Dann verfärbt sich der Kringel langsam von grau zu orange – je kräftiger die Farbe, desto höher unsere Trefferchance. Letztere hängt von unserem Schusswaffen-Talent-





Der **Kommandant** von Puerto Isabella (der stattliche Herr rechts) möchte uns sein Schiff nicht überlassen. Also greifen wir zum Voodoo.



In einer Höhle erledigen wir einige Ghule und entdecken einen **Altar**, auf dem wir aus den Haaren eine Voodoopuppe basteln.



Mit der **Knochenhand des Diebes**, dem Telepathie-Zepter, sacken wir unbemerkt die Haarbürste des Befehlshabers ein.



Mit der Puppe unterwerfen wir den zu Abend essenden Kommandanten unserer **Gedankenkontrolle**. Ab jetzt steuern wir ihn fern.

wert ab, der Schaden fußt auf den Eigenschaften der Waffe. **Risen 2** bleibt ein Rollenspiel und mutiert nicht zum Shooter. Im Nahkampf können wir mit dem Schießprügel zuschlagen, was allerdings nur bei Waffen mit Bajonett richtig Schaden macht.

Welche Talente wir lernen können, hängt von unseren Begleitern ab, die gleichzeitig als Trainer dienen. Welche Begleiter wir mitnehmen, wird wiederum teils von unserer Fraktionswahl bestimmt. Dienern der Inquisition schließt sich der Gewehrshütze Ventura an, Eingeborenen-Anhängern die voodobegabte Chani. Andere Kameraden lernt der Held unabhängig von seiner Parteizugehörigkeit kennen, etwa den Gnom Jaffar, der die Habseligkeiten erledigter Gegner für den Helden einsammelt. Patty und ihr Piratenpapa Stahlbart sind sowieso gesetzt – nun ja, Patty zumindest, sie steuert das Schiff des Helden als Navigatorin. Stahlbart

hingegen stößt an der Schwertküste auf unerwartete Probleme. Wir wollen ja nicht zu viel verraten, aber er ist plötzlich ... unpässlich. Und sein Schiff ... auch.

So stehen wir nach dem Bosskampf gegen den Felskoloss in Puerto Isabella, dem Inquisitionshafen der Schwertküste – und brauchen ein Schiff. Zufällig liegt auch gerade eines vor Anker, das jedoch 1.) von Soldaten bewacht wird, 2.) keinen Proviant an Bord hat, 3.) genau vor einer Kanonenbatterie parkt und 4.) noch einen fähigen Piraten als Crew-Mitglied benötigt, der aber im Gefängnis sitzt. Die Heldenaufgabe lautet also, den Kahn loszueisen, egal mit welchen Mitteln. Letzteres ist wörtlich zu nehmen, in bester Piranha-Bytes-Tradition gibt's nämlich mehrere Lösungswege.

So könnten wir den Freibeuter befreien, indem wir den Zellschlüssel vom Inquisi-

tions-Kommandanten stehlen (knifflig) oder mit einer Kanone ein Loch in die Gefängnisturm sprengen (ziemlich, äh, auffällig). Die Geschütze ließen sich sabotieren, indem wir den Kanonier mit unserem Äffchen ablenken (das kann der Helfer nämlich auch), um Nägel in die Lunten zu schlagen. Oder wir hetzen den Kanonier mit dem Zepter der Macht auf einen anderen Hafenbewohner – nehmen dann aber in Kauf, dass die Lage eskaliert. Den Proviant könnten wir dem Lagerverwalter abschwatzen, nachdem wir seiner Frau (einer Wirtin) einen Gefallen getan haben.

Aber hey: Alles Humbug, wozu gibt's denn Voodoopuppen?! Auch in Puerto Isabella dürfen wir eine Person via Voodoo in eine Marionette verwandeln. Und wer läge da näher als der Kommandant höchstpersönlich? Mit der »Knochenhand des Diebes« (dem Einsack-Zepter) klauen wir seine



Mit dem **Äffchen** sammeln wir Beute und lenken Gegner ab.



Der Gnom **Jaffar** sammelt Beute für den Helden – und kämpft auch mit seinem Messerchen, wenn's nötig ist.







Beim **Adjutanten** des Kommandanten ordnen wir erstmal an, dass unser Held mit Gold überschüttet wird – ein diebischer Spaß.



Zum Abschluss schicken wir die **Wachmannschaft** des Kahns in die Kaserne zum Stiefelputzen – der Weg an Bord ist frei.



Anschließend befreien wir einen (dezent verwunderten) **Piraten** aus dem Kerker, den wir für unsere Schiffscrew brauchen.



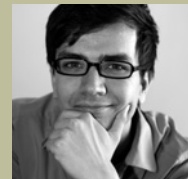
Und schon darf unser Held mit seinem ersten eigenen **Schiff** in See stechen – jetzt öffnet sich die Welt und erlaubt freies Reisen.

Haarbürste, aus deren Belag wir in einer Althöhle eine Puppe basteln. Mit unserer Kommandanten-Marionette veranlassen wir dann die Freilassung des Piraten, kommandieren die Wächter vom Schiff ab, lassen Proviant laden und – so viel Spaß muss sein – ordnen an, dass unser Held mit Gold überschüttet wird («Dieser Mann ist ein Held!»). Zudem können wir mit Patty reden, die im Hafen wartet. Daraus entsteht ein witziger Dialog: »Hallo Patty, wie ist die Lage?« – »Guten Tag, Kommandant« – »Pst, ich bin's, dein Freund.« – »Wir brauchen alle Freunde in der neuen Welt.« Wie schön, Piranha Bytes bewahrt seinen Humor.

Noch schöner ist, dass **Risen 2** mit der Lösungsvielfalt eine Hauptstärke seines Vorgängers und der **Gothic**-Serie erbt. Es macht einfach Spaß, mit unterschiedlichen Vorgehensweisen zu experimentieren. Weshalb wir neu laden, um eben doch noch ein Loch in die Gefängnismauer schießen. Und war-

um? Weil wir's können! Technisch darf man von **Risen 2** dabei nicht zu viel erwarten, gerade im Vergleich zu **The Witcher 2** (schöne Zwischensequenzen und Animationen) sowie **Skyrim** (eindrucksvollere Landschaften) wirkt das deutsche Abenteuer grafisch angestaubt. Besonders die kantigen und grob animierten Nebencharaktere sehen alt aus, während die Hauptfiguren immerhin detaillierter ausfallen als im Vorgänger. Ändern dürften sich an der Technik allenfalls noch Details wie die Lippsynchronität der Dialoge – schließlich ist **Risen 2** laut Deep Silver schon »zu 90 Prozent« fertig.

Eine Stärke von **Risen 2** liegt dafür wieder im stimmungsvollen Tag/Nacht-Rhythmus und den handgebaute Landschaften. Selbst im letzten Winkel finden wir Schatztruhen – die wir mit einem neuen, umständlichen Schloßer knack-Minispiel öffnen müssen. So verschieben wir mit einem Dietrich Bolzen, wobei die Steuerung aber bisher zu empfindlich reagiert. Die Dschungellandschaft bietet zudem wenige Landmarken, die wichtigen Orte (zwischen denen wir via Kartenklick auch schnellreisen dürfen) liegen dicht beieinander. Auch die unterirdischen Tempelruinen sind bis hierhin höchstens vier Räume groß. Dadurch spielt sich der Abschnitt kompakter und linearer als von **Risen** oder **Gothic** gewohnt. Allerdings ist die Schwertküste nur einer von mehreren Orten, zwischen denen wir später mit unserem Schiff hin- und herreisen – mit der Schaluppe übrigens, die wir soeben geklaut haben. Und auf die Seefahrt freuen wir uns wie ein Pirat aufs Kielholen – auch, weil wir uns fragen, wen wir wohl als Nächstes fernsteuern dürfen. **GR**



### Neue Welt mit altem Charme

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Ich muss meine Vorlieben und -urteile dringend überdenken. In unserer letzten Risen-2-Vorschau vor einem halben Jahr hatte ich geschrieben, Piraten seien für mich das denkbar müdeste Szenario, abgesehen vielleicht von Wikingern. Und was passiert? Skyrim, das Rollenspiel des Jahres, spielt in einem Pseudo-Wikinger-Szenario – und ich liebe es! Risen 2 wiederum spielt in einem Pseudo-Piraten-Szenario – und gefällt mir ebenfalls! Piranha-Bytes-Spiele entfalten nun mal ihren eigenen ruppigen Charme fernab schwülstiger Klischeewelten.

Wobei dieser Charme allmählich abblättert, technisch wie inhaltlich: Skyrim hat jüngst gezeigt, wie eine offene Welt auszusehen hat. The Witcher 2 wiederum legt die Messlatte für erzählerische Kraft sehr hoch. Risen 2 sitzt irgendwo dazwischen und wirkt ein bisschen angestaubt. Dafür dürfte es die Stärken seines Vorgängers erben, allen voran die vielfältigen Lösungswege – und das ist viel wichtiger. Die Voodoo-Hexerei wiederum passt ins Szenario, Gedankenkontrolle ist sowieso immer für einen Lacher gut. Nun sollte Piranha Bytes noch die (Kampf-)Steuerung entfummeln. Und, am wichtigsten: Bisher habe ich nur begrenzte Abschnitte der Spielwelt gesehen – es wäre schön, sie auch mal zusammenhängend zu erleben. Erst dann lässt sich abschätzen, ob sich Risen 2 tatsächlich zum großen Abenteuer mit großer Geschichte entwickelt.

**Potenzial: Sehr gut**

An bestimmten **Vorsprüngen** darf der Namenlose hochklettern.





# 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	–	–	2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11	–	2012
NEU	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12	–	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11, 02/12	–	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11	–	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	1. Quartal 2012
	Defenders of Ardania	Strategie	Most Wanted	–	–	6. Dezember 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	–	–	17. Januar 2012
	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, 01/12	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
NEU	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	1. Quartal 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
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nottingham	–	–	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
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	01/12, 02/12	–	9. Februar 2012
	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
UPDATE	Port Royale 3	Aufbau-Strategie	Gaming Minds	02/12	–	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
NEU	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	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
NEU	Spec Ops: The Line	Ego-Shooter	Yager	02/12	Sehr gut	3. Quartal 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	–	–	2012
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	–	–	1. Quartal 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
UPDATE	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	–	–	17. Februar 2012
	World of Warcraft: 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

**Das Schwarze Auge: Demonicon**  
Vom Diablo-Doppelgänger will sich Demonicon zum deutschen The Witcher wandeln. Wir begutachten das wagemutige Projekt.



#### 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 Januar

Gotham City Imposters	Warner Bros.	10.01.2012
King Arthur 2	Paradox	13.01.2012
Deponia	Daedalic	17.01.2012
Jagged Alliance: Back in Action	Bit Composer	26.01.2012
Defenders of Ardania	Paradox	27.01.2012

## Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Mass Effect 3	—	2
6	Assassin's Creed 3	↑	8
4	Risen 2: Dark Waters	↓	4
5	Grand Theft Auto 5	↑	—
6	Starcraft 2: Heart of the Swarm	—	7
7	Bioshock Infinite	↑	9
8	Guild Wars 2	↑	—
9	Dragon Age 3	↑	13
10	Aliens: Colonial Marines	↑	12
11	Battlefield 4	↑	—
12	Max Payne 3	↓	10
13	Jagged Alliance: Back in Action	↑	21
14	Darksiners 2	↑	18
15	Half-Life 2: Episode 3	↓	11
16	Crysis 3	↓	15
17	Half-Life 3	↑	—
18	ARMA 3	↑	19
19	Dead Space 3	↑	20
20	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↓	16
21	Call of Duty: Black Ops 2	↑	—
22	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—
23	Far Cry 3	↑	24
24	Command & Conquer: Generals 2	↑	—
25	Torchlight 2	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 1/12





# Die 50 wichtigsten Spiele

# 2012

Das Spielejahr 2011 war groß! Kann 2012 da noch einen draufsetzen? Wir geben einen Ausblick auf die Titel, auf die es sich zu freuen lohnt. Von Petra Schmitz, Sebastian Klix und Malte Witt

Auf DVD: Video-Special

**P**uh! *Skyrim*, *Battlefield 3*, *Modern Warfare 3*, *Batman: Arkham City*, *Assassin's Creed: Revelations*: Allein die letzten Monate haben dermaßen viele tolle Titel auf unsere Rechner gespült, dass man mit dem Spielen gar nicht mehr hinterher kommt. Aber wir sollten uns dennoch sputen, denn 2012 wird uns kaum eine Pause gönnen. Allein im Frühjahr erscheinen wieder einige

Hochkaräter, für die wir Platz auf unseren Festplatten und Zeit in unseren Kalendern freiräumen sollten. Denn wer will schon nur daneben stehen, wenn alle anderen über ihre Erlebnisse in *Mass Effect 3* sprechen? Von *Diablo 3* fangen wir hier erst gar nicht an, allein das dürfte den einen oder anderen monatelang fesseln. Alsdann, begleiten Sie uns auf den folgenden neun Seiten ins kommende Jahr. In ein Jahr voller Abenteuer und großer Aufgaben. **PET**

**GTA 5:** Für den PC wird das Spiel sehr wahrscheinlich erst 2013 verfügbar sein.

## Wo ist denn GTA 5?

Wer auf den kommenden Seiten **GTA 5** vermisst, den müssen wir insofern enttäuschen, als dass wir nicht damit rechnen, den Titel noch 2012 auf dem PC zu erleben. Rockstar Games hat bis jetzt noch keinen Erscheinungstermin verlauten lassen – außer, dass **GTA 5** »auf keinen Fall« im Sommer erscheint. Die Kollegen und Konsolen-Experten von der GamePro rechnen mit dem Spiel daher erst gegen Ende 2012. Und wie es so Tradition bei den **Grand Theft Auto**-Spielen ist, erscheint die PC-Fassung immer erst rund ein halbes Jahr später. Für uns startet die Verbrecherkarriere in Los Santos also voraussichtlich erst Mitte 2013.





# 1. Diablo 3

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **6703**

Der Entwickler Blizzard hat während des aktuell laufenden geschlossenen Betatests von **Diablo 3** entschieden, dass das Spiel noch weitere Zeit für Anpassungen und Feinschliff benötigt. So hat man das kritisierte Talentsystem zumindest dahingehend angepasst, dass wir die Fähigkeiten nicht mehr immer und überall wechseln können, sondern nur noch an speziellen Schreinen. Und auch in Sachen KI-Begleiter hat sich was getan. Die dürfen nun auf allen vier Schwierigkeitsgraden mitziehen und nicht mehr nur auf dem leichtesten. Die Runen, mit denen wir die Ausrichtung unserer Fertigkeiten anpassen können, fehlen in der Beta noch immer. Dementsprechend fehlt Blizzard diesbezüglich noch mögliches Feedback, was zu weiteren Umbrüchen führen könnte. Letztlich gilt bei **Diablo 3** das alte Motto von id Software: »When it's done!«. Wir sollten also nicht damit rechnen, dass sich Blizzard an irgendeinen Termin bindet, sondern das Spiel erst dann auf den Markt bringt, wenn die Entwickler damit zufrieden sind. Ob das – wie angekündigt – noch im 1. Quartal 2012 passieren wird?



# 2. Mass Effect 3

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **8. März 2012** Quicklink: **7230**

Eigentlich hätte es ja schon 2011 erscheinen sollen, aber Bioware hat das Ende der Trilogie um Commander Shepard und die Reaper auf März 2012 verschoben. Wohl auch, weil gegen Ende 2011 bereits zu viele Schwergewichte auf der Release-Liste standen. Unter anderem der Rollenspiel-Koloss **Skyrim**, gegen den sich selbst ein **Mass Effect 3** mit vermutlich wieder um die 20 bis 40 Spielstunden wie ein Zwerg ausnimmt. Vielleicht hat aber auch der neue Koop-Modus für eine Verzögerung gesorgt, dessen Multiplayer-Schlachten sich auch auf den Fortschritt im Solo-Krieg gegen die Reaper auswirken. Lange warten müssen wir auf das Finale aber nicht mehr. Hoffentlich wirkt sich das überarbeitete und wieder komplexere Charaktersystem positiv aufs Spiel aus und ist nicht nur Kosmetik. Hoffentlich führt Bioware die im ersten Teil aufgemachten Nebengeschichten erstens überhaupt und zweitens schlüssig zu Ende. Wir wollen wissen, welche Überraschung die Rachni-Königin für uns noch in petto hat. Und wie sich die Liebesverwirrungen am Schluss aufräuseln.



# 3. Starcraft 2: Heart of the Swarm

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**  
Termin: **2012** Quicklink: **7454**

In der zweiten Episode von **Starcraft 2** dreht sich alles um die Zerg und deren Königin der Klingen, um Kerrigan. Anders noch als in **Wings of Liberty** nehmen wir unsere Heldin dieses Mal mit in jede Schlacht. Die Dame kann sogar je nach Anforderung mit neuen Fertigkeiten ausgestattet werden. Zwar soll die Einzelspieler-Kampagne von **Heart of the Swarm** etwas kürzer ausfallen als die von **Wings of Liberty**, aber das stört uns nicht so wahnsinnig, wenn Blizzard die Story anlegt und uns fester an unsere Heldin bindet. Manche **Starcraft**-Fans sind sowieso nur am Rande am Solo-Modus interessiert. Für den Multiplayer hat sich Blizzard einige Änderungen einfallen lassen: So müssen die Protoss demnächst ohne Mutter- und Trägerschiff auskommen, die Zerg müssen ohne den Overseer leben und Terraner dürfen nur noch einen Thor bauen. Daneben gibt's aber auch neue Einheiten für alle, etwa den Protoss-Replikanten, der sich permanent in eine andere, feindliche Einheit verwandeln kann. Die Balance wird Blizzard sicherlich in einem Betatest austarieren.



# 4. Guild Wars 2

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

Wer bei **Guild Wars 2** mit einem weiteren reinen Instanzen-MMO rechnet, liegt falsch. Anders als bei den Vorgängern **Guild Wars: Prophecies**, **Factions** und **Nightfall** setzt der Entwickler ArenaNet bei **Guild Wars 2** auf eine Mischung aus offener Welt und abgeschlossenen Bereichen. Also auf das, was wir aus anderen aktuellen Online-Rollenspielen kennen. Bevor Sie nun das große Gähnen kriegen: ArenaNet kopiert nicht nur Bestehendes, sondern verfeinert die ganze Angelegenheit mit dem für die Entwickler typischen Schwung von Innovationen. Dynamische Events sollen die Welt für eine Weile verändern – je nachdem, wie die Spieler mit den Herausforderungen zurechtkommen: Retten sie das Dorf, das angegriffen wird, oder versagen sie? Können sie die Zerstörung einer Brücke verhindern oder nicht? Unter anderem gibt's noch ein neues Skill-System und eine personalisierte Geschichte mit vollvertonten Dialogen und Multiple-Choice-Antworten. Also genau das, womit **Star Wars: The Old Republic** auftrumpft. Unterschied: **Guild Wars 2** kostet keine monatlichen Gebühren.



# 5. Risen 2: Dark Waters

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Deep Silver**  
Termin: **27. April 2012** Quicklink: **7332**

**Risen 2: Dark Waters** krempelt das Szenario, wie wir es aus dem ersten Teil der Serie kennen, ganz schön um. Die Handlung setzt zehn Jahre nach dem Ende von **Risen** ein. Unser Held ist inzwischen ein abgewrackter Typ, nach dessen heroischen Taten kein Hahn mehr kräht. Und auch Freundin Patty ist längst die Ex-Freundin. Trotzdem muss der inzwischen nicht mehr ganz so junge Mann wieder ran: Die Titanen drohen, die Welt in Schutt und Asche zu legen. Der Namenlose schwingt sich im Laufe der Handlung zum Freibeuter (inklusive Säbel und Pistole) empor. Als Hauptquartier dient sein Schiff. Mit dem dürfen wir jedoch nicht selbst segeln, es teleportiert uns nach Klick auf eine Karte an den gewünschten Ort, ähnlich wie die Normandy in **Mass Effect**. Auch ähnlich wie im Falle der Normandy: Auf unserem Schiff versammeln wir Crew-Mitglieder, die teilweise auch als Trainer dienen. Welche das sind, entscheidet unsere Fraktionswahl, wir können uns der Inquisition oder den Voodoo-Eingeborenen anschließen. Zauberei wird's also trotz Piratenszenario auch in **Risen 2** geben.





Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **2k Games**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **6999**



## 6. Bioshock Infinite

Auch wenn's auf den ersten Blick so wirkt, ist **Bioshock Infinite** viel mehr als ein **Bioshock** in den Wolken, genauer in der fliegenden Stadt Columbia. In der Rolle des Helden Booker deWitt haben wir nämlich mit der reizenden und geheimnisvollen Elizabeth nicht immer, aber sehr oft eine Begleiterin an unserer Seite. Elizabeth als einen von der KI gesteuerten Sidekick zu bezeichnen, wird der Dame allerdings nicht gerecht. Die junge Frau beherrscht abgedrehte Magie und kann sogar auf kleine Stellen und einzelne Objekte beschränkt die Zeit beeinflussen. So zaubert sie etwa einen längst verschwundenen Waggon wieder an seinen alten Platz, um Booker vor Angriffen zu schützen. Seine Aufgabe: Elizabeth aus dem vom Wahnsinn befallenen Wolkenkuckucksheim zu befreien. Doch nicht nur die durchgeknallten Einwohner Columbias haben etwas dagegen, auch ein gigantischer Greifvogel namens Songbird will verhindern, dass Elizabeth die Flatter macht. Wir sind sehr gespannt auf das Geheimnis, dass die junge Dame mit sich herumschleppt.

Entwickler: **Rockstar Vancouver** Publisher: **Rockstar**  
Termin: **März 2012** Quicklink: **7401**



## 7. Max Payne 3

Ob **Max Payne 3** wirklich im kommenden März erscheint, darf noch ganz kräftig bezweifelt werden. Immerhin wurschtelt der Entwickler Rockstar Vancouver schon gefühlte Jahrhunderte an dem Titel, und richtig viel zu sehen gab's bisher auch noch nicht von Mäxchen. Aber wir wissen trotzdem schon eine ganze Menge. Die wichtigste Info: Spielerisch wird sich **Max Payne 3** nicht signifikant von den Vorgängern unterscheiden. Wir steuern Max nach wie vor in der Schulterperspektive, ballern nach wie vor auf Bösewichter und nach springen nach wie vor in Bullet-Time-Zeitlupe durch die Gegend. Allerdings wird's dieses Mal dann doch ein bisschen anders: Nur Teile von **Max Payne 3** werden im düsteren New York spielen. Die Abschnitte erleben wir als Rückblenden, denn unser liebster Melodramatiker wohnt mittlerweile in São Paulo, wo er sich als (mopsiger, glatzköpfiger) Bodyguard für zwei Verbrecherbrüder verdingt. Wie's so weit kommen konnte, und was Max in der größten Stadt Brasiliens anstellt – das alles ist hoffentlich so spannend, wie es die ersten beiden Teile waren.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **2012** Quicklink: **7462**



## 8. Far Cry 3

Dass **Far Cry 2** nicht der große Wurf war, weiß der Entwickler und Publisher Ubisoft inzwischen auch. Doch die Kanadier wollen die Serie nach dem Ausflug nach Afrika nicht zu Grabe tragen. Vielmehr soll sie mit alten Tugenden wieder zum Leben erweckt werden. Was sind die alten Tugenden von **Far Cry**? Die Südsee-Insel und der darauf Gestrandete. Jason Brody verschlägt es ungewollt auf ein liebliches tropisches Eiland, auf dem sich eine Horde durchgeknallter Söldner breit gemacht hat, die auch vor Morden an Einheimischen nicht zurückschrecken. Was die Männer antreibt, wissen wir noch nicht. Aber für Jason wird's brandgefährlich, weil er nicht tatenlos zuschauen kann, wie wehrlose Menschen getötet werden. Die Insel soll laut Ubisoft noch größer werden als das Terrain in **Far Cry 2**. Das lässt uns ein bisschen zittern, immerhin will der ganze Platz ja auch sinnvoll gefüllt werden. Allerdings hat der Entwickler mit **Assassin's Creed 2** bewiesen, dass er kritik- und lernfähig ist. Wieso soll das bei **Far Cry 3** nicht auch klappen? Wir freuen uns jedenfalls auf den Insel-Shooter.

Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2012** Quicklink: **7437**



## 9. Hitman 5: Absolution

Nummer 47 lebt. Na klar, er ist ja auch nie gestorben. Aber in den letzten Jahren war's dann doch recht still um den glatzköpfigen Auftragskiller. 2012 kommt er zurück und tritt laut dem dänischen Entwickler IO Interactive eine »persönliche Reise voller Verrat« an. Klingt spannend, aber gleichzeitig auch nach ziemlich üblem Marketing-Blabla. Ob wir nun wirklich mehr über den Mann erfahren, der sich hinter der Nummer verbirgt? Aber ob nun persönliches oder unpersönliches Meucheln: Letztlich geht's in **Hitman 5: Absolution** wieder ums geschickte und unentdeckte Abmurksen von Gegnern (wir sagen hier mal nicht »Opfer«). Allerdings, so unser bisheriger Eindruck, mit weniger Freiheit als in den Vorgängern. Vielmehr erscheint uns der fünfte Teil linearer, aber auch cineastischer, es gibt mehr Zwischensequenzen, mehr Skripts. Nur logisch also, dass man den Spieler unter solchen Umständen in engere Umgebungen sperren und mehr lenken muss. Sonst käme Nummer 47 vielleicht zu spät zum nächsten Skript. Ob's dem Gesamterlebnis einen Abbruch tut, bleibt abzuwarten.

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ**  
Termin: **Sommer 2012** Quicklink: **7467**



## 10. Metro: Last Light

Nein, **Metro: Last Light** basiert nicht wie der Vorgänger **Metro 2033** auf einem Roman von Dmitry Glukhovsky, auch wenn's mit **Metro 2034** eine Fortsetzung gäbe. Die Handlung von **Last Light** geht auf die Kappe des Entwicklers 4A Games. Der schickt wieder den jungen Artjom ins Rennen gegen eine neue Bedrohung. Anders als in **Metro 2033** sollen wir dieses Mal deutlich häufiger an der Erdoberfläche unterwegs sein – von der sich der nukleare Winter langsam, aber sicher verabschiedet. Dass das ganze Mutantengekröse allerdings noch da ist, liegt auf der Hand, sonst gäb's ja nichts zu bekämpfen. Wobei: Die Hauptgegner in **Metro: Last Light** scheinen wohl die Faschisten zu werden, die sich mit Hilfe einer geheimnisvollen Waffe die Oberhand in der Moskauer Unterwelt erstreiten wollen. Artjom soll's verhindern. 4A Games hat uns schon mit dem Vorgänger ein bildschönes und hochgradig spannendes Spiel geliefert. Ob der neue Teil auch spannend wird, wird die Zeit zeigen, bildschön wird er dank der überarbeiteten Grafik-Engine aber ganz sicher.



# 11. Borderlands 2

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **2k Games**  
Termin: **2012** Quicklink: **7543**

Das **Diablo** unter den Ego-Shootern geht 2012 in die zweite Runde. Gearbox' Überraschungshit **Borderlands** von 2009 erfreut sich auch heute immer noch großer Beliebtheit, vor allem im kooperativen Mehrspieler-Modus. Kein Wunder also, dass man die Fans mit einem **Borderlands 2** beglücken will. Nach wie vor wandern wir über den endzeitlich anmutenden Planeten Pandora, lösen Quests, ballern zahlreiche Gegner über den Haufen und sacken Unmengen an Ausrüstung wie Waffen und Upgrades ein. Die Änderungen finden sich eher im Detail, etwa beim abwechslungsreicheren Welt-design, neben der klassischen Einöde gibt's nun auch Sumpf- und Eisregionen. Hinzu kommen die ausgebaute Waffenschrauberei, Wegwerf-Schießprügel, intelligentere Gegner sowie die Möglichkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu verwenden. Zudem soll die Spielwelt dreimal so groß ausfallen wie im Vorgänger. Mit vier neuen Charakteren geht's los, jeder mit drei individuellen Talentbäumen ausgestattet. Die Helden aus dem ersten **Borderlands** sollen als Nichtspieler-Charaktere auftauchen.



# 12. WoW: Mists of Pandaria

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**  
Termin: **2012** Quicklink: **7640**

Die Pandas sind los – nun ja, fast. Bis Blizzard das inzwischen vierte Addon zu **World of Warcraft** veröffentlicht, wird sicher noch einiges an Zeit vergehen, 2012 könnten sie's aber hinbekommen. Für **Mists of Pandaria** haben die Entwickler nicht allzu tief in die Innovationskiste gegriffen, im Gegenteil. Vielmehr erscheint es uns bisher so, als würde man wieder auf alte Mechanismen zurückgreifen. Das Phasing, das die Umgebung an den Quest-Fortschritt anpasst und gerade den Auftakt von **Cataclysm** so besonders gemacht hat, fehlt anfangs vollkommen. Statt dessen schickt man uns als Pandare in zig Standard-Quests. Immerhin auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte, dem Startgebiet des Addons. Neu auch, dass wir bis Level 10 zu keiner Fraktion gehören, erst in einer Quest müssen wir uns entscheiden, für welche Seite wir künftig antreten. Neu ist zudem die Mönch-Klasse, die mit Kung-Fu-Schlägen zuhaut. Dennoch: Alles schon mal dagewesen. Was nicht heißt, dass sich beim Mitternachtsverkauf nicht doch wieder die Fans vor dem Elektromarkt stapeln.



# 13. Tomb Raider

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2. Halbjahr 2012** Quicklink: **7229**

Neustarts von altgedienten Serien sind aktuell der letzte Schrei. Und »Schrei« ist hier ein wundervolles Stichwort, denn im Neustart der **Tomb Raider**-Serie schreit und wimmert und heult Lara, dass man meinen könnte, die Gute hätte noch nie ein Abenteuer bestanden. Genauso ist's auch, denn **Tomb Raider** macht uns mit einer Lara bekannt, die frisch von der Uni auf ihre erste Forschungsreise aufbricht. Doch ihr Schiff kentert an einem unbekannten Eiland. Dort will nicht nur die Fauna der Frau an den Kragen, auch die Bewohner der Insel würden Madame Croft gerne irgendeiner Gottheit opfern. Lara, zu Beginn des Spiels noch unerfahren, japst und wimmert sich von einem lebensbedrohenden Moment zum nächsten. Im Laufe des Spiels soll sie immer stärker und selbstbewusster werden, ein rudimentäres Rollenspiel-System macht's möglich. Dazu passt, dass die Insel frei begebar ist, die Stärke der Gegner oder andere Hindernisse sollen jedoch als natürliche Grenzen dienen, die Lara im Laufe der Handlung meistern muss. Also eigentlich ganz wie im guten, alten **Gothic**.



# 14. Torchlight 2

Entwickler: **Runic Games** Publisher: **Daedalic**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7538**

Das erste **Torchlight** wird gerne als buntere Neuauflage des ersten **Diablo** bezeichnet, sind sich doch nicht nur die typische Monsterhatz-Spielmechanik, sondern auch Handlung, Musikanterhaltung und Leveldesign sehr ähnlich. Kein Wunder, da viele Mitarbeiter von Runic Games einst an **Diablo** mitgearbeitet haben. **Torchlight 2** macht aber ähnlich wie damals **Diablo 2** im Vergleich zum Original einen guten Sprung nach vorne. Waren wir im ersten Teil noch in düsteren Dungeons unterwegs, bereisen wir nun auch Freiluftareale und große Hauptstädte. Das wird auch in einer längeren Spielzeit resultieren, die man uns in drei Akten präsentiert. Bei den Charakterklassen hat sich ebenfalls etwas getan: Die drei bekannten Klassen Nahkämpfer (Destroyer), Fernkämpferin (Vanquisher) und Magier (Alchemist) werden durch vier neue ersetzt. So stapfen wir entweder als Outlander, Berserker, Ingenieur oder Embermage los, um Gegner zu vertrimmen und in aus diesen herausprudelnden Gegenständen zu baden – nun auch im neuen Koop-Modus, den wir schon in **Torchlight** vermisst haben.



# 15. Dishonored

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **2012** Quicklink: **7514**

Endlich Neues von den **Dark Messiah**-Machern. Das französische Studio Arkane arbeitet unter den Fittichen von Bethesda derzeit an einem gleichermaßen ambitionierten wie spannenden Projekt. **Dishonored** spielt in einer Art Steampunk-Welt, in der aber auch Magie nicht zu kurz kommt. In der Rolle des ehemaligen Leibwächters der Kaiserin sollen wir unsere Unschuld am Tod der Monarchin unter Beweis stellen und die wahren Schuldigen ausmachen. Arkane verspricht haufenweise Interaktion mit der Umwelt und interessante Zauberkkräfte. So sollen wir beispielsweise während einer Flucht Bücherregale umstoßen können, um unsere Verfolger auf eine falsche Fährte zu locken. Oder wir beschwören eine Rattenarmee, die sich auf Gegner stürzt. Um unbemerkt aus der Gefahrenzone zu verduften, schlüpfen wir anschließend in den Körper eines der Nager und krabbeln durchs nächstbeste Rohr davon. Wenn **Dishonored** auf einem ähnlichen Qualitätsniveau landet wie **Dark Messiah of Might & Magic**, dann steht uns ein ganz großes Spiel ins Haus.





Entwickler: **Vigil Games** Publisher: **THQ**  
Termin: **2012** Quicklink: **7185**



Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2012** Quicklink: **7679**



Entwickler: **Creative Assembly** Publisher: **Sega**  
Termin: **März 2012** Quicklink: **7680**



Entwickler: **Yager** Publisher: **2k Games**  
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7649**



Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –  
Termin: **2012** Quicklink: **7468**



Entwickler: **Starbreeze** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **24. Februar 2012** Quicklink: **6994**



Entwickler: **2K Marine** Publisher: **2k Games**  
Termin: **2012** Quicklink: **7471**



## 16. Darksiders 2

Da Spiele wie das konsolenexklusive **God of War** auf dem PC rar sind, waren viele Spieler umso begeisterter, als das rundum gelungene **Darksiders** 2010 auch seinen Weg auf den heimischen Rechenknecht fand. Im zweiten Teil schlüpfen wir in die Rolle von »Tod« (nach »Krieg« im ersten Teil fehlen also noch »Hunger« und »Pest«). Tod hat andere, aber nicht weniger nette Sachen auf dem Kasten als sein Bruder Krieg, dafür aber mehr Platz, um diese einzusetzen. Denn neben anderen Verbesserungen trumpft **Darksiders 2** auch mit einer deutlich größeren Spielwelt auf. Mal gucken, ob das in den kommenden Jahren Hunger und Pest noch toppen können.

## 17. Thief 4

Vielleicht ist **Thief 4** auf Rang 17 ein wenig zu optimistisch, ein wenig zu euphorisch. Denn eigentlich wissen wir noch rein gar nichts über den Titel. Aber wir vermuten. Wir vermuten, dass wir wieder Dieb Garrett verkörpern werden. Allein das ist ein extra großer Pluspunkt. Okay, Eidos könnte die Spielmechaniken versauen, aber auch die sind durch die ersten drei Teile schon recht gut definiert, da kann man nicht viel falsch machen, eher ausbauen und verbessern. Bei **Deus Ex: Human Revolution** hat's Eidos ja auch sehr gut hinbekommen. Zudem arbeiten die Jungs schon so lange an **Thief 4**, dass wir uns für 2012 berechnete Hoffnungen auf das Garrett-Comeback machen dürfen.

## 18. Total War: Fall of the Samurai

Im März kommt endlich Nachschub für passionierte **Total War**-Strategen. Bei **Fall of the Samurai** handelt es sich um ein Stand-Alone-Addon, es funktioniert also auch ohne das Hauptspiel **Total War: Shogun 2**. **Fall of the Samurai** spielt 400 Jahre später als **Shogun 2**, also im 19. Jahrhundert. Das bedeutet nicht nur Kolonialmächte, das bedeutet auch und vor allem neue Technologien wie beispielsweise die Eisenbahn. Sechs neue spielbare Clans, 39 neue Landeinheiten, zehn neue Marineeinheiten, drei neue Agententypen und vier weitere historische Schlachten machen aus dem Addon ein gutes Paket, das einige Zeit lang beschäftigen sollte.

## 19. Spec Ops: The Line

Dass hochkarätige Actionspiele aus Deutschland kommen können, ist ja spätestens seit dem ersten **Far Cry** bewiesen. Dass ein potenziell hochkarätiges Actionspiel aus Deutschland aber auch noch auf einer literarisch hochkarätigen Vorlage basiert, ist dann doch neu. Für **Spec Ops: The Line** nutzt Yager aus Berlin den Roman »Heart of Darkness« (Filmadaption: »Apocalypse Now«) als Ideengeber. In der Rolle des Delta-Force-Captains Walker müssen wir zusammen mit zwei KI-Begleitern dem wahnsinnigen Treiben eines Colonels Einhalt gebieten und auch mal moralische Entscheidungen treffen – und zwar im von Sand überfluteten Dubai der nahen Zukunft.

## 20. Arma 3

Mit **Arma 3** setzt der Entwickler Bohemia Interactive seine bekannte Militärsimulations-Reihe fort. Die Solo-Kampagne führt den NATO-Soldaten Captain Miller in der nahen Zukunft nach Griechenland auf die besetzte Ägäis-Insel Lemnos. Hier muss sich Miller zunächst alleine durchschlagen, also ähnlich wie beim Auftakt von Bohemias Erstling **Operation Flashpoint**. Später soll das Kommandieren von größeren Truppenverbänden im Mittelpunkt stehen. **Arma 3** will dabei handzahn bleiben und größere Zusammenarbeit mit KI vermeiden, um nicht zu frustren. Das Spiel nutzt die überarbeitete Technik des Vorgängers und setzt erstmals auf die Physik-Engine PhysX.

## 21. Syndicate

In der Rolle eines Agenten stellen wir uns einer Welt voller Korruption. Riesenkonzerne regieren die Menschen, der Zugriff auf die digitale Welt ist dank Neurochips immer und überall möglich. Dank der Chips können wir zudem immer mal wieder Menschen manipulieren und Spezialfähigkeiten à la »Durch Wände sehen« einsetzen. So weit, so **Deus Ex**. Eine Besonderheit von **Syndicate** ist, dass es das Ego-Shooter-Remake einer alten und recht beliebten Echtzeit-Taktik-Serie darstellt. Ob die Umsetzung gelingt? Wir sind gespannt, die ersten Szenen haben ein vielfältiges (und sehr brutales) Erlebnis versprochen. Zumal die Entwickler auch extraharte Koop-Missionen planen.

## 22. XCOM

Und noch ein Remake eines Taktik-Klassikers. Und auch **XCOM** wird ein Actionspiel. Zudem spielen wir auch hier einen Agenten. Allerdings nicht in einer düsteren Zukunft, sondern in einer abgefahrenen, alternativen Variante der 50er-Jahre, in der Aliens die USA überfallen. Wir sollen's richten. An unserer Seite KI-Kollegen, denen wir Befehle erteilen dürfen. Außerdem gibt's Spezialfähigkeiten à la **Mass Effect** und sogar eine Pausenfunktion. Ganz kann **XCOM** seine Taktik-Wurzeln also nicht abstreifen. Vor allem der Look von **XCOM** hat's uns angetan, das Ganze sieht verflucht wie ein Cary-Grant-Film aus, bei dem irrsinnigerweise Tim Burton Regie geführt hat.



## 23. Jack Keane 2

Das erste Jack Keane erschien bereits 2007 und sackte satte 88 GameStar-Wertungspunkte ein. 2012 soll nun endlich der Adventure-Nachfolger **Jack Keane 2** folgen. Darin ziehen wir wieder mit dem liebenswerten Möchtegern-Kapitän Jack los. Welche Aufgaben uns erwarten, wissen wir noch nicht, aber offensichtlich geht's nach Afrika, wie das Bild rechts mit dem Kilimandscharo ganz gut beweist. In Sachen Grafik bleibt der Entwickler Deck 13 aber dem Comic-Stil treu, und auch in Sachen Humor dürfte sich **Jack Keane 2** am erfolgreichen Vorgänger orientieren. Ob am Ende dann auch die Rätselqualität stimmt, bleibt abzuwarten.

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **Astragon**  
Termin: **2012** Quicklink: **7687**



## 24. Jagged Alliance: Back in Action

Modernere 3D-Grafik, Echtzeit (mit entspannender Pausenfunktion) und trotzdem wieder Arulco und Söldner: Das Remake des Taktik-Klassikers **Jagged Alliance 2** macht einiges anders, bleibt aber trotzdem den Wurzeln der Serie treu. Für Einsteiger wird's ein umfangreiches Tutorial geben, aber selbst Serienveteranen sollten das nicht links liegen lassen, immerhin wurde die Benutzeroberfläche ebenfalls komplett überarbeitet. Ob **Jagged Alliance: Back in Action** letztlich wirklich überzeugen kann, hängt final an der in Vorabversionen noch nicht ganz knusprigen KI. Die vor Spannung überlaufende Atmosphäre ist jetzt schon verflüxt nah an den Originalen.

Entwickler: **Coreplay Game** Publisher: **bitComposer**  
Termin: **26. Januar 2012** Quicklink: **7336**



## 25. Kingdoms of Amalur: Reckoning

Dieses Spiel teilt sich mit dem neuen **Lineage**-Titel (siehe Platz 49) die Trophäe für den albernsten Namen 2012. Doch wer auf superschnelle und effektreiche Klopereien in schicker, farbenfroher Grafik steht, ist bei diesem Rollenspiel genau richtig. Wir springen zwischen offener Welt und prächtig inszenierten sowie knackigen Bosskampf-Abschnitten hin und her, die flotten Action-Gefechte spielen sich ähnlich wie die in **Darksiders**. **Kingdoms of Amalur: Reckoning** verzichtet im Übrigen auf die typischen Klassenvorgaben, wir können uns unseren Helden frei nach Schmauze zusammenstöpseln. Ob wir uns dabei auch böse vergaloppieren können? Hoffentlich nicht!

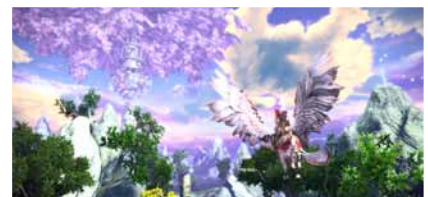
Entwickler: **Big Huge Games** Publisher: **2Electronic Arts**  
Termin: **9. Februar 2012** Quicklink: **7345**



## 26. TERA

Bei MMOs ja eher die Ausnahme: direkte Kämpfe mit aktivem Zielen wie in Shootern. Gibt's ein bisschen in **Age of Conan**, gab's sehr viel in **Chronicles of Spellborn** (inzwischen eingestellt) und in **DC Universe Online**. Das Online-Rollenspiel **TERA** will's abermals einsetzen. Obendrein sollen in den Kämpfen die Position Ihres Charakters und das Timing Ihrer Angriffe ausschlaggebend für Erfolg oder Niederlage sein. Vorgegebene Fraktionen fehlen in **TERA** übrigens, ein auf Spieler-Engagement basierendes Politiksystem soll für Spannung und Spannungen sorgen. Klingt alles sehr interessant und fordernd und sieht dank der Unreal Engine 3 auch noch bildschön aus. **TERA** startet mit Abo-Modell.

Entwickler: **Bluehole** Publisher: **Frogster**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7365**



## 27. End of Nations

**End of Nations** das neue Spiel der **Universe at War**-Entwickler wird kostenlos spielbar sein. Die Entwickler bezeichnen **End of Nations** als MMORTS, als »Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Game« oder deutscher: Online-Echtzeit-Strategiespiel. Bis zu 52 Spieler sollen sich gleichzeitig um die Vorherrschaft auf einer Karte kabbeln. Dabei gibt's drei Fraktionen, das Bündnis der Nationen, die Freiheitsfront und die Schattenrevolution. Ein mutiges und zugleich großemwahnsinniges Projekt, denn ob's bei so vielen Spielern nicht in Stress ausartet, bleibt abzuwarten. Veröffentlicht wird **End of Nations** übrigens von den **Rift**-Machern Trion Worlds.

Entwickler: **Petroglyph** Publisher: **Trion Worlds**  
Termin: **2012** Quicklink: **7685**



## 28. Aliens: Colonial Marines

Gearbox, die Zweite. Die Amerikaner haben derzeit alle Hände voll zu tun und arbeiten neben den Nachfolgern zu **Borderlands** und **Brothers in Arms** auch noch an einem taktisch angehauchten Ego-Shooter auf Basis der bekannten Alien-Filme. **Aliens: Colonial Marines** wird allem Anschein nach die Stärken der Marine-Kampagnen aus den **Aliens vs. Predator**-Spielen erben und uns mit Schock-Momenten und dem beängstigenden Geipse des Bewegungsmelders bei der Stange halten. Zur Handlung: Als Mitglied einer vierköpfigen Marine-Einheit machen wir uns etwa parallel zur Handlung des zweiten **Alien**-Films auf die Suche nach Ellen Ripley.

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **Sega**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7469**



## 29. Prey 2

2006 überraschten die Human Head Studios, die bis dahin lediglich mit einem in Deutschland indizierten Wikinger-Schnitzenspiel aufgefallen waren, mit ihrem unkonventionellen Ego-Shooter **Prey**. Trotz hoher Qualität blieb der große Erfolg jedoch aus. Doch die Amerikaner wollen es noch mal wissen. **Prey 2** macht allerdings einiges anders. So wird aus dem Ego-Shooter mit Wandlauferei und Teleport-Portalen nun ein 3rd-Person-Actionspiel mit Open-World-Touch inklusive neuem Helden – und ohne Multiplayer-Komponente. Solange die dadurch freigeordneten Ressourcen in eine runde Einzelspieler-Kampagne fließen, kann uns das nur recht sein.

Entwickler: **Human Head** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **2012** Quicklink: **7343**





Entwickler: **Codemasters** Publisher: **Codemasters**  
Termin: **Dezember 2012** Quicklink: **7682**



## 30. Dirt Showdown

Kaputtmach-Rennspiele sind rar, aber auch immer ein großer Spaßgarant. Codemasters probiert sich jetzt auch an diesem Untergenre, bleibt dabei aber weitestgehend realistisch und verzichtet auf abgedrehte Explosionskaskaden. Mit Raketen bestückte Karren gibt's in **Dirt Showdown** folglich nicht, dafür aber heiße Destruction-Derbys und Stockcar-Rennen (die in den USA sehr populär sind und hierzulande durch Stefan Raabs Stockcar Crash Challenge weiter bekannt wurden) in knallbunter Optik. Ob die Fans der Codemasters-Rennspiele auf Derartiges anspringen, sei mal dahingestellt. Aber wie gesagt: Es gibt etwas kaputt zu machen. Und das geht bekanntlich immer.

Entwickler: **Noumena Studios** Publisher: **Kalypso**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7664**



## 31. Das Schwarze Auge: Demonicon

Das bereits 2008 angekündigte Action-Rollenspiel aus dem Schwarze-Auge-Universum verschob sich immer wieder, wechselte sogar den Publisher und wurde inzwischen vom **Diablo**-Doppelgänger zum deutschen **The Witcher**. Man hat also zwischenzeitlich mächtig an der Spielmechanik geschraubt. 2012 soll's nun aber endlich soweit sein. Dann wollen die Noumena Studios, ehemals Silver Style Entertainment, beweisen, dass sie auch gute Einzelkämpfer-Rollenspiele entwickeln können, die anders als ihre einstigen Werke **The Fall: Last Days of Gaia** und **Gorasul** auf ein Party-System verzichten, dafür aber auf einen starken roten Faden und Entscheidungsfreiheit setzen.

Entwickler: **Digital Extremes** Publisher: **2k Games**  
Termin: **10. Februar 2012** Quicklink: **7309**



## 32. The Darkness 2

Jackie Estacado – den kennt man eigentlich bisher nur von den Konsolen. Die Fortsetzung des hoch gelobten Grusel-Shooters **The Darkness** erscheint jedoch auch in der PC-Variante. In der Rolle von Jackie legen wir uns mit einem mysteriösen Geheimbund an, der es auf unsere düstere Macht (die namensgebende Dunkelheit) abgesehen hat. Genau mit dieser Macht rücken wir dann auch den Feinden zu Leibe und zerfetzen ihre Körper mit den gefräßigen Tentakeln, die auf Kommando aus unserem Körper wachsen. **The Darkness 2** setzt auf comic-haftes Cel-Shading, das die überbordende Gewaltdarstellung allerdings nicht wirklich verniedlichen kann.

Entwickler: **Remedy** Publisher: **Remedy**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7690**



## 33. Alan Wake

Erinnern Sie sich noch an dieses euphorische Kribbeln, als die echten **Max Payne**-Macher von Remedy vor gefühlten Äonen den »psychologischen Action-Thriller« **Alan Wake** angekündigt hatten? Und erinnern Sie sich noch an diese schlechte Laune, die Sie verspürt haben, als Microsoft bekannt gab, **Alan Wake** würde ausschließlich auf der Xbox 360 erscheinen? Aber selbst die schlimmsten Geschichten haben irgendwann ein Ende, und das ist vielleicht sogar gut. Wie bei **Alan Wake**. Das soll tatsächlich im Frühjahr 2012 für den PC erscheinen. Gebe der namenlose Gott der Portierung, dass Remedy die auf der Xbox bescheidene Steuerung gescheit für Maus und Tastatur anpasst.

Entwickler: **City Interactive** Publisher: **City Interactive**  
Termin: **16.03.2012** Quicklink: **7274**



## 34. Sniper: Ghost Warrior 2

Dass die Jungs und Mädels von City Interactive nicht nur C-Shooter der billigsten Sorte entwickeln können, sondern mehr auf dem Kasten haben, bewiesen sie im Juni 2010 mit dem Scharfschützen-Shooter **Sniper: Ghost Warrior**, das qualitativ besser war, als man je von dem kleinen polnischen Entwickler erwartet hätte. Allerdings litt der spannende Titel unter einigen unnötigen Macken. Beim Nachfolger **Sniper: Ghost Warrior 2** verspricht der Entwickler Besserung und steigt zudem auf die aktuellste Version der CryEngine um. Größte Neuerung dürfte allerdings der neue Koop-Modus sein, der integraler Bestandteil werden soll. Wir sind gespannt.

Entwickler: **Daedalic** Publisher: **Daedalic**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7641**



## 35. Deponia

Die Adventure-Spezialisten von Daedalic (**The Whispered World**, **Harveys neue Augen**) schicken uns auf den Müll. Besser gesagt auf den Müllplaneten **Deponia**, von dem der Held Rufus unbedingt abhauen möchte. Die Story um den chronischen Selbstüberschätzer (mit Hang zum Fettnäpfchen-Getre) verspricht eine Menge Humor und clevere Kopfnüsse. Dazu gesellt sich eine deftige Prise Verwechslungskomödie und eine zuckersüß-lustige Liebesgeschichte um Rufus und eine junge Dame namens Goal. Ein weiteres Highlight: die detaillierten, handgezeichneten Hintergründe, dank derer selbst Müllberge irgendwie zur Augenweide werden.

Entwickler: **Hidden Path** Publisher: **Valve**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7556**



## 36. Counter-Strike: Global Offensive

Valve hat das Studio Hidden Path engagiert, um ein neues **Counter-Strike** zu entwickeln. Wobei »neu« auch übertrieben ist. Die Spielmechanismen sind die alten. Allerdings wurde die Grafik im Vergleich zum direkten Vorgänger **Counter-Strike: Source** noch mal deutlich verbessert, kleinere Anpassungen an den Karten sowie neue Waffen und Granatentypen sollen für mehr Abwechslung sorgen. Obendrauf gibt's den neuen Arsenal-Modus, der sich aus einer beliebigen Modifikation entwickelt hat. Der eigentliche Clou an **Counter-Strike: Global Offensive**: Wir sollen mit und gegen Playstation-3-Spieler antreten können. Ob das als Anreiz reicht?



Entwickler: **Wargaming.net** Publisher: **Wargaming.net**  
Termin: **Sommer 2012** Quicklink: **7542**



## 37. World of Warplanes

**World of Tanks**, die Free2play-Panzerschlachten vom russischen Entwickler und Publisher Wargaming.net, sind beliebter, als man glauben sollte. Im späten Sommer 2012 soll mit **World of Warplanes** ein Nachfolger erscheinen, der auf dem gleichen Prinzip basiert. Piloten treten zu Luftschlachten an – mit Flugzeugen aus den 30er- bis 50er-Jahren. Gewonnene Kämpfe spülen virtuelles Geld aufs Konto, davon lassen sich die Flieger verbessern oder gleich neue kaufen. Schade, dass sich **World of Tanks** mit **World of Warplanes** nur im ausgelagerten und vor allem für Clans interessanten Strategiemodus verbinden lässt und nicht in den eigentlichen Schlachten.

Entwickler: **Animation Arts** Publisher: **Deep Silver**  
Termin: **2012** Quicklink: **7572**



## 38. Geheimakte 3

Das schnuckelige und abenteuererprobte Duo Nina und Max macht sich im dritten Teil der gelungenen deutschen Adventure-Serie auf die Suche nach einem der ältesten Geheimnisse der Naturwissenschaften. Wenn die beiden versagen, steht abermals das Ende der Welt an. Drunter werden die zwei ja gar nicht aktiv. Aber auch auf der persönlichen Ebene wandeln die beiden auf spannenden Pfaden. Gibt's endlich mal die schon längst überfällige Hochzeit (siehe Bild)? Oder kommt was Unvorhergesehenes dazwischen? Und falls nicht, werden Nina und Max dann im sicher folgenden Teil 4 mit Klein-Nina oder Klein-Max unterwegs sein?

Entwickler: **Red 5 Studios** Publisher: –  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7031**



## 39. Firefall

Eine offene Spielwelt vollgestopft mit Herausforderungen und Aufgaben für Solisten und Teamspieler, komplexe und motivierende Charakterentwicklung kombiniert mit den besten Elementen aus **Borderlands** und **Team Fortress 2** sowie eine ellenlangen Liste weiterer cooler Spielelemente. Das Ganze von Leuten, die auch schon an der fordernden Multiplayer-Shooter-Reihe **Tribes** mitgewerkelt haben und – jetzt kommt's – man muss nicht einmal einen Cent dafür bezahlen. Klingt zu schön, um wahr zu sein? Abwarten, wir wissen mehr, wenn das Free2Play-Action-MMO **Firefall** in wenigen Monaten erscheint. Aber schick sieht's jetzt schon aus.

Entwickler: **Pendulo Studios** Publisher: **Crimson Cow**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7672**



## 40. Y: Der Fall John Yesterday

Nachdem die Pendulo Studios Ende 2009 ihre bekannte Point&Click-Adventure-Reihe **Runaway** mit dem dritten Teil **A Twist of Fate** abgeschlossen hatten, schoben sie zuerst noch einen zweiten Teil zum 1997 erschienenen **Hollywood Monsters** nach, nämlich **The Next Big Thing**, und stürzten sich daraufhin in die Arbeiten an einem völlig neuen Spiel. Dem Genre sowie der farbenfrohen Comicgrafik bleiben die spanischen Jungs und Mädels dabei treu, dafür erzählt **Y: Der Fall John Yesterday** aber keinen locker-flockigen Roadmovie-Krimi voller Wortwitz und herrlich verschrobener Charaktere, sondern eine düstere Psycho-Geschichte um Foltermörder, Kultisten und John Yesterday.

Entwickler: **Hi-Rez** Publisher: –  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7683**



## 41. Tribes Ascend

Wer beim semi-realistischen Szenario von **Battlefield 3** und Konsorten Ausschlag bekommt, Soldaten nicht mehr sehen kann und sich nach schnellen Multiplayer-Shootern mit Anspruch abseits vom Panzerlenken, Jetfliegen und Bombenlegen sehnt, dem sei **Tribes Ascend** wärmstens ans Herz gelegt. Das neue Free2Play-Spiel der **Global Agenda**-Macher spielt sich dank Klassensystem und der sehr eigenen und serientypisch ungewöhnlichen Fortbewegungsmechaniken ähnlich abwechslungsreich und flott wie die alten **Tribes**-Titel. Aktuell läuft die Beta des Titels. Sich dafür anzumelden und mal reinzuzuschuppen lohnt sich auf jeden Fall.

Entwickler: **Eugen Systems** Publisher: **Focus**  
Termin: **17. Februar 2012** Quicklink: **7596**



## 42. Wargame: European Escalation

Im Echtzeit-Strategiespiel **Wargame: European Escalation** stoßen in den Jahren von 1975 bis 1985 die Streitkräfte der NATO und des Warschauer Pakts aufeinander. In dem zugegeben arg ausgelutschten alternativen Historienverlauf wird Europa mal wieder zum Schauplatz riesiger Schlachten. Ein Multiplayer-Modus über das so genannte EugenNet wird ebenfalls angeboten. Die Besonderheit von **Wargame: European Escalation** ist die sehr flexible Zoomstufe, die es dem Spieler ähnlich wie bei Eugens letztem Werk **R.U.S.E.** erlaubt, stufenlos ganz von der schicken Nahansicht bis hinaus zur nicht minder schicken Fast-schon-aus-dem-Weltraum-Perspektive zu zoomen.

Entwickler: **Airtight Games** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7684**



## 43. Quantum Conundrum

Es soll zwar nur ein Download-Titel werden, aber das ist uns doch egal! Das Spiel mit dem hübschen Namen **Quantum Conundrum** (»ein Quantum Rätsel«) stammt immerhin von der **Portal**-Miterfinderin Kim Swift, also ist Gehirnakrobatik der verrückten Art schon programmiert. Wir müssen in dem vier bis sechs Stunden langen Knobelspiel eine Reihe von Rätseln lösen, indem wir zwischen Dimensionen wechseln, in denen Gegenstände jeweils in anderen Varianten vorliegen. So kann eine Kiste in der einen Dimension vielleicht hart wie Diamant sein und in der anderen kuschelig weich wie ein ... mit Plüsch überzogener Diamant. Oder ein Häschen.



Entwickler: **Cranberry** Publisher: **Dtp**  
Termin: **Februar 2012** Quicklink: **7688**



Entwickler: **Gaming Minds Studios** Publisher: **Kalypso Media** Termin: **2. Qtl. 2012** Quicklink: **7569**



Entwickler: **Funcom** Publisher: **Funcom**  
Termin: **April 2012** Quicklink: **7570**



Entwickler: **Carbine** Publisher: **NCsoft**  
Termin: **2012** Quicklink: **7686**



Entwickler: **Neocore Games** Publisher: **Paradox Interactive** Termin: **10. Januar 2012** Quicklink: **7642**



Entwickler: **NCsoft** Publisher: **NCsoft**  
Termin: **2012** Quicklink: **7681**



Entwickler: **Pocketwatch** Publisher: **-**  
Termin: **2012**



## 44. Lost Chronicles of Zerzura

Im neuen Adventure der **Black Mirror**-Macher übernehmen wir die Rolle des jungen Erfinders Feodor. Feodor lebt im Barcelona des ausgehenden 15. Jahrhunderts. Unser Held und dessen Bruder Ramon geraten ins Fadenkreuz der spanischen Inquisition, weil die so rein gar nichts mit Fortschritt & Co. am Hut hat und Wissenschaftler per se am liebsten als Ketzer verbrennen würde. Feodor flieht unter diesen Umständen aus Barcelona und begibt sich auf eine Abenteuerreise, die ihn quer übers Mittelmeer bis nach Zerzura führt, einer mythischen Oase. Grafisch erinnert **The Lost Chronicles of Zerzura** angenehm an die **Black Mirror**-Spiele: liebevoll gezeichnete Hintergründe voller Details.

## 45. Port Royale 3

Nachdem das Entwicklerstudio Ascaron Pleite gegangen war, erwarb Kalypso Media die Markenrechte an **Port Royale**. Die Gaming Minds Studios übernehmen jetzt die Entwicklung von **Port Royale 3**. Dass der neueste Serienteil trotzdem ein waschechtes **Port Royale** wird, darf man dennoch hoffen, denn der Entwickler setzt sich aus ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern zusammen. Nach wie vor kämpfen die Kolonialmächte Frankreich, Spanien und England im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft an Land und auf See. Als Spieler können wir wahlweise als plündernder Pirat oder als friedfertiger Händler mitmischen, erstmals in eigenen Kampagnen und auch in einem Multiplayer-Modus.

## 46. The Secret World

Keine vordefinierten Klassen, keine genreüblichen Levelaufstiege – der Entwickler Funcom (**Age of Conan**) will beim Online-Rollenspiel **The Secret World** neue Wege gehen. Auch in Sachen Spielumgebung machen die Norweger einiges anders: Statt des typischen Fantasy-Szenarios gibt's eine alternative Variante unserer Welt, in der etwa die Mythen um Templer & Co. tatsächlich wahr sind. Gekämpft wird nicht in frei begehbaren Arealen, sondern ausnahmslos in Instanzen, Gruppen werden in lobbyartigen Siedlungen und in den Hauptstädten der Fraktionen gebildet. Also ähnlich wie in den ersten **Guild Wars**-Spielen. Ob diese ungewöhnliche Mischung ankommt?

## 47. Wildstar

Die Carbine Studios arbeiten derzeit im Auftrag von NCsoft an einem Online-Rollenspiel namens **Wildstar**. Wir suchen darin auf dem Planeten Nexus nach dem Grund für das Verschwinden der mächtigen Eldan, einer Super-Alienrasse. Mit zunächst traditionellen Klassen wie Magiern und Kriegern kloppen wir uns dazu durch Monsterhorden. Um sich abzuheben, will uns **Wildstar** mit zusätzlichen Unterklassen wie Kundschafter oder Siedler versorgen und so bestimmte Spielertypen an bestimmte Rollen binden. Kundschafter etwa erforschen die Gegend, Siedler kümmern sich ums Soziale und bauen Häuser, Forscher machen in Fauna- und Florakunde.

## 48. King Arthur 2

Wer die **Total War**-Serie kennt, der kennt auch das Spielprinzip von **King Arthur**. Auf einer hübsch designten Übersichtskarte verschieben wir unsere Truppen rundenweise; wenn es zum Kampf kommt, können wir den entweder auswürfeln lassen oder in Echtzeit austragen. Das Szenario des Spiels könnte man vorsichtig als »ungewöhnlich« beschreiben: Römer, Arthus-Sage, Drachen – der Titel mixt wild historische Realität mit Mythologie. Neben dem frischen Szenario sticht **King Arthur** vor allem durch die angepöbelte Spielzeit aus der Masse heraus. Der Prolog alleine soll 20 Spielstunden lang dauern, die Kampagne danach noch einmal 50.

## 49. Lineage Eternal: Twilight Resistance

Anders als in den Vorgängern liegt der Schwerpunkt weniger auf Rollen- als vielmehr auf Action-Rollenspiel. **Lineage Eternal: Twilight Resistance** (Wer denkt sich bitte diese Namen aus?) erinnert verflucht an Diablo & Co. Mit Zauberin oder Krieger ziehen wir in die Schlacht gegen einen bösen Herrscher und seine Schergen. Das Besondere: Wir dürfen Levelgegenstände wie Feuerbecken auf die Gegner schleudern oder sie in Dornengitter schubsen. Außerdem lösen wir einzelne Skills aus, indem wir mit der Maus Symbole auf den Bildschirm zeichnen. Das verleiht dem Ganzen eine ungewöhnliche Dynamik. Noch dazu ist das Spiel bildhübsch.

## 50. Monaco

Grafisch absolut nicht auf der Höhe der Zeit, aber spielerisch erfrischend anders, das ist **Monaco**, das Überfall-Spiel des Indie-Studios Pocketwatch. Die Entwickler vergleichen den Titel mit Filmen wie **Ocean's Eleven**, und das passt sogar ziemlich gut. Auch in **Ocean's Eleven** haben die sympathischen Verbrecher nur Erfolg, weil sie gut zusammenarbeiten. Gleiches gilt für **Monaco**, in dem bis zu drei Spieler auf Koop-Raubzug gehen und etwa Kasinos um ihre Geldvorräte erleichtern. **Monaco** sollen wir sogar an einem PC zu viert spielen können. Ein bisschen weniger beengt geht's übers Internet. Wer keine Lust auf Mitspieler hat, darf auch auf sich gestellt die Reichen und Schönen bestehlen.



# Fünf Spiele,

## die noch nicht angekündigt sind



**Splinter Cell: Conviction** war zu kurz. Im sechsten Teil bitte mehr Sam.

### Splinter Cell 6

Dass ein **Splinter Cell 6** in der Mache ist, wissen wir bereits. Offiziell hat sich der Entwickler und Publisher Ubisoft allerdings noch nicht dazu geäußert.

**Was wir uns wünschen:** Der Vorgänger **Splinter Cell: Conviction** war zwar fulminant inszeniert, aber irgendwie auch kein richtiges **Splinter Cell** mehr. Obendrein fiel das Spiel viel zu kurz aus. Für den sechsten Teil hätten wir gerne wieder mehr Schleicheinlagen, weniger Quick-Time-artige Reaktions-tests und eine gescheite Spielzeit. Unter zehn Stunden geht gar nichts! Ubisoft sollte obendrein auf gar keinen Fall auf die Koop-Einsätze verzichten, die haben uns bei den Vorgängern nämlich oft mindestens genauso viel Spaß gemacht wie die Einzelspieler-Kampagne.

### Assassin's Creed 3

Wir hoffen inständig, dass **Assassin's Creed 3** erst 2013 erscheinen möge. Wir brauchen eine Pause. Und Ubisoft braucht Zeit, um kreativ zu werden und der Reihe neue Ideen einzuhaufen.

**Was wir uns wünschen:** Seit 2007 hat Ubisoft immer nur im Detail verbessert, im Kern sieht **Assassin's Creed: Revelations** aber noch immer aus wie der erste Teil. Deswegen wünschen wir uns zunächst mal eine sichtbar verbesserte Grafik. Dafür können die Entwickler auch gerne die albernsten Flaggensuchereien und den Multiplayer rauslassen. Außerdem würde ein großer Zeitsprung nicht schaden. Die Französische Revolution würde uns sehr gefallen, unwahrscheinlich ist sie obendrein auch nicht, immerhin deutete das Ende von **Brotherhood** darauf hin.



**Assassin's Creed:** Seit 2007 hat sich die Serie grafisch kaum verändert.



**Black Ops**-Held **Mason** wird zum John »Soap« MacTavish für Treyarch.

### Call of Duty: Black Ops 2

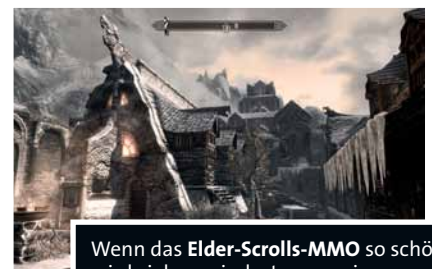
Dass Activision und Treyarch nach dem riesigen Erfolg von **Call of Duty: Black Ops** einen zweiten Teil hinterherschreiben, liegt auf der Hand. Der **Black Ops**-Held Alex Mason wird zum »Soap« MacTavish von Treyarch, Gerüchten zufolge soll **Black Ops 2** die Handlung des ersten Teils fortsetzen.

**Was wir uns wünschen:** Eigentlich können wir uns diesen Punkt komplett sparen, Innovationswünsche in Richtung eines **Call of Duty**-Spiels sind ungefähr so sinnvoll wie der Versuch, die Sahara zu entsanden. Aber wir geben nicht klein bei, deswegen wünschen wir uns für **Black Ops 2** weniger Skripte und mehr Spiel, weniger Schlauchlevels und mehr Freiheit, weniger markiges Geblaffe und mehr Emotionen. Und wir wünschen uns ganz dringend eine neue Grafik.

### Das Bethesda-MMO

Schon länger flüstert es aus der Gerüchteküche, dass der Entwickler und Publisher Bethesda an einem Online-Rollenspiel arbeitet. Die Frage ist nur, in welchem Universum es spielen wird: **Fallout**? **Elder Scrolls**? Wir tippen auf Letzteres, sonst würde man aktuell nicht so ein Gewese um die Markenrechte am neuen Spiel von Mojang (**Minecraft**) machen, das den Namen **Scrolls** trägt.

**Was wir uns wünschen:** Wir wollen durch Morrowind stromern, wir wollen durch Cyrodiil reiten, wir wollen nach Hammerfell und ganz sicher wollen wir auch nach Himmelsrand. Wir wollen ein direktes Kampfsystem. Und wir wollen ganz sicher keine leicht skalierbare Comic-Grafik. Unklar ist, ob das MMO überhaupt noch 2012 erscheinen wird. Wir rechnen zur E3 mit der Ankündigung.



Wenn das **Elder-Scrolls-MMO** so schön wird, ziehen wir dort gerne ein.



Schick, aber dumm: die Gegner in **Total War: Shogun 2**.

### Ein neues Total War

Huch? **Total War** steht doch schon in der Liste. Auf Platz 18. Ja, stimmt, aber dabei handelt es sich nur um ein Addon zu **Shogun 2**, auch wenn's alleine lauffähig ist. Wir rechnen aber fest damit, dass Creative Assembly relativ bald einen weiteren »echten« Teil der Strategieserie ankündigt.

**Was wir uns wünschen:** Wir wollen ein **Medieval 3**, weil's im zweiten Teil mit seinen mehrstufigen Wuchtburgen die besten Belagerungsschlachten gab – oder gegeben hätte, wenn die KI entsprechend clever gewesen wäre. Deutlicher: Von einer Generalüberholung der künstlichen Intelligenz wären wir mehr als angetan. Die Serie krankt schon seit Bestehen an diesem Problem. Und wenn die KI endlich mal gescheit funktionieren würde, dann könnten wir sogar mit einem **Rome 2** leben.



# C&C Generäle 2

Die kriselnde Echtzeit-Strategie meldet sich mit einem Paukenschlag zurück: Bioware setzt den Klassiker fort - mit der Technik von Battlefield 3. Von Michael Graf

## Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware Victory (ehemals Victory Games, C&C Generäle 2 ist das Erstlingswerk)** Termin: **2013** Status: **zu 50 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7695](http://GameStar.de/Quicklink/7695)

**D**ie Rollenspiel-Experten von Bioware entwickeln ein Strategiespiel, mehr noch: das nächste **Command & Conquer**, mehr noch: **C&C Generäle 2**! Die Ankündigung auf den Spike Video Game Awards klingt befremdlich. Allerdings zeichnen für **C&C Generäle 2** nicht die **Mass Effect**- oder **Dragon Age**-Macher verantwortlich, sondern das in die Bioware-Familie eingegliederte Studio namens »Bioware Victory«. Das hieß zuvor »Victory Games«, gehörte zum Bioware-Mutterkonzern Electronic Arts und besteht hauptsächlich aus ehemaligen Mitarbeitern des **C&C**-Entwicklers EA Los Angeles. Der nennt sich neuerdings »Danger Close« und widmet sich künftig wohl vorrangig Actiontiteln – unter anderem hat das Studio das letzte **Medal of Honor** verbrochen ... pardon, entwickelt. EA hat seine

## C&C Tiberium Alliances



Neben **Generäle 2** entsteht ein weiterer **C&C**-Ableger namens **Tiberium Alliances**. Das Free-2Play-Browserspiel wird vom deutschen Studio EA Phenomic entwickelt, den ehemaligen **Spellforce**-Machern um den **Siedler**-Erfinder Volker Wertich. Im Strategietitel errichten die Spieler Stützpunkte, rekrutieren Einheiten und stürzen sich in (simple) Schlachten – für die Weltpolizei GDI, die finstere Bruderschaft von Nod oder die Mutanten der »Vergessenen«.

Strategie-Designer also nur ausgelagert, **C&C Generäle 2** wird teilweise von denselben Leuten entwickelt wie die letzten **C&C**-Ableger. Was angesichts des mäßigen **C&C 4** keine wirklich gute Nachricht wäre, wenn die **Generäle 2**-Enthüllung nicht noch ein paar zugkräftige Dreingaben enthielte. Beispielsweise die Technik von **Battlefield 3**.

Denn **C&C Generäle 2** fußt auf der Frostbite-2-Engine, die in **Battlefield 3** für effektvolle Gefechte und zerbröselnde Landschaften sorgt. Wie man das Technikgerüst von Shooter- auf Strategiespiel-Tauglichkeit umpolzt, müssen die Programmierer wissen. Für uns Spieler ist wichtig, was das letztendlich bringt. Einen Vorgeschmack darauf liefert der erste 27-Sekunden-Trailer zu **Generäle 2**, der über Trümmer schanzende, sich überschlagende und detailliert in Einzelteile zerfallende MG-Jeeps zeigt, aus denen sogar die Fahrer purzeln. Schick, schick, doch wirkt sich das zerstörbare Terrain auch spielerisch aus? Kann man Jeeps »entgleisen« lassen, indem man Trümmerbrocken auf eine Straße sprengt? Das wäre innovativ, aber womöglich auch unfair, weil sich Kartenbereiche »absperren« ließen. Vermutlich werden daher nur bestimmte Geländedetails zerstörbar sein – etwa Gebäude, in denen sich Infanteristen verschanzen. Die Physik scheint indes eine wichtige Rolle zu spielen. Im Trailer ist zu sehen, dass ein Panzer nicht immer sein Ziel trifft: Ein Schuss geht komplett am anvisierten Flak-Truck vorbei, der nächste trifft den Asphalt und zugleich den Vorderreifen des Lasters, der ins Schlingern gerät und gegen eine Hauswand knallt. Das sieht super aus, keine Frage. Durch die Trefferchance kommt jedoch ein Glücksfaktor ins Spiel, der E-Sportlern missfallen dürfte. Schließlich soll das Können der Spieler über Sieg und Niederlage entscheiden, und nicht das Glück.




Der **GLA-Jeep** schantz über einen Trümmerhaufen und zerfällt in seine Einzelteile.



Dieses im Internet aufgetauchte Bild zeigt die Einheiten der GLA – darunter auch **Helikopter**.





Truppen der EU und der GLA balgen sich um einen **Stützpunkt** (rechts). Es gibt also wieder Basisbau.

Diese Sorge betrifft mit den E-Sportlern aber eine überschaubare Zielgruppe. Der Rest darf sich auf effektvolle Gefechte freuen. Der Producer John van Caneghem verspricht: »Wir liefern Over-the-Top-Action ab und halten gleichzeitig die Intensität auf einem hohen Niveau.« Soll heißen: Wie der Vorgänger wird auch **C&C Generäle 2** überdrehte Bombastschlachten inklusive Basisbau bieten. Außerdem rechnen wir fest mit Generaltalenten und Superwaffen, schließlich gehören die zur **Generäle**-Serie wie Kane zur **Tiberium**-Saga. Die Story der Solo-

## Die Europäische Union zieht in den Krieg

Kampagne spielt wie gehabt in der nahen Zukunft: Nach den Geschehnissen aus **C&C Generäle** treffen sich alle Staatschefs der Erde, um den Weltfrieden auszuhandeln – und fliegen in die Luft, als Terroristen einen Anschlag auf die Konferenz verüben.

Also gibt's wieder Krieg, abermals zwischen drei spielbaren Fraktionen. Eine davon ist die altbekannte Terroristenarmee GLA (Global Liberation Army), deren Abkürzung im Trailer auf den Flak-Trucks steht. Ein im Internet aufgetauchtes Bildchen zeigt zudem mehrere GLA-Einheiten – darunter Hubschrauber.

Die Terroristen hätten in **C&C Generäle 2** also erstmals eine eigene Luftwaffe. Auf den Panzern im Teaser-Trailer wiederum prangt ein blaues, kreisförmiges Sternenbanner-Logo nebst den Buchstaben »E« und »U«: Die Europäische Union ist die zweite Kriegspartei. Bleibt die Frage nach der dritten. Im Vorgänger gab's neben den Terroristen die USA und China, weitere denkbare Machtblöcke wären Russland und Indien. Aber würde sich Bioware wirklich trauen, in Amerika ein Spiel zu veröffentlichen, in dem die Vereinigten Staaten keine Rolle spielen? Oder ist die EU-Fraktion ein Liebesbeweis an den europäischen Markt, weil Strategietitel auf dem amerikanischen keine Rolle mehr spielen?

Darüber hinaus denken die Entwickler über Mod-Tools nach – sowie über einen Online-Shop für Karten und Einheiten, was die Mehrspieler-Balance aber nicht gefährden soll. Ob sich im Shop – wie beim von Blizzard geplanten Battlenet-Dienst »Arcade« – sogar von Spielern erstellte Karten verkaufen lassen, ist freilich noch unklar. Doch schon jetzt zeigt der Gedanke, dass die Entwickler nach neuen Umsatzquellen suchen. Denn der Strategiemarkt schrumpft, selbst **Starcraft 2: Wings of Liberty** hat sich gemäß der Statistik-Website VGChartz.com in Nordamerika und Europa »nur« rund 3,2 Millionen Mal verkauft – da war selbst **Warcraft 2** mit 4,2 Millionen Exemplaren erfolgreicher. Für die

Konsolen wird **Generäle 2** dennoch nicht erscheinen, die Serie bleibt PC-exklusiv.

Was darauf hindeutet, dass hinter der Studio-Familiengeschichte auch Wirtschaftsbelange stecken. EA hat die Designer nicht umsonst von EA Los Angeles gelöst. Wenn sich **Generäle 2** schlecht verkauft, könnte man Bioware Victory nämlich einfach – schließen. Allerdings wollen wir keine Schwarzmalerei betreiben, sondern uns lieber freuen, dass EA an **Command & Conquer** festhält. Wobei Bioware ursprünglich geplant hatte, einen komplett neuen Ableger zu entwickeln. Bei einer Fan-Umfrage entfielen dann aber die meisten Stimmen auf **Generäle 2**. Da soll noch mal einer sagen, EA höre nicht auf seine Community – außer vielleicht ein bisschen bei Origin. **GR**

### + Stärken


- + zerstörbares Terrain
- + knallige Physik
- + drei Fraktionen, darunter die EU

### - Schwächen

- Stört der Glücksfaktor?

### Die Echtzeit lebt

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de



Bislang habe ich von C&C Generäle 2 27 Sekunden Videomaterial und eine Handvoll Bildchen gesehen, für ein qualifiziertes Urteil reicht das beileibe nicht aus. Wohl aber für einen Gefühlsausbruch: Danke, Electronic Arts, dass ihr das Echtzeit-Genre im Allgemeinen und die C&C-Serie im Besonderen nicht aufgibt! Und noch dazu den Nachfolger eines Titels entwickelt, der mir in chips- und pizzareichen LAN-Nächten einst viele schöne Schlachtstunden beschert hat. Die ersten Bilder von Generäle 2 versprechen schon mal bombastische Schlachten. Ob es seinem Vorgänger auch spielerisch treu bleibt, wird aber erst eine spielbare Version zeigen – und die hätte ich gerne sofort.

## Die Fraktionen



Die Flak-Trucks gehören zur altbekannten, zusammengewürfelten Terroristenarmee **GLA**.



Die **Europäische Union** führt moderne High-tech-Truppen wie diese Panzer ins Feld.



Im Auftrag seines Vaters soll der Held **Cairon** seine Schwester zurückbringen, die mit einem – nicht ganz geheuren – Liebhaber durchgebrannt ist.



# Das Schwarze Auge Demonicon

Das Rollenspiel wird umgemodelt, der ehemalige Diablo-Doppelgänger soll zum deutschen The Witcher mutieren. Kann der ambitionierte Plan glücken? Von Jochen Gebauer

## Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Kalypso Entwickler: Noumena (ehemals Silver Style, Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt, GS 04/09: 82 Punkte) Termin: 2012 Status: zu 50 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7664](http://GameStar.de/Quicklink/7664)

**D**em deutschen Pen&Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** wird bisweilen nachgesagt, es sei so aufregend wie ein Besuch im Heimatkundemuseum: bodenständig-bieder und ein ganz klein bisschen spießig. Bevor nun eine wütende Horde von Papier-und-Bleistift-Helden vor den Redaktionsräumen Stellung bezieht, fügen wir vorsichtshalber hinzu, dass es sich bei dieser Einschätzung selbstverständlich um ein Vorurteil handelt. Aber wie bei so vielen Vorurteilen steckt auch in diesem zumindest ein Körnchen Wahrheit. Denn was als **DSA** bislang über PC-Bildschirme flimmerte – von der klassischen Nordland-Trilogie bis hin zu jüngeren Spiele-Umsetzungen wie **Drakensang** –, wirkte bei aller spielerischen Klasse in der Tat wie brave Hausmannskost.

**Demonicon** will zeigen, dass **DSA** auch anders kann, erwachsen und moralisch ambi-

valent, es soll mitspielen im internationalen Genre-Vergleich, wo **Mass Effect** oder **The Witcher** ihre Welten längst grau und ihre Helden zerbrechlich zeichnen. Das ist ein

ambitioniertes Ziel für einen deutschen Entwickler, doch der erste Eindruck stimmt hoffnungsvoll. Wir schlüpfen in die Rolle von Cairon, einem jungen Mann, der mit klassi-



Mit Feuerbällen hält sich Cairon eine Horde Grünhäute vom Leib.





Wie The Witcher soll auch Das Schwarze Auge: Demonicon moralische Zwickmühlen bieten, in denen es keine guten und bösen Entscheidungen gibt. Dazu zählt auch der Kampf gegen diesen **Kannibalen**, einen magiebegabte Bossgegner.



Im Versteck des Kannibalen flehen uns **eingeschlossene Opfer** um Hilfe an. Die Tür ist nicht aufzukriegen – also beschließen wir, den Menschenfresser zu attackieren.



Wir konfrontieren den **Bösewicht** und bitten ihn, ähem, höflich, seine Speisekammer zu öffnen – was er natürlich ablehnt. Es kommt zum schwierigen Bosskampf.



Nach dem Sieg über den Kannibalen wartet die knifflige **Entscheidung**: Die Gefangenen befreit der Kannibale nur, wenn wir ihn laufen und weiter morden lassen.



Nix da! Schweren Herzens opfern wir die armen Gefangenen und setzen dem monströsen Treiben ein für allemal ein Ende. Die Ergebnisse und Folgen unserer Entscheidungen zeigt Demonicon in solchen **Zeichentrick-Sequenzen**.

**Batman: Arkham City** als an ein Rollenspiel. Auf diesen Schwachpunkt angesprochen versprach uns der Publisher Kalypso inzwischen einen entsprechenden Anzeige-Balken. Spielen mussten wir die Kämpfe übr-

## Stärken

- + spannende Geschichte
- + viele moralische Entscheidungen
- + düstere und erwachsene Spielwelt

## Schwächen

- schwache Charaktermodelle
- Kämpfe zu arcadelastig
- Held wirkt noch zu beliebig

schem Heldentum in etwa so viel am Hut hat wie der Papst mit Freikörperkultur. Seine Heimat ist eine von Dämonen verwüstete Ödnis, sein Leben ein Gewaltmarsch durch die Hölle, ständig auf der Flucht, zusammen mit seinem Vater und seiner Schwester Calandra. Ihr Ziel: Die befreite Stadt Warunk, Sinnbild von Hoffnung in einer Welt, die keine Hoffnung mehr kennt.

## Jungfrauen sind selten

»Moment mal«, werden jetzt all jene sagen, die beim Schwarzen Auge an eine mittelalterliche Aventurien-Idylle denken und an Figuren, die Ardo vom Eberstamm heißen, »das klingt doch überhaupt nicht nach DSA!« **Demonicon** spielt in den Schattenlanden, dem Dark-Fantasy-Setting der DSA-Welt, wo sich Dämonen, Untote und Nekromanten die Klinke in die Hand geben, und wo Mord, Vergewaltigung und andere üble Sachen buchstäblich an der Tagesordnung sind. Die Stadt Warunk beispielsweise wurde zwar von der Dämonenherrschaft befreit – allerdings regieren dort nun die niedersten menschlichen Instinkte. Mit Flüchtlingen wie Cairon und seiner Familie will der vermeintlich freie Moloch nämlich nix am

Hut haben. Um trotzdem ein Bleiberecht zu erwirken, verheiratet Papa die Tochter kurzerhand mit einem einflussreichen Bürger. Schließlich ist Calandra noch Jungfrau – und die sind in den Schattenlanden ein ebenso seltenes wie wertvolles Gut. Verständlicherweise will Calandra allerdings wenig wissen von reichen Lustmolchen und brennt mit einem Liebhaber durch.

An dieser Stelle setzt die eigentliche Handlung ein – und das Spiel. Im Auftrag des Vaters soll Cairon (also wir) das durchgebrannte Schwesterherz wieder einfangen. Und zwar idealerweise im jungfräulichen Zustand. Als guter Bruder können wir den Papa über ein Dialog-Kreismenü à la **Mass Effect** natürlich wissen lassen, was wir von Zwangsehen im Allgemeinen und sexueller Selbstbestimmung im Besonderen halten, aber eine Wahl bleibt uns im Grunde nicht – wenn wir Calandra nicht zurückbringen, fliegt die ganze Familie hochkant raus aus Warunk. Also verfolgen wir das liebste Pärchen in die finsternen Katakomben des so genannten Molchenbergs und stoßen dort auf die ersten Gegner in Form von Zombies und zu groß geratenen Echsen.

Die Echtzeit-Kämpfe spielen sich dabei vergleichsweise actionlastig – für unseren Geschmack mitunter ein bisschen zu sehr. Dass wir Standard-Attacken und Spezialangriffe meist gegen eine latent tumbe Übermacht an Feinden einsetzen, stört uns zunächst nicht; das macht **The Witcher** schließlich auch nicht viel anders. Allerdings vermissen wir in der aktuellen Version von **Demonicon** schmerzhaft eine Lebensenergie-Anzeige bei den Gegnern, die Keilereien wirken dadurch sehr arcade-lastig und erinnern eher an Action-Adventures wie



## Die Schattenlande



### Borbarad-Tempel

Der genaue Standort dieses Tempels ist nur Eingeweihten bekannt. Die hängen übrigens einer Übermenschen-Lehre im Nietzsche-Stil an.



### Warunk

Die befreite Stadt gilt als sinnbildlicher Hoffnungsschimmer in einer trostlosen Welt, erweist sich aber schnell als korrupt.



### Wall des Todes

Diese Befestigungsanlage ist momentan noch streng geheim. Was wir verraten dürfen: Das Ding trägt den Namen nicht umsonst.



### Der Sumpf

Als ob das Leben in den Schattenlanden nicht schon schlimm genug wäre, ist in den Sümpfen eine mysteriöse Seuche ausgebrochen.



### Der Molchenberg

Auf diesem sagenumwobenen Berg wurde Warunk errichtet. Sein Tunnelsystem bietet allerlei düsteren Gestalten Zuflucht.

gens mit einem Xbox-Gamepad, weil **Demonicon** parallel für PC und Konsole entwickelt wird und die Maus- sowie Tastatursteuerung derzeit noch nicht eingebaut sind.

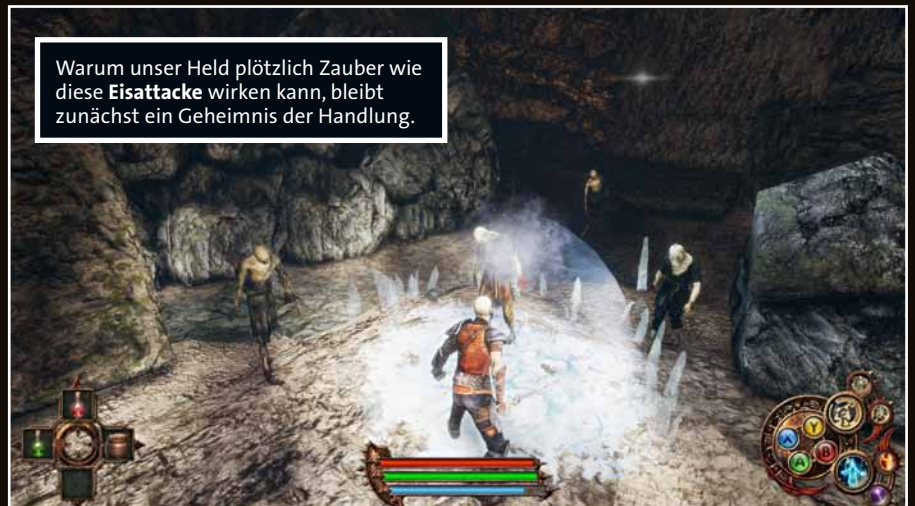
Dass das Kampfsystem die Taktiknatur der bisherigen **DSA**-Umsetzungen über den Haufen wirft, ist sicherlich zum Teil diesem Multiplattform-Ansatz geschuldet. Allerdings erklärt uns der Design-Chef Eric Janot auch, dass man in einer sehr frühen Phase durchaus mit Rundenkämpfen experimentiert habe: »Aber das funktioniert nur mit einer Party, und die wollten wir nicht, weil wir eine sehr intime und persönliche Geschichte erzählen«. Ob die Action-Variante taktisch genug ist, um das komplexe **DSA**-Regelwerk vernünftig abzubilden und langjährige Fans über die fehlenden Rundenkämpfe hinweg zu trösten, lässt sich anhand der gespielten Version indes kaum abschätzen. Zwar durften wir diverse Spezialattacken und Zaubersprüche einsetzen, konnten unseren Charakter allerdings (noch) nicht selbst erschaffen und keine Talentpunkte verteilen. So bleibt offen, wie detailliert die Kämpfe mit dem umfangreichen Talentsystem verzahnt sind. Was wir hingegen jetzt schon sagen können: Das integrierte Kombo-Prinzip funktioniert prima. Wo wir in anderen Action-Rollenspielen gerne mal zum Schluckspecht mutieren, der

permanent an irgendwelchen Tränken nuckelt, holen wir uns bei **Demonicon** verlorene Lebensenergie und Manapunkte, pardon: Essenz, direkt von den Gegnern zurück, indem wir durch wiederholte Treffer eine Kombo-Anzeige in die Höhe schrauben.

Aufmerksame Leser dürften sich inzwischen am Kopf kratzen und wundern, warum zum Kuckuck das verliebte Pärchen eigentlich ausgerechnet in zombieverseuchte Höhlen durchgebrannt ist. Wir wunderten uns auch, aber gerade, als wir das Dumme-Schnepfen-

Syndrom vermuteten (Sie kennen das bestimmt aus billigen Horrorfilmen: Irgendwo rennt ein wahnsinniger Axt-Mörder rum, und die dumme Hollywood-Schnepfe geht mal gucken, was da draußen so einen Krach macht), überrascht uns **Demonicon** mit einem geschickten Plot-Twist. Der vermeintliche Liebhaber ist nämlich alles andere als lieb, und das weitläufige Tunnelsystem entpuppt sich als Versteck eines Kannibalen. Aus dem Kampf um die schwesterliche Unschuld wird plötzlich ein spannend inszenierter, aber in der aktuellen Version noch nicht voll-

Warum unser Held plötzlich Zauber wie diese **Eisattacke** wirken kann, bleibt zunächst ein Geheimnis der Handlung.





## Das Talentsystem



Attribute wie Klugheit oder **Fingerfertigkeit** **1** dienen als Basis für je zwei Talente, zum Beispiel **Sagen und Legenden** **2** oder **Schlösser knacken**. Um Attribute und Talente zu steigern, benötigen wir **Abenteuerpunkte** **3**, die wir für erledigte Monster und erledigte Quests erhalten. Im weiteren Verlauf schalten wir dadurch neue **Talent-Ränge** **4** frei; die wiederum bieten handfeste Boni wie neue Kodex-Einträge, die uns über Stärken und Schwächen von Feinden informieren. Bei der Charaktererstellung dürfen wir uns außerdem für einen **Beruf** **5** entscheiden. Als Schmied erhalten wir unter anderem einen höheren Attacke-Wert.



Im Kampf-Bildschirm können wir aktive **Spezialangriffe** **1** freischalten. Die Wahl reicht dabei vom mächtigen **Wuchtschlag** **2**, der bei einem einzelnen Gegner besonders viel Schaden anrichtet, bis hin zum **Rundumschlag** **3**, der sich anbietet, wenn wir von vielen schwachen Feinden umzingelt sind. Im rechten Bereich entwickeln wir unsere passiven Fähigkeiten weiter: Die Chance zum **Kontern von Angriffen** **4** sowie zum **Ausweichen** **5**. Die **Talent-Stufe** **6** der einzelnen Fähigkeiten ergibt sich aus unserem Attacke- und Parade-Wert, die wiederum von Attributen wie Körperkraft abhängen – ganz schön komplex und eng verzahnt also.

ständig zu Ende designter Bosskampf ums nackte Überleben. Das ist clever überlegt, geht uns erzählerisch allerdings einen Tick zu schnell – zumal uns **Demonicon** in dieser ersten halben Spielstunde auch noch mit einem dunklen Familiengeheimnis und einer zunächst unerklärlichen Magiebegabung konfrontiert. Das ist ziemlich viel (und harter) Handlungs-Tobak im Dauerfeuer-Modus.

Richtig gut hingegen gefällt uns, dass **Demonicon** nach dem Menschenfresser-Boss-

kampf nicht kurzerhand zur Rollenspiel-Tagesordnung übergeht, sondern uns stattdessen vor ein moralisches Dilemma nach **Witcher**-Manier stellt. Einige Opfer des Kannibalen sind nämlich noch am Leben und sitzen im Kerker fest – bloß kommen wir da partout nicht rein. Also bietet uns der besiegte Menschenfresser einen Deal an: Er macht den Kerker auf und wir lassen ihn dafür laufen. Eine richtige oder falsche Entscheidung gibt es nicht; alles eine Frage der ethischen Sichtweise. Retten wir die armen

Schweine im Kerker und geben dem Mistkerl die Möglichkeit, weiter an Menschlein zu knabbern? Oder setzen wir dem Treiben ein Ende und erklären die Gefangenen zum Kollateralschaden?

## Handlung im Dauerfeuer-Modus

**Demonicon** erzeugt auf diese Weise eine beklemmende Atmosphäre, unterstrichen von betont erwachsenen und teils kontroversen (Tabu-)Themen wie eben Kannibalismus oder sexueller Selbstbestimmung. Im Gegensatz zu **Mass Effect** verzichten die Entwickler dabei konsequent auf ein Reputations-System. Das, so sagt uns Eric Jannot, ergäbe schlicht keinen Sinn in einer Welt, die kein Schwarz kennt und kein Weiß, sondern nur verschiedene Grautöne. Stattdessen soll uns **Demonicon** unmittelbar mit den Konsequenzen unserer Entscheidungen konfrontieren. Entweder direkt in der Spielwelt oder in kurzen, gezeichneten Erzählsequenzen wie im ersten **The Witcher**. Eines der simplen Zeichentrick-Filmchen haben wir bereits gesehen und für okay, wenn auch sehr minimalistisch und unspektakulär befunden. Ein handfestes Beispiel für





den direkten spielerischen Einfluss unserer Handlungen hingegen konnten wir noch nicht selbst erleben – wir sind gespannt, ob **Demonicon** hier wirklich konsequent bleibt.

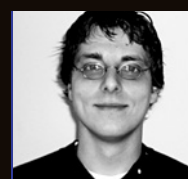
Überhaupt beschränkt sich der spielerische Teil unseres Schattenlande-Besuchs weitgehend auf den ersten Akt und die Tunnel unter dem Molchenberg. Weitere Schauplätze wie beispielsweise ein Sumpfgebiet, eine eindrucksvolle Tempel-Anlage im grell-weißen Elfenbeinturm-Stil oder die Stadt Warunk selbst wurden uns zwar vorgeführt, befinden sich momentan aber noch mitten im Designprozess und sind demnach nicht mit Quests, NPCs und Monstern gefüllt. Wir rechnen daher mit einem Verkaufsstart gegen Ende 2012 – zumal auch optisch noch eine Menge Arbeit wartet. Das Potenzial der Trinigy-Engine blitzt im aktuellen Stadium zwar immer mal wieder auf, allerdings wirkt das Gespielte und Gezeigte generell noch recht detailarm und ist momentan nur rudimentär beleuchtet.

## Es hat sich ausgewürfelt

Für eine frühe Version ist das vollkommen normal und soll nicht als Kritik missverstanden werden; die Charaktermodelle indes müssen wir kritisieren, denn die wurden uns von Eric Jannot auf Nachfrage explizit als fertig bestätigt und hinken dem aktuellen Standard leider deutlich hinterher. Besonders Held Cairon macht einen blassen, teils hölzernen und damit letztlich beliebigen Eindruck. An dieser Stelle also sollten Jannot und sein Team unbedingt nachbessern und sich dabei vielleicht an John Shepard (**Mass Effect**) oder Geralt von Riva (**The Witcher**) orientieren – beide Konkurrenz-Figuren haben eine »Bühnen-Präsenz«, die Cairon und Co. momentan leider noch fehlt. Uneingeschränkt begeistert fällt unser erster Abstecher in die Welt von **Demonicon** folglich nicht aus. Wohl aber optimistisch, weil die Erzählung rund wirkt, das wunderbar unverbrauchte Szenario streckenweise Erinnerungen an **Planescape: Torment** weckt und die moralische Ambivalenz – zumindest in den von uns selbst gespielten

Passagen – prima umgesetzt ist. Außerdem vermeidet **Demonicon** den Kardinalfehler einer Lizenz-Umsetzung konsequent: Wir brauchen tatsächlich keine **DSA**-Vorkenntnisse, um uns in der Spielwelt zurechtzufinden. Was nicht zuletzt daran liegt, dass die Entwickler bewusst auf komplexe Talent-Würfeleien der Marke »mach mal eine W20-Probe auf Klugheit« verzichten und stattdessen (wieder ist **Mass Effect** das Vorbild) mit Schwellenwerten arbeiten. Wenn wir unseren Gesprächspartner beispielsweise überreden wollen, brauchen wir dazu einfach einen Talentwert von X, die Würfeleien fällt weg. **Demonicon** beschreitet also Neu-

land: Ein **DSA**-Titel für Spieler, die bei Pen&Paper eigentlich dankend abwinken? Ein deutsches Rollenspiel, das es in Sachen Erzählung mit Bioware und CD Projekt aufnehmen will? Das muss doch eigentlich schiefgehen – oder? Jochen Gebauer / GR



### Ambitionierte Ziele

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ein deutsches The Witcher? Nein, das muss überhaupt nicht schiefgehen. Trotz der frühen Version wirkt **Demonicon** konzeptionell und erzählerisch erstaunlich gut durchdacht. Ich mag den erwachsenen Ton, die moralische Ambivalenz und die glaubhafte Spielwelt. Allerdings muss ich bei allem Optimismus auch sagen, dass sich anhand der gespielten Version noch nicht abschätzen lässt, ob die fundamentale Spielmechanik tatsächlich funktioniert: die Kämpfe, das Talent-System, die Magie. Außerdem sollten die Entwickler bei der Grafik und beim Charakterdesign noch eine Schippe drauflegen. Und ein moralisch komplexes Erzähl-Rollenspiel braucht einen starken Helden, dem ich die ethischen Dilemmas auch abkaufe. Dazu war mir Cairon im angespielten Abschnitt noch einen Tick zu hölzern und austauschbar.

**Potenzial: Gut**



**Vorher/Nachher:** Bei der Erstankündigung Ende 2008 sah **Demonicon** noch hell, fröhlich und Diablo-ähnlich aus (oben), drei Jahre später herrscht düstere Witcher-Stimmung (unten).



Wenn er die **Kombo-Anzeige** rechts hochjagt, entzieht Cairon seinen Feinden Essenzen und heilt sich.





# Port Royale 3

Handelsflotten kapern, Rum brennen, Gouverneurs-Töchter anbaggern, Schätze heben: Die Karibik des 17. Jahrhunderts lockt mit grenzenloser Freiheit in einer sich ständig ändernden Spielwelt. Von Heiko Klinge

## Angespielt

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4, GS 10/10: 77 Punkte)**  
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 70% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7569](http://GameStar.de/Quicklink/7569)

**F**ünfzehn Mann auf des toten Manns Kist, jahoo – und ne Buddel voll Rum! Ach, wenn es nur so einfach wäre! Die Schnapspreise in Tortuga sind nämlich explodiert, weil

Piraten die wichtigste Handelsroute zu den Zuckerrohrplantagen blockieren. Was tun? Einen neuen Lieferweg erschließen und das

Zuckerrohr woanders einkaufen? Den Piraten ein paar Fregatten auf den Hals hetzen? Oder vielleicht ist das ja die richtige Gelegenheit, um selbst zum Rumproduzenten zu werden? Egal, für was wir uns entscheiden: Es wird Folgen haben – auf Warenpreise,

militärische Kräfteverhältnisse und auch auf die Alkoholversorgung der 15 Mann.

Satte sieben Jahre nach dem Vorgänger will **Port Royale 3** erneut die Karibik des 17. Jahrhunderts zum Leben erwecken. Damals wie heute wichtigstes Spielelement: ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem, das dynamisch auf Angebot und Nachfrage reagiert. Aber anders als bei ihrer letzten etwas uninspirierten Klassiker-Wiederbelebung **Patrizier 4** wollen die Entwickler von



Gaming Minds dieses Mal mehr liefern als »nur« ein liebevolles Remake.

Auf die erste große Neuerung stoßen wir gleich zu Partiebeginn: Wir dürfen zwischen einer Karriere als Händler oder Abenteurer wählen. Im Vorgänger gab es lediglich das Endlosspiel sowie eine Handvoll Szenarien. Sowohl die Händler- als auch die Abenteurer-Kampagne sollen eine eigene Geschichte erzählen. Die Ausgangssituation bleibt jedoch gleich: Wir landen als abgebrannter Schiffbrüchiger in der namensgebenden Stadt Port Royale und verkallen uns Hals über Kopf in die Tochter des Gouverneurs. Um die Gunst der Angebeteten zu erlangen, erfüllen wir nun entweder kampf- oder

wirtschaftslastige Missionen und erlernen ganz nebenbei die entsprechenden Spielelemente. Gemalte Zwischensequenzen im Aquarellstil und die animierten 3D-Portraits unserer Auftraggeber erzählen währenddessen die Geschichte weiter. Nach sieben bis acht Stunden enden die »geführten« Kampagnen und entlassen uns automatisch ins freie Spiel, in dem es aber nach wie vor Story-Elemente geben soll. So winken als Spielziele nicht nur unermesslicher Reichtum und die militärische Herrschaft über die Karibik, sondern logischerweise auch die Hand der Gouverneurstochter.

Trotz aller spielerischer Freiheit werden wir selbst als Vollzeit-Pirat nicht ums Handeln

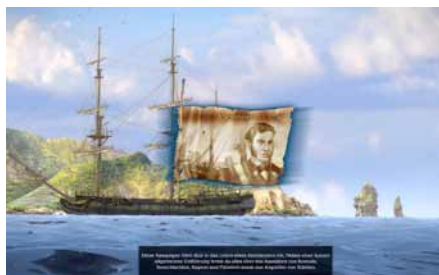
## + Stärken

- + dynamisches Wirtschaftssystem
- + spielerische Freiheit
- + Abenteurer- & Händler-Kampagne
- + reizvolles Szenario

## - Schwächen

- unspektakuläre Seekarte
- viele Kompromisse beim Kampfsystem

## Drei wichtige Neuerungen



**Kampagnen:** Eine für Händler und eine eher für kampfbetonte Abenteurer mit jeweils rund 8 Stunden Spieldauer.



**Patrouillen:** Wir können Flotten Bereiche wie Meerengen zuweisen, die sie automatisch verteidigen.



**Story:** Jede der Kampagnen erzählt eine eigene Geschichte mit Missionen und Zwischensequenzen.



herumkommen, denn schließlich müssen wir unsere Beute irgendwo verticken. Das dynamische Wirtschaftssystem reagiert dabei stets nachvollziehbar auf Angebot und Nachfrage und macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck – kein Wunder, schließlich entspricht es fast 1:1 dem von **Patrizier 4**. Das Prinzip ist ebenso einfach wie logisch lebensecht: je begehrter die Ware in einer Stadt, desto höher der Preis. Also kaufen wir Zuckerrohr idealerweise dort, wo es viele Plantagen gibt und verkaufen ihn dort, wo Rumbrennereien händeringend auf Nachschub warten, weil die Lager aufgrund einer Piratenblockade leer sind – Sie erinnern sich vielleicht.

Was einmal funktioniert hat, muss jedoch keine dauerhafte Goldgrube sein. Denn neben uns treiben natürlich auch die Kolonialmächte Spanien, England, Frankreich, Holland sowie Portugal fleißig Handel in der Karibik, verteilen Kaperbriefe und verfolgen ihre ganz eigenen Ziele. So landen etwa regelmäßig stark bewachte Schatzflotten in der Neuen Welt, die zum einen jede Menge neue Siedler (= hungrige Mäuler) bringen und zum anderen tonnenweise Luxusgüter zurück nach Europa verschiffen, was für ein ständiges Ungleichgewicht im Warenkreislauf sorgt. Entsprechend regelmäßig müssen wir unsere Handelsrouten überwachen und kontrollieren. Dabei helfen uns neue KI-Assistenten, denen wir Flotten und Verhaltensmuster wie Rohstoffe beschaffen, Lager leeren oder Profit zuweisen können. Ebenfalls praktisch: Anders als im Vorgänger müssen wir zum Handeln die Städte nicht mehr betreten, sondern können dies direkt von der Seekarte aus erledigen. Die ist stilistisch stimmig, wirkt aber trotz 3D-Grafik noch arg detailarm und lässt nur wenig Entdecker-Stimmung aufkommen – da ist Raum für Verbesserung.

Deutlich besser haben uns schon die detailreich modellierten Städte gefallen, in denen wir unter anderem Matrosen anheuern, im Hafen neue Schiffe kaufen, uns in der Kneipe neue Aufträge besorgen oder Produktionsbetriebe errichten. Unterschiedliche Kli-

Den Großteil der Spielzeit verbringen wir auf der **Seekarte**. Sobald wir eine Stadt anlaufen, können wir das entsprechende Handelsfenster öffnen.



mazonen wie Dschungel, Wüste und Sumpf sowie über 300 unterschiedliche Gebäudetypen sorgen hier für deutlich mehr optische und spielerische Abwechslung als noch in **Patrizier 4**. Jede der Kolonialmächte pflegt ihren eigenen Architekturstil, im Hafen sieht man die Schiffe an- und ablegen, und über die Straßen wuseln bis zu 15.000 Einwohner. Nervige Probleme wie Warenengpässe erkennen wir dabei schon direkt in der Spielwelt – auf alles, was wir nicht sehen, soll uns ein neuer Berater aufmerksam machen. Außerdem dürfen wir auch hier KI-Verwalter engagieren, die dabei helfen, Betriebe zu versorgen und Waren gewinnbringend zu verkaufen.

Wer auf ehrlichen Handel pfeift und die Karibik lieber als brandschatzender Pirat unsicher machen will, darf seine Freibeuterqualitäten in (optionalen) taktischen Seegefechten unter Beweis stellen. Ein Schiff steuern wir dabei direkt, bis zu zwei weiteren dürfen wir Befehle erteilen. Für unseren Geschmack ein bisschen wenig, gerade im Vergleich zu den spektakulären Massenschlachten mit Dutzenden Schiffen in **Empire** oder **Shogun 2**. Dafür wirkten die Gefechte in unserer Präsentation schneller und actionreicher. Neu sind kleine Gemein-

heiten wie Nebel, Haie, Untiefen und ausgewachsene Stürme, so dass wir unsere Taktik regelmäßig anpassen müssen. Gut gefallen hat uns auch, dass wir auf der Seekarte nun Patrouillen anordnen dürfen, damit unsere Schiffe einen bestimmten Bereich selbstständig verteidigen – ideal für Meerengen. Wer Städte angreift, muss selbstverständlich auch zu Land kämpfen, was allerdings größtenteils automatisch ablaufen soll.

Handeln, Kämpfen, Entdecken, Gouverneurstöchter beciren, Rum brennen: Mehr als genug Arbeit für einen Karibik-Abenteurer,

## Erst die Kampagne, dann die Freiheit

die wir aber netterweise nicht allein erledigen müssen. Denn als erster Serienteil soll **Port Royale 3** einen vollwertigen Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler spendiert bekommen. Ob wir uns dabei gegenseitig die Schätze abluchsen oder kooperativ die Meere unsicher machen, liegt ganz bei uns – ebenso wie die Startvoraussetzungen und was wir zum Sieg benötigen. Ne Buddel voll Rum zum Beispiel. **HK**



Kommt es zur **Seeschlacht**, steuern wir ein Schiff direkt, dem Rest der Flotte geben wir taktische Befehle.



### Mehr Mut, weniger Remake

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamstar.de

Port Royale 2 ist für mich nach wie vor die beste Wirtschaftssimulation für den PC, ein Nachfolger war längst überfällig. Und anders als beim Patrizier-Remake, scheinen die Entwickler mehr Mut für Neuerungen zu haben. Vor allem die zwei unterschiedlichen Kampagnen klingen vielversprechend. Das dynamische Wirtschaftssystem funktioniert schon jetzt prächtig, bei den Kämpfen – der historischen Achillesferse der Serie – bleibe ich allerdings skeptisch. Hier darf es gern noch etwas taktischer werden.

**Potenzial: Sehr gut**



# Counter-Strike Global Offensive

Valve verpasst dem Online-Shooter, mit dem der Online-Shooter-Boom erst so richtig ins Rollen kam, bald die zweite Neuauflage. Wir fragen uns, warum. Von Petra Schmitz

## ➕ Stärken

- + bewährtes und spannendes CS-Spielprinzip
- + aufgehübschte und dezent verbesserte Karten

## ⊖ Schwächen

- staksige Animationen
- ungewohntes Waffenverhalten
- technisch altbacken

## Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**  
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7556](http://GameStar.de/Quicklink/7556)

Nach der Ankündigung von **Counter-Strike: Global Offensive** haben wir uns in der Redaktion zwar nicht vor Freude weinend in den Armen gelegen, aber eine gewisse Euphorie war deutlich spürbar: Juhu, **Counter-Strike** in schick und ... überhaupt: **Counter-Strike**! Die Welt wäre ein schlechterer Ort, wenn es dieses Spiel nicht gäbe, auch wenn als Jugendschützer getarn-

te Ewiggestrige gerne immer noch das genaue Gegenteil behaupten. Jetzt spielen wir allerdings schon eine ganze Weile die winzige kleine geschlossene Beta von **Counter-Strike: Global Offensive** – und fragen uns, wieso wir uns eigentlich so gefreut haben.

Das liegt nicht daran, dass wir **Counter-Strike** im Laufe der Jahre überdrüssig geworden sind, es kommt selbst in Zeiten von **Battlefield 3** und den letzten **Call of Duty**-

Spiele noch immer vor, dass uns der Hafer sticht und wir ein paar Wochen lang in unserer Freizeit nichts anderes anfassen als das gute alte **Counter-Strike 1.6** oder das gute, nicht ganz so alte **Counter-Strike: Source**. Das Spielprinzip von **CS** gehört einfach in die Kategorie »unkaputtbar« und dürfte auch noch in fernen Tagen als Synonym für fordernden Online-Spaß stehen. Trotzdem hat uns **CS: GO**, wie Valve es in Kurzform nennt, nicht vom Hocker gehauen, sondern uns eher die Frage in den Kopf gepflanzt, wer das Ding eigentlich spielen soll.

Die aktuelle Beta von **Counter-Strike: Global Offensive** ist winzig, sie besteht aus gerade mal zwei Karten, nämlich aus den Neuauflagen der Klassiker »de\_dust« und »de\_dust2«. Online spielen kann man allerdings nur »de\_dust« und das auch nur im Casual-Modus. Darin starten wir mit 2.000 Dollar und müssen uns keinerlei Gedanken um Schutzklamotten machen, die stülpt uns

## Die Counter-Strike-Spiele



### Counter-Strike (2000)

Seit 1999 eine (höllisch erfolgreiche) Modifikation fürs erste Half-Life erlangte **Counter-Strike** im Jahr 2000 den Status eines eigenständigen Spiels. Valve hatte im Vorfeld das Mod-Team einfach fest angestellt. Inzwischen trägt das Ur-Counter-Strike die Versionsnummer 1.6 und wird noch immer im Internet und bei E-Sport-Veranstaltungen gespielt.



### Counter-Strike: Condition Zero (2004)

2004 folgte eine Einzelspieler-Variante von **Counter-Strike**. **Condition Zero** ist eigentlich wie das ursprüngliche **CS**, nur mit Bots. Im Spiel enthalten sind auch die »Deleted Scenes«, eine klassische Solo-Kampagne, die von Ritual Entertainment (**Heavy Metal: F.A.K.K.2**) entwickelt wurde und so schlecht war, dass Valve sie zunächst gar nicht veröffentlichen wollte.



### Counter-Strike: Source (2004)

Nur wenige Monate nach **Condition Zero** schickte Valve **Counter-Strike: Source** ins Rennen. Der Name verrät, dass es sich dabei um die Neuauflage des alten Spiels auf Basis der Source-Engine handelt. **CS: Source** wurde und wird nach wie vor auf den öffentlichen Servern gespielt, konnte im E-Sport aber niemals den Stellenwert eines **Counter-Strike 1.6** erreichen.

## Die Beta ist winzig

das Spiel automatisch zu Beginn jeder Runde über. Außerdem dürfen wir nach Ableben jedem Spieler über die Schulter schauen und jeden übers Voice-Chat-System zutexten. Im anderen, online derzeit noch nicht verfügbaren, aber gegen Bots spielbaren Gegeneinander-Modus geht's zu wie aus den alten Versionen gewohnt: 800 Dollar, keine automatische Versorgung mit Kevlarweste sowie Helm und kein freies Zuschauen. Derzeit fehlen allerdings noch einige der neuen und alten Waffen.

Wer sich das erste Mal über »de\_dust« bewegt, wird zumindest eine Neuerung entdecken, denn der Entwickler Hidden Path, der





Den beliebten Kartenklassiker »de\_dust2« kann man derzeit blöderweise nur gegen Bots spielen.



Im **Casual-Modus** dürfen wir auch den Gegnern zuschauen.



Mit dem neuen Molotov-Cocktail lassen sich **Brandteppiche** legen.

das Projekt **Global Offensive** im Auftrag von Valve umsetzt, hat an einer Stelle maßgebliche Änderungen vorgenommen, die uns tatsächlich gut gefallen. Aus der Unterführung gelangt man nun auch über eine Treppe hinauf auf den Balkon der Terroristen. Zudem gibt's einen Holzsteg, der die Balkone der beiden Teams miteinander verbindet. So wird das Nadelöhr, das die Anti-Terroristen in den älteren Versionen mit zwei guten Scharfschützen ohne Probleme dominieren können, etwas weniger eng und somit fairer. Auf »de\_dust2« hat sich am grundsätzlichen Aufbau indes rein gar nichts getan.

Soweit, so **Counter-Strike**. Das übrigens in keiner der bisherigen Versionen ein Grafikbrett war, was uns auch nie so richtig gestört hat. Bis jetzt. **Counter-Strike: Global Offensive** sieht zwar im direkten Vergleich mit **CS: Source** um Längen besser aus, stinkt aber gegen das bereits erwähnte **Battlefield 3** und sogar gegen **Modern Warfare 3** mächtig ab. Primär wegen der noch immer stakrigen Animationen der Spielerfiguren. Obendrein schweben die Charaktermodelle nach wie vor wenige Millimeter über dem Boden der Maps. Traurig, gerade in dieser Beziehung hätte **Global Offensive** aufdrehen und

punkten können. Dafür übertreibt es das Spiel in unseren Augen an anderer Stelle, nämlich bei den Partikeleffekten. Wenn dichte Staubwolken über »de\_dust« wehen, dann mag das vielleicht atmosphärisch super sein, beim Zielen nervt es allerdings wie blöd. Apropos »Zielen«: **CS: GO** hat ein neues Fadenkreuz in petto, das uns beim ersten Anschauen gar nicht gefallen hat. Zu eckig, zu groß, zu nervig. Nachdem wir allerdings ein paar Runden mit der klassisch-minimalistischen Zielhilfe gespielt hatten, sind wir schnell wieder zurückgekehrt zum neuen Design. Weil man die alten Varianten, egal in

## Counter-Strike: Grafikvergleich



Von links nach rechts: Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Source und Counter-Strike: Global Offensive, jeweils auf »de\_dust«.



## Die neue Treppe auf »de\_dust«



Dank der neuen **Treppe** auf »de\_dust« können wir schnell auf den Terroristen-Balkon gelangen und Counter-Terroristen aufs Korn nehmen.

welcher Farbe, in dem ganzen Partikelgefälle nämlich kaum erkennen kann. Zielen ist die eine Sache, Waffenverhalten die andere. Gerade die Sturmgewehre fühlen sich in **CS: GO** seltsam an, in Bewegung gibt's ungewohnt große Streuung. Während die AK-47

### Natürlich alles Gewöhnungssache

in den alten Versionen noch immer ein Präzisionsmonster ist, wenn man mit ihr umgehen kann, fühlt sie sich in **Global Offensive** zuweilen an, als würde sie ein störrisches Eigenleben führen. Natürlich ist das alles Gewöhnungssache, aber wir wissen auch, wie unverzeihlich die Community auf derartigen Detailfrevl reagiert. Wenn Valve po-

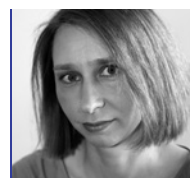
tenzielle Kunden nicht verprellen will, sollte man da noch nachbessern. Vor allem, weil die Sturmgewehr-Verzieheri enorm frustet, wenn das starke AWP-Scharfschützengewehr in **CS: GO** genauso wunderbar funktioniert wie sonst auch. Kein Wunder also, dass acht von zehn Spielern in der Beta genau damit rumlaufen.

Nun reden wir von »potenziellen Kunden«, wissen aber selbst nicht so recht, wer damit gemeint sein soll. Die Frage, wieso Fans von **CS 1.6** oder **Source** zu **Global Offensive** wechseln sollten, kann die derzeitige Beta nicht beantworten. Die bisher sichtbaren Änderungen sind so minimal, dass sie kaum ins Gewicht fallen – oder so ärgerlich, dass sie Serienveteranen abschrecken werden. Gut, **Global Offensive** soll auch für die Konsolen erscheinen, es soll sogar möglich sein,

mit und gegen Playstation-3-Spieler anzutreten. Aber auf den Konsolen ist **CS** keine Marke, bei deren Namen man in Ehrfurcht erstarrt. Und damit auch kein Verkaufsgarant. Auf dem PC hat sich **Counter-Strike** schließlich über Jahre hinweg einen Nimbus gegen **Battlefield** und **Modern Warfare** angeeignet, der auf dem Konsolenmarkt fehlt. Valves Versuch, dort Fuß zu fassen, wird also ein schwieriges Unterfangen – erst recht, wenn man's derart lieblos versucht. Valve hätte hier die Chance gehabt, **Counter-Strike: Global Offensive** als neue und starke Unter Marke zu etablieren, die vieles anders und neu macht, aber gleichwertig neben **CS 1.6** und **CS: Source** stehen kann. Im Moment sieht's nur wie eine mäßige Kopie der alten Teile aus – die niemand braucht. Nicht mal als der preiswerte Download-Titel, der **CS: GO** nach aktuellem Stand werden wird. **PET**



Das neue **Kaufmenü** soll in der finalen Version zumindest auf dem PC anders aussehen.



### Ich brauch's nicht!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ich spiele Counter-Strike schon seit den ganz frühen Betas. Ganz sicher nicht auf Profi-Niveau, aber doch mit einer gewissen Hingabe. Und deswegen wurmt es mich umso mehr, dass Valve hier mit so einer halbgarigen Nummer punkten will. Okay, bis zur finalen Version kann sich noch einiges tun, aber ob ich dafür die alten Versionen links liegen lasse? Ich bezweifle das und halte zumindest derzeit für mich fest, dass ich CS:GO ungefähr so dringend brauche wie einen Motorschaden auf der Autobahn.

**Potenzial: Gut**



## ➔ Stärken

- + wunderschöner Comic-Stil
- + Rätselqualität
- + nette Geschichte mit tollen Dialogen

## ➔ Schwächen

- im Moment noch Performance-Probleme

# Deponia

zu Tonis Laden

Der ganze Planet Deponia ist eine einzige Müllhalde und auch das Heimatdorf von Rufus ist aus Schrottteilen provisorisch gebastelt.

Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic sind bekannt für ihre schrägen Genre-Highlights. Wir haben das neueste Werk Deponia angetestet. Von Patrick C. Lück

## Angespielt

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic (Harveys Neue Augen, GS 10/12: 86 Punkte)**  
Termin: **Februar 2012** Status: **zu 80 % fertig**

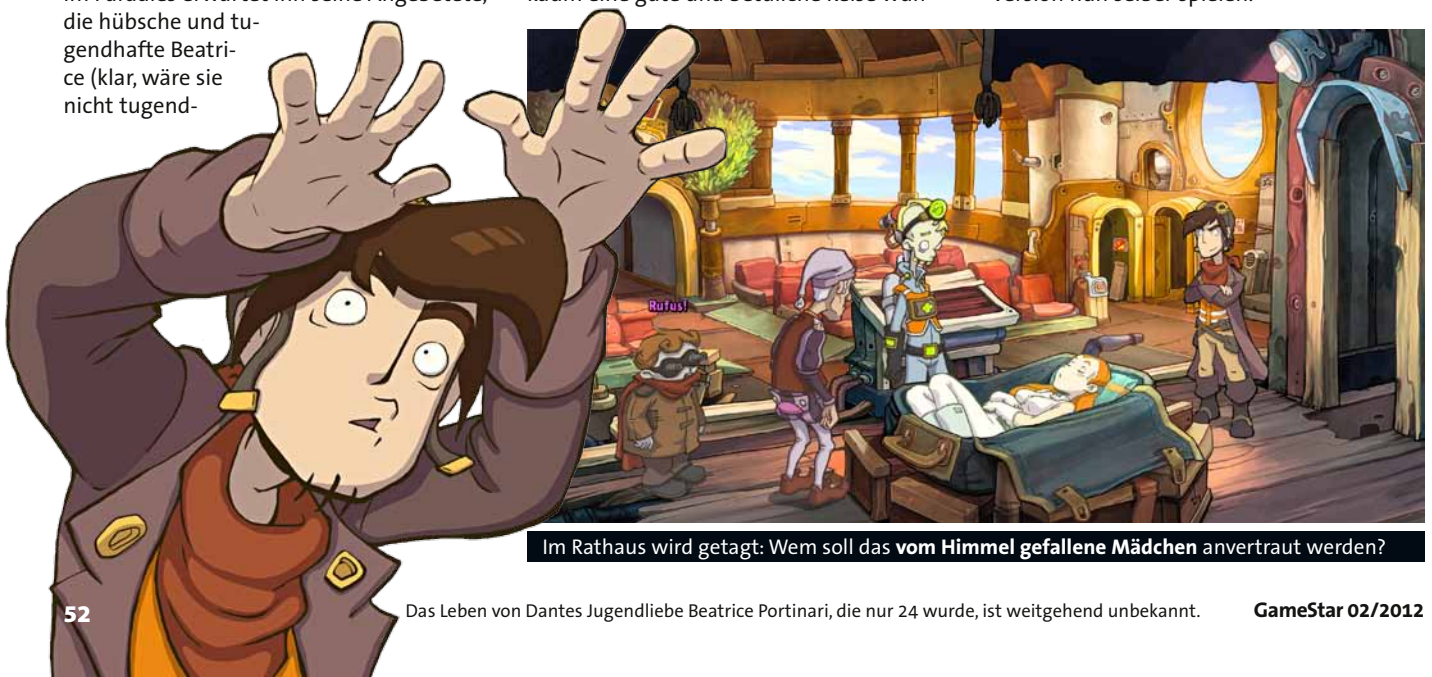
[GameStar.de/Quicklink/7641](http://GameStar.de/Quicklink/7641)

**W**as haben ein auf dem Schrottplatz lebender Spiele-Charakter und ein Renaissance-Genie gemeinsam? Nichts eigentlich.

Doch **Deponia** schickt seinen Helden Rufus auf eine Schicksals-Berg- und Talfahrt, wie sie sich der größte aller italienischen Dichter Dante Alighieri (1265-1321) nicht besser herbeidichten hätte können. In seinem revolutionären Weltliteraturwerk »Die göttliche Komödie« beschreibt Dante eine Reise, die den Poeten durch die Hölle über das Purgatorium (Fegefeuer) ins Paradies führt. Im Paradies erwartet ihn seine Angebetete, die hübsche und tugendhafte Beatrice (klar, wäre sie nicht tugend-

haft, wäre er ihr auf seiner kleinen Rundreise ja auch schon in der Hölle begegnet). Ein fast identischer Weg erwartet nun Rufus, den Protagonisten des neuen Adventures **Deponia** von Daedalic Entertainment (**Edna bricht aus, Harveys neue Augen, The Whispered World**). Rufus lebt auf dem Müll- und Schrottplaneten Deponia, der zu seiner persönlichen Hölle geworden ist (nicht zuletzt dank seiner Ex-Freundin). Deshalb zieht es ihn ins paradiesische Elysium, ein Ort über den Wolken von Deponia, an dem eine kleine Schicht Privilegierter lebt. Unter anderem die hübsche und tugendhafte Goal. Wer Rufus näher kennt, wird ihm kaum eine gute und betuliche Reise wün-

schen. Denn der Kerl hat einige Macken, leidet unter maßloser Selbstüberschätzung und nervt so ziemlich auf ganzer Linie. So ein bisschen Fegefeuer auf dem Weg ins Paradies Elysium kann ihm also eventuell ganz gut tun; soll ja schließlich den Charakter bilden, das sah schon Dante genauso. Rufus tritt also seine Reise in ein besseres Leben an, eine Reise von geradezu mythischen Ausmaßen. Wie von Daedalic gewohnt ist das Ganze aber alles andere als schwer verdaulich, sondern in ein witziges, hervorragend gezeichnetes und exzellent vertontes Adventure-Paket verpackt. Wir konnten das erste Kapitel in einer spielbaren Preview-Version nun selber spielen.



Im Rathaus wird getagt: Wem soll das vom Himmel gefallene Mädchen anvertraut werden?



## Ein »Traummann« und seine Frauen



Während Ex-Freundin **Toni** nur noch ein sarkastisches Lächeln für das dramatische Scheitern seines Fluchtversuches übrig hat, fantasiert Träumer **Rufus** von seiner nächsten Eroberung, der aus Elysium stammenden **Goal**. Alle Figuren sind aufwändig wie in einem Zeichentrickfilm von Hand gezeichnet und animiert bis hin zur Lippensynchronität. Dass allen weiblichen Charakteren die Nasen fehlen ist übrigens Absicht.

Zu Beginn lernen wir Rufus kennen, der gerade die letzten Vorbereitungen für seinen neuesten Versuch (in einer langen Reihe gescheiterter Versuche) nach Elysium zu gelangen trifft. Während er eine Liste vorbereiteter Sachen zusammenpackt, lernen wir den Helden bereits näher kennen, nämlich über Nachrichten, die seine Ex-Freundin per Post-It-Zettel überall in der (noch) gemeinsamen Wohnung verteilt hat. Auf die typische Beziehungsbeschwerde: »Du sollst nicht auf der Couch essen. Ständig finde ich irgendwelche Essensreste in den Ritzen.« antwortet Rufus lakonisch: »Na und? Ist doch gut.« Auf diese Weise bekommen wir nebenbei vermittelt, um was für einen Charakter es sich bei Rufus handelt: egozentrisch, bequem und über die Maßen von sich selbst eingenommen und überzeugt. Den Beweis seiner vermeintlichen Überlegenheit tritt er auch gleich an. Denn natürlich finden sich in den Sofaritzen noch Essensreste wie Wasabi-Nüsse. Ist doch prima, die können wunderbar als Proviant für die bevorstehende Reise nach Elysium dienen. Ein Listenpunkt abgehakt, wo ist also das Problem?

Das Haupt-Problem von Rufus' Persönlichkeit macht der folgende Fluchtversuch deutlich. Rufus will sich mit einer Raketenkapsel zu einem schweren Organon-Kreuzer hochschießen, die wachend auf einer Hochbahn um Deponia kreisen und das Bindeglied nach Elysium bilden. Der Plan hätte diesmal auch wunderbar funktioniert, wäre Rufus nur etwas weniger schludrig in sei-

nem Handeln und hätte a) einen Brief des Kapsel-Herstellers vor dem Start gelesen und b) doch bloß den Seitenschneider mitgenommen, der auf seiner Liste stand. So muss Rufus zwei Konsequenzen ertragen: Zum einen schleift ihn der Organon-Kreuzer an einer Kette hängend und sehr zur persönlichen Genugtuung seiner Ex-Freundin Toni quer über den Planeten und zum zweiten fällt so nicht nur Rufus selbst, sondern auch das Elysium-Mädchen Goal aus dem Kreuzer auf den Planeten hinunter. Dort wird das im Koma liegende Mädchen von den Dorfbewohnern gefunden und ins Rathaus gebracht.

Hier legt das Adventure erst richtig los, denn da Rufus unfähig ist, sich sein eigenes Versagen einzugestehen, spielt er sich fortan als Retter und Beschützer von Goal auf. Natürlich in der heimlichen Hoffnung, sie könnte seine zukünftige Gefährtin sein und damit Ticket nach Elysium. So treibt sich Rufus das ganze erste Spielkapitel über in seinem Heimatdorf herum und versucht den Bewohnern, zu deren Gespött er ohnehin schon längst geworden ist, Goal abzuschnatzen und aus dem Koma zu erwecken. Dazu verquickt **Deponia** in bester und klassischer Point&Click-Manier Schauplätze, Gegenstände und Aufgaben zu hübschen Rätselketten. So sind wir auf der Suche nach dem ultimativen Espresso, um Goal wieder wach zu bekommen. Doch da es weder Kaffee noch sauberes Wasser auf dem gesamten Planeten gibt, müssen wir insgesamt

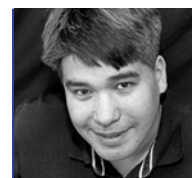
sechs Zutaten (unter anderem eine Chilischote) organisieren, um das konzentrierte Gesöff doch noch zu improvisieren. Die Suche nach den Zutaten führt uns quer durch die ganze Siedlung und stellt uns dabei jeweils vor neue Aufgaben. So lässt sich die Chilischote bei bestem Willen nicht mit bloßen Händen anfassen.

### Erst mal einen ultimativen Espresso

Die Rätsel, die wir im bisherigen Spielverlauf spielen durften, sind anspruchsvoller als bei einigen aktuellen Konkurrenten, dabei fast immer flüssig zu lösen. Nur selten mal stören kleine Logikpatzer. Etwa wenn wir eine Flüssigkeit auffangen müssen. Da wimmelt es auf dem Planeten vor Kaffeetassen, Töpfen oder Zahnputzbechern, aber nein, es muss ausgerechnet der Cognac-Schwenker aus dem geheimen Fach im Bürgermeister-Büro sein. Trotzdem bleiben die meisten Rätsel nachvollziehbar, und auch die Minispiele sind diesmal besser integriert, da sie mit Rufus' Erfindergeist verbunden sind. Bisher nerven noch unregelmäßig auftretende Performance-Einbrüche, die die schönen, handgezeichneten Animationen zur Dia-Show werden lassen. Doch noch hat Daedalic genügend Zeit, **Deponia** bis zum Release ordentlich zu optimieren. Auf dass wir nicht in der Adventure-Hölle, sondern im Abenteuer-Himmel landen. Patrick C. Lück / MT



Ladeninhaberin **Toni** hat nichts als Verachtung und Spott für ihren Ex-Freund Rufus übrig.



### Müll, wie ich ihn liebe

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Sollte Daedalic das Niveau halten, dann steht für mich fest: Deponia wird mühelos an aktuelle Adventure-Highlights anschließen. Die Story ist rührend, witzig und tief-sinnig zugleich, die Rätsel sind fordernd und bisher meistens logisch, und die technische Qualität ist sehr gut; die Performanceprobleme muss Daedalic noch in den Griff kriegen. Dafür sollten sie sich die Zeit nehmen, das Spiel hat einen reibungslosen Ablauf einfach verdient, gehört es doch jetzt schon zu den schönsten seiner Art.

**Potenzial: Sehr gut**





## Bilder vom Entwickler

Die von Ubisoft bereitgestellten Bilder sind so genannte Konzeptmotive. Das bedeutet: Dieses Material stammt zwar aus dem Spiel, ist aber so aufbereitet, wie die Grafik und der Stil von **Rainbow Six: Patriots** einmal aussehen sollen.

## + Stärken

- + filmreife Inszenierung
- + intensive Gänsehaut-Momente
- + realistischer Ansatz

## - Schwächen

- zu stark auf Schock gebürstet?
- Wie taktisch wird das Spiel wirklich?



# Rainbow Six Patriots

Nach dem schwachen Vorgänger Vegas 2 versucht Ubisoft nun einen Neustart seiner langlebigen Taktik-Shooter-Reihe. Mit provokanten Mitteln. Von Daniel Matschijewsky

## Angeschaut

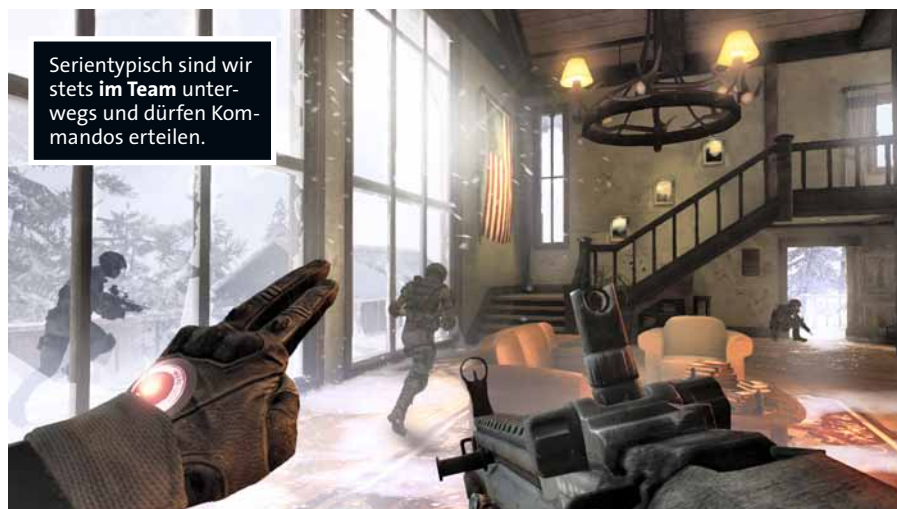
Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**  
Termin: **2013** Status: **zu 50 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7676](http://GameStar.de/Quicklink/7676)

**D**a schlucken selbst hartgesottene Spieler. Wir befinden uns auf der New Yorker Brooklyn Bridge, haben uns eben durch Dutzende schwer bewaffnete Terroristen geschossen und stehen nun vor einem wimmernden Familienvater, der eine tickende Sprengweste trägt. Nur noch wenige Sekunden, bis die Detonation nicht nur unser Elite-Team in den Tod reißt, sondern auch Hunderte Zivilisten, die in Autos kauern um ihr Leben fürchten. Wir treffen eine bittere Entscheidung und werfen den panisch kreischenden Mann über die Brüstung. Er fällt und fällt, bis er in einer krachenden Explosion verschwindet. Das ist nur eine von vielen Szenen aus **Rainbow Six: Patriots**, mit der Ubisoft Montréal seiner Taktik-Shooter-Reihe eine neue Richtung geben will. Eine realistische, harte und eindringliche Richtung. Die **Assassin's Creed**-Entwickler gehen damit ein großes Risiko ein. Denn der Grat zwischen einem erinnerungswürdigen, aufwühlenden Spielerlebnis und platter Geschmacklosigkeit ist denkbar schmal.

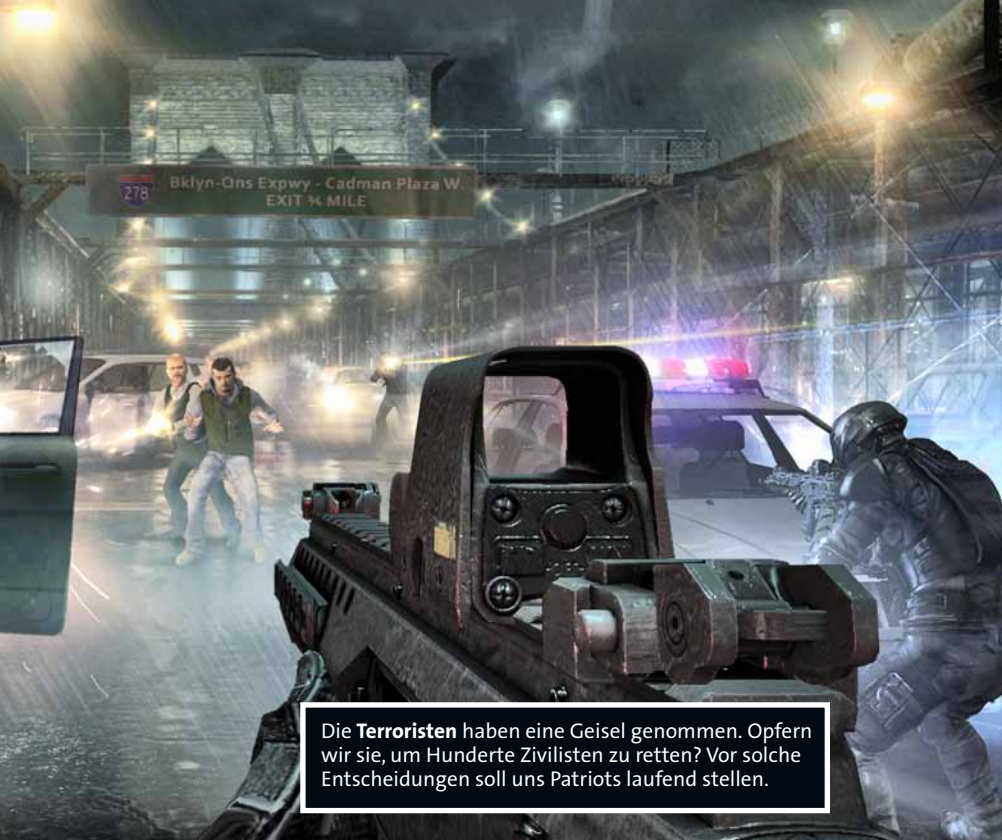
Ubisofts erzählerischer Ansatz: Man will dem Spieler keine gesichtslosen Terroristen vorsetzen, sondern Typen von nebenan, Menschen mit Namen und nachvollziehbaren Motiven. Die Bösewichte sollen tiefgründig sein, Männer und Frauen, die gegen das scheinbar korrupte System kämpfen, wenn

auch mit drastischen Mitteln. Um das zu erreichen, erzählt **Patriots** sämtliche Geschehnisse aus der Ego-Perspektive, oft sogar aus den Augen unschuldiger Terroropfer. Da müssen wir als gefesselter Ehemann mit ansehen, wie unsere Frau brutal zusammengeschlagen wird, nur damit wir uns »freiwillig«



Serientypisch sind wir stets **im Team** unterwegs und dürfen Kommandos erteilen.





Die **Terroristen** haben eine Geisel genommen. Opfern wir sie, um Hunderte Zivilisten zu retten? Vor solche Entscheidungen soll uns Patriots laufend stellen.

## Perspektivwechsel



Rainbow Six: Patriots lässt uns immer mal wieder in die Haut anderer Figuren schlüpfen. So erfahren wir beispielsweise, dass der **Selbstmord-Attentäter** (oben), den wir über die New Yorker Brooklyn Bridge jagen, in Wahrheit ein **Familienvater** (unten) ist, der von Geiselnehmern zu seiner abscheulichen Mission gezwungen wird.

auf dem Times Square in die Luft jagen. An anderer Stelle erreichen wir in der Haut eines jungen Streifenpolizisten als Erster den Ort eines Anschlags oder stolpern als Zivilist zufällig in eine ausweglose Geiselsituation.

Mehr noch, **Patriots** soll uns immer wieder vor moralische Entscheidungen stellen, etwa wenn sich ein Terrorist mit einem Sprengzünder in der Hand hinter einer Geisel versteckt. Ihn auszuschalten, ohne das Opfer zu treffen, ist unmöglich. Was also tun? Erschießen wir einen Unschuldigen, um Dutzende zu retten? Was in der Theorie spannend klingt, bleibt auch erstmal nur das. Denn bislang schweigt sich Ubisoft über die möglichen Alternativen aus. Auch was wir zum Beispiel mit unserem Familienvater auf der Brooklyn Bridge machen können, außer ihn in den sicheren Tod zu schicken, will uns das Team nicht verraten. Es bleibt also abzuwarten, ob Ubisoft der schwierige Balanceakt gelingt, **Rainbow Six: Patriots** intensiv zu inszenieren, ohne über das Ziel hinauszuschießen und pubertär zu provozieren, wie es etwa **Modern Warfare 2** mit dem berühmten Flughafen-Level getan hat.

Abseits der ungewöhnlichen Erzählweise soll das neue **Rainbow Six** seinen Wurzeln

treu bleiben. Typisch für die Serie befehlen wir ein Team KI-gesteuerter Soldaten, stürmen Räume und stürzen uns in temporeiche Schusswechsel. Das aus **Rainbow Six: Vegas** bekannte OPA-System (»Observe, Plan, Act«), durch das wir etwa Deckungen vorgeben oder feindliche Einheiten markieren, wurde um ein intuitives Element namens »One-Button-Tactics« erweitert. Das soll Kommandos mit nur einem Tastendruck direkt in der Spielwelt erlauben, die sich sogar zu Angriffsketten aneinander reihen lassen. So befehlen wir unserem Team, erst eine Tür aufzubrechen, dann eine Blendgranate zu werfen und schließlich die zuvor markierte Schlüsselfigur gezielt auszuschalten. Anders als in den Vorgängern soll die Gegner-KI dabei für mehr Spannung und Anspruch sorgen. So stehen die Burschen nicht mehr einfach nur doof in der Gegend herum, sondern wenden sich auch mal für einen kurzen Plausch ab oder patrouillieren durch den Raum. So gilt es bei Zugriffen nicht nur das Wie zu beachten, sondern auch das Wann.

Um selbst einer feindlichen Übermacht Herr zu werden, greifen die Rainbows auf neues Hightech-Spielzeug zurück, etwa eine Seilwinde, mit der das Team in waghalsigen Senkrechtsprints an Außenfassaden hinun-

ter rennt, sowie die »Augmented Reality«-Ansicht. Diese Sichtverbesserung erlaubt uns, Gegner selbst durch dickste Wände hindurch zu erspähen, wodurch sich das taktische Vorgehen leichter planen lässt. Ubisoft experimentiert allerdings noch damit, wann und wie oft man diesen mächtigen Röntgenblick einsetzen darf. Eine coole Idee ist die Augmented Reality aber schon

## Heiligt der Zweck die Mittel?

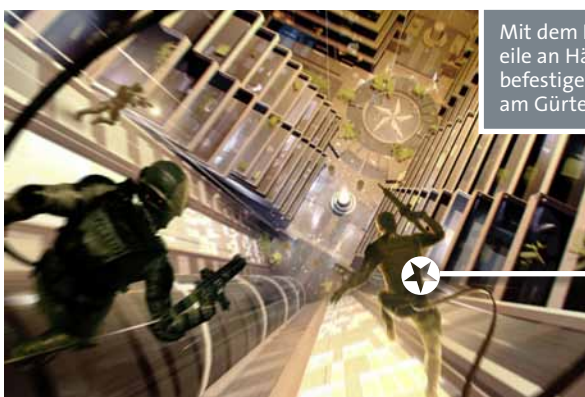
jetzt, zumal es die recht statische Snake Cam aus den Vorgängern ersetzt. Auf der anderen Seite bleibt abzuwarten, ob **Patriots** dadurch nicht zu seicht wird. Schon die beiden Vorgänger **Vegas** und **Vegas 2** waren mehr Action- als Taktikspiele. Bis wir diese Frage beantworten können, fließt allerdings noch viel Wasser unter der Brooklyn Bridge hindurch; **Patriots** erscheint erst 2013. **DM**



### Ein schmaler Grat

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Den Spieler durch drastische Terrorszenen aufzurütteln, ist manchmal schon in die Hose gegangen. Man denke nur an **Modern Warfare 2** oder **Homefront**. Dass Ubisoft nun noch eine Schippe drauf legt und mich sogar in die virtuelle Haut der Opfer schlüpfen lässt, ist gleichermaßen mutig wie riskant. Das Team muss gehöriges Fingerspitzengefühl beweisen, sonst verkommt der an sich interessante Serien-Neustart zum geschmacklosen Aufreger. Zumal ich mir nicht richtig vorstellen kann, wie die Handlungsalternativen aussehen sollen: Was geschieht denn nun, wenn ich mich weigere, Familienväter von Brücken zu werfen und Geiseln zu erschießen?



Mit dem **Rappler** seilen wir uns in Windeseile an Häuserfassaden ab. Um das Seil zu befestigen, benutzen die Rainbows eine am Gürtel angebrachte Bolzenpistole.







Während des Bosskampfs gegen den General der Tuatha bekommen wir's auch mit dessen Schoßtier zu tun, dem strahlenbewehrten **Balor**.



# Kingdoms of Amalur Reckoning

Dieses Action-Abenteuer verzichtet auf Klassen, spielt sich wie Darksiders und wechselt bunt zwischen inszenierten Bosskämpfen und offener Welt. Von Benjamin Kratsch

## Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **38 Studios / Big Huge Games (Rise of Legends, GS 07/06: 89 Punkte)**  
Termin: **9.2.2012** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7345](http://GameStar.de/Quicklink/7345)

Die See ist rau. Ein Sturm zieht auf, die Kriegsschiffe der Ljosafar-Armee werden von den Wellen hin und her geworfen. Blitze zucken, Soldaten beten zu ihren Göttern, während wir auf Mel Senshir zusehen. Die verlorene Stadt, wie sie die Männer nennen. »Gehet nicht, mein Herr. Alle, die loszogen, kamen in Särgen wieder«, hatte uns ein alter Mann am Pier zugerufen, als wir auf Electronic Arts' Preview-Event zum Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** in die Ungewissheit aufbrachen.

Auch hier hocken die meisten Krieger kraftlos in der Ecke, andere brüsten sich, bis zum letzten Atemzug zu kämpfen. Wie schön, dass bei unserer Ankunft direkt frische Gräber ausgehoben werden.

Ohnehin fällt schon der Beginn von **Kingdoms of Amalur** überaus morbide aus: Wir sind tot, werden in ein Massengrab geworfen – und erwachen in völliger Finsternis. Ein Zwergen-Wissenschaftler

## ⊕ Stärken

- + sehr abwechslungsreich
- + actionreiches Kampfsystem
- + abgefahrenes Gegnerdesign

## ⊖ Schwächen

- Dialoge wirken hölzern
- große Schlachten etwas unspektakulär inszeniert
- technisch unausgereift

Mel Senshir ist das Helms Klammer der Fantasy-Welt Amalur, eine mächtige Festung mit zwei Verteidigungsringen, besetzt von Hunderten Bogenschützen. Doch der Krieg hat seine Spuren hinterlassen: Schon zehn Jahre lang verteidigen die Ljosafar, die Lichtelfen, die Burg gegen die Horden des Kriegervolks der Tuatha. Die Entwickler zeichnen hier eine beklemmende Untergangsstimmung. Wir fühlen uns wie in **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**, wo Aragorn versucht, seinen Soldaten Mut zuzusprechen.



Anders als in Skyrim sind die KI-Bürger derzeit noch sehr still.



Nur Veteranen schwingen einen derart dicken **Kriegshammer**.Die **Lichtelfen** erinnern ein bisschen an Guild Wars 2.Als Akolyth malträtiert wir die Kobolde mit **Eisstacheln**.Auch in Dungeons lauern Bossgegner wie dieser **Keulentroll**.

erklärt, dass er uns wiederbelebt hat. Wir sind Teil eines Experiments, eine Art Auserwählter, der Amalur vor den Tuatha bewahren soll. In Mel Senshir erwartet uns viele Stunden später erstmal Tilarea, die Kommandantin der Ljosafar-Truppen, das Haar streng nach hinten gesteckt, die kühle Mimik einer Kriegerin. Wir sollen den General der Tuatha töten – also los, auf ins Gefecht!

Im Kampf darf hier jeder das Frontschwein geben. Wir spielen als – üblicherweise zerbrechlicher – Magier, müssen bei Angriffen aber nicht zurückweichen, sondern warpen per Zauberspruch mitten in die Feindesreihen. Dann malträtiert wir die Tuatha in ihren glutroten Rüstungen per Zauberstabs-Axt entweder mit schnellen Hieben oder langsamen Wuchtschlägen. Wenn unsere Energie zur Neige geht, teleportieren wir uns wieder hinter die Front, heilen uns, warpen wieder rein, entfachen einen Feuerring, der die Gegner einkesselt. Ein paar Kettenblitze hinterher, schon ist das Pack gegrillt.

Wenn wir die Angriffstaste länger drücken, lädt sich ein Todesschlag auf – unser Rivale wird in die Luft gekickt und gevierteilt. Tuatha-Priester tauchen auf, blöd: Die können sich genauso teleportieren wie wir! Also halten wir uns das magische Schild vor die Nase, um ihre Feuerbälle abzuwehren, schlürfen schnell einen Mana-Trunk, damit die Zauberenergie sich auffüllt, und zack: Kettenblitze ahoi! Das Tempo ist wahnsinnig hoch, **Kingdoms of Amalur** spielt sich über weite Strecken wie **Dragon Age auf Speed**. Die Schlacht selbst ist aber zurückhaltend inszeniert: Wir bekämpfen eine Gegnergruppe nach der anderen, die restlichen Feinde warten brav im Hintergrund.

General Dreyfan, der Anführer der Tuatha-Armee, erwartet uns in seiner pechschwarzen Rüstung und mit seinem »Schoßtier«, einem Balor. Der könnte locker als großer Bruder von Jabba aus **Star Wars** durchgehen, mit Schrumpekopf und einer Fettschicht, als würde er täglich eine Herde Ochsen frühstücken. Gefährlich wird uns der Balor aber nur auf Distanz. Wenn uns sein Energieschrahl trifft, geht die Hälfte unserer Lebensenergie flöten. Ein Glück, dass wir gemeinsam mit Tilarea antreten. Folglich sind Timing und Taktik gefragt, denn wir müssen gleichzeitig gegen den General kämpfen und errahnen, wann der

Jabba-Balor zur Strahlenattacke ansetzt. Dann heißt es zur Seite oder nach hinten warpen, damit Tilarea den General beschäftigt und wir uns mit dem Schild schützen können. Während unserer rund vierstündi-

## Dragon Age auf Speed

gen Anspielsitzung kamen uns die Bosskämpfe generell sehr knackig vor, vor allem weil wir extrem selten Gesundheitstränke finden. Die müssen wir also entweder vorher in großen Massen einkaufen – oder wir verlassen uns auf unser Kampfgeschick.



## Interview

Der ehemalige Englischlehrer **Ken Rolston** hat bereits in den frühen 80ern am Pen&Paper-Rollenspiel Dungeons and Dragons (D&D) mitgearbeitet, danach war er am Erfolg von The Elder Scrolls: Morrowind beteiligt und arbeitet jetzt als Lead Designer an Kingdoms of Amalur.

**GameStar** Schon **Dragon Age 2** war stark über **Action** getrimmt, aber ihr geht ja fast schon in Richtung **Diablo 3** in 3D. Was wollt ihr damit erreichen?

**Ken Rolston** Die meisten Rollenspiele fühlen sich gleich an: Krieger stürzen an die Front, Magier müssen den Gegner auf Distanz halten. Wir wollen mit dieser alten Rollenspiel-Formel brechen und so mehr Action und Dynamik ins Gameplay bringen.

► **Wo wir gerade bei Diablo sind: Könnt ihr bei dessen Spielfluss mithalten?**

◀ Der Vergleich zu Diablo schmeichelt uns natürlich. Ich denke, bei klassischen Action-Rollenspielen geht es vor allem um die Suchtschikale, immer mehr und immer bessere Items zu bekommen. Man möchte im Level aufsteigen, stärker werden und seine Waffen zum Beispiel mit Runen veredeln. All das geht bei uns auch. Wer etwa seinen Schild mit einem Edelstein aufwertet, absorbiert Angriffe und sammelt so eigene Energie, die er zum Zaubern einsetzen kann. Im Herzen machen wir aber

ein echtes Rollenspiel. Kingdoms of Amalur ist viel mehr als nur Action.

► **Ja, bunte Grafik zum Beispiel. Passt das zur erwachsenen Geschichte?**

◀ Unser Chefdesigner Robert A. Salvatore sagt immer: »Gebt den Spielern eine Welt, die es wert ist, verteidigt zu werden.« Das ist unser Ziel. Warum muss eine Welt in Rollenspielen immer düster, grau und braun wie in Dragon Age sein? Wenn den Spielern die Welt egal ist, dann ist es ihnen auch egal, ob sie untergeht.



Als der General nach unzähligen Schlägen und Teleport-Sprüngen endlich zu Boden geht, greifen wir den Balor mit Blitzen und einem Meteoritensturm an. Wenn seine Lebensenergie weit genug gefallen ist, beginnt ein Quicktime-Event: Rechte Maustaste und »W« drücken, schon schneiden wir dem Balor die Arme ab, noch mal den richtigen Moment erwischen, und unser Gandalf-Stab bohrt sich in dessen Augapfel. Unappetitlich, aber effektiv; der Bosskampf ist bestanden. Und hinterlässt dank der Herausforderung auch ein befriedigendes Gefühl – das schaffen längst nicht alle Spiele.

In Sachen Levelsystem geht **Kingdoms of Amalur** einen spannenden Weg. So gibt es keine Klassen, sondern nur Schicksale, die sich jederzeit beliebig ändern lassen und spezielle Boni bringen – vergleichbar mit den Sternzeichen von **Skyrim**. Allgemein steigern wir unseren Helden über die drei Talentbäume Kraft, Gewandtheit und Zau-

## Wir sind von Anfang an tot

berei. Dazu wählen wir dann ein passendes Schicksal. Weil wir auf Zauberei setzen, entscheiden uns für den »Akolyth« und erhalten einen Bonus von 12 Prozent auf unsere Mana-Regeneration. Die Schicksale ergänzen die Talentbäume also, ohne dass wir unseren Helden festfahren – schließlich können wir unsere Wahl jederzeit anpassen.

Das Schicksalssystem eröffnet zudem zusätzliche Lösungswege in den Fraktionsmissionen. Beispielsweise bittet uns ein Söldner, seinen Bruder aus dem Gefängnis der Lichtelfen-Hauptstadt zu befreien. Hm, eigentlich sind die Lichtelfen unsere Freunde, andererseits winken 1.000 Goldstücke. Wir willigen ein, wollen die Elfen-Wächter aber nicht töten, sondern nur betäuben. Ergo kaufen wir uns beim Händler einen Bogen mit Betäubungsmunition und wählen dieses Mal das Schicksal »Schurke«. So sind unsere Schritte kaum hörbar, wie Garrett aus **Thief** schleichen wir durch den spärlich beleuchteten Gefängnisturm und ziehen die Wachen unblutig aus dem Verkehr.

## Vielfalt ist Trumpf



### Freie Charakterentwicklung

Gesammelte Erfahrungspunkte verteilen Sie auf drei Talentbäume. Neben Kampfkünsten gibt's auch rollenspieltypische Fähigkeiten à la Schmiedekunst und Schlösser knacken. Schicksalszähler investieren Sie in Boni, etwa in das Zeichen »Scout«, das Ihnen einen erhöhten Fernkampf-Wert beschert.



### Offene Welt

Schauplätze wie die Faenlands sind frei begehbar, hier können Sie die Gegend erkunden und mit Auftraggebern sprechen. In Sachen Atmosphäre reichen die Schauplätze jedoch nicht an **Skyrim** heran, auch weil die Dialoge hölzern sind und die KI-Bewohner selten Kommentare zum Besten geben.



### Lineare Story-Levels

Neben der offenen Welt warten lineare Levelschlüsse inklusive packend inszenierten Bosskämpfen. Der Abwehrrschlacht von Mel Senshir geht allerdings Atmosphäre ab, weil die nächste Gegnergruppe brav im Hintergrund wartet, bis Sie mit der letzten fertig sind. Ein hektisches Gefecht geht anders.



### Fraktionsmissionen

Je nachdem, wie Sie Ihren Charakter entwickeln, bieten diese Nebenaufträge unterschiedliche Lösungswege. Wenn Sie ein Schicksal à la »Schurke« wählen, können Sie die Feinde in manchen Einsätzen umschleichen und hinterrücks ausschalten. Wer lieber kämpft, darf das natürlich auch.

Nicht die feine englische Art, seine Freunde zu betrügen, aber hey: Wir hätten ja auch Prügel- oder Zauberei-Schicksalsboni wählen und uns durchkämpfen können! Die Fraktionsmissionen reizen also dazu, auch mal andere Schicksale auszuprobieren und mit Talenten, Ausrüstung und Lösungswege zu experimentieren. Und wo bleibt nun unsere Belohnung für die Verteidigungsschlacht von Mel Senshir? Kein Witz: Wir können nach der gewonnenen Schlacht sogar um eine Parade bitten. »Sei froh, dass du nicht in einem Sarg geendet bist!«, entgeg-

net König Dodwyn. Ach, tot waren wir zum Beginn von **Kingdoms of Amalur** doch sowieso schon. Benjamin Kratsch / **GR**



### Faszinierende Vielfalt

Benjamin Kratsch  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

**Kingdoms of Amalur** überrascht mit seiner Vielfalt. Es gibt keine Klassen, sondern lediglich Boni, die sich aber variieren lassen und in den Fraktionsaufträgen für Abwechslung sorgen. Es gibt das frei begehbbare Faenland, das ans Auenland aus **Herr der Ringe** erinnert. Es gibt Missionen, die mich durch Levelschlüsse schleusen und mit packend inszenierten Bosskämpfen unterhalten. Und es gibt sogar Schleich-Nebenquests. Dieser Abwechslungsreichtum ist ausgesprochen unterhaltsam. Leider schwankt noch die Technik. Während Außenareale wie Städte viel Liebe zum Detail ausstrahlen, wirkt die Nachtmission fad: Lichteffekte, Texturschärfe, musikalische Untermalung und Dialoge kommen nicht an **Skyrim** ran. Sei's drum: Mit **Kingdoms of Amalur** erwartet uns ein ebenso vielfältiges wie vielversprechendes Action-Rollenspiel, das momentan leider kaum jemand auf dem Schirm hat – ein »Verdienst« des sperrigen Namens.

**Potenzial: Sehr gut**



Der golden behelmte **Oger** ist einer der individuell gestalteten Quest-Zwischengegner.





**Michael Trier, Chefredakteur**

michael@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Dungeons, Berge, Drachen, eisbedeckte Felsklippen, Vampire ...

**Zuletzt gelesen** Umberto Eco, »Der Friedhof in Prag«. Kritiken teils schlecht, ich find's (wie alle Ecos) super.

**Zuletzt gedacht** Wieso bin ich erst Lvl. 20 und das mit 70 Spielstunden in Skyrim?

**Meine Meinung zu:**

**SWTOR** Ich geb' SWTOR eine faire Chance. Fand schon die K.o.T.O.R.s super, das lag aber nicht am Szenario. Im MMO muss es passen. Bin auf das Endspiel gespannt.

★★★★

**BF 3: Back to Karkand** Schon echt geil. Ungeil ist, wie langsam ich bin. \*sterb\*

★★★★★

**Trine 2**

– nicht gespielt

**Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion**

daniel@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Das druckfrische Sonderheft GameStar Hardware: Spiele-PC 2012. Kann, nein muss man kaufen. Und nun genug der völlig gerechtfertigten Eigenwerbung.

**Zuletzt gelesen** Ohne Ende Weihnachtskarten. Jedes Jahr das Gleiche!

**Zuletzt gedacht** Skyrim, Skyrim, Skyrim, ...

**Meine Meinung zu:**

**SWTOR** Online-Rollenspiel, also nicht gespielt. Ich zahle keine Gebühren für Spiele.

– nicht gespielt

**BF 3: Back to Karkand** Ja, diese Maps hatten noch gefehlt.

★★★★

**Trine 2** Wunderbares Indy-Spiel für Knobler.

Okay, es ist zu leicht, aber so schön!

★★★★



**Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion**

micha@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Stromberg«, Staffel 5.

Kein Unterschied zur Redaktion erkennbar.

**Zuletzt gelesen** Steve Jobs' Biografie. Kein Unterschied zur Redaktion erkennbar.

**Zuletzt gedacht** Der Monolog des Restaurantkritikers aus Ratatouille (dem Pixar-Film) bringt's auf den Punkt. Respekt.

**Meine Meinung zu:**

**SWTOR** Erzählerisch das bislang beste aller altbackenen Online-Rollenspiele.

★★★★

**BF 3: Back to Karkand** Umfangreicher als die CoD-Kartenpakete. Trotzdem teuer.

★★

**Trine 2** Eklatant schön, aber ginge es nicht ein bisschen anspruchsvoller?

★★★★

# GameStar



**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

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

**Zuletzt gelesen** Alles Mögliche auf meinem neuen Kindle ... das klappt nämlich auch mit Baby auf dem anderen Arm.

**Zuletzt gedacht** Bis ich alle guten Titel dieses Herbstes gespielt habe, ist bestimmt wieder Herbst.

**Meine Meinung zu:**

**SWTOR** Habe nur zugeschaut, es reizt mich nicht. Wenn Sci-Fi, dann Eve Online.

★

**BF 3: Back to Karkand** Her damit! Auf den Karten kenne ich mich wenigstens aus, hehe.

★★★★★

**Trine 2** Noch nicht gespielt, aber mache ich bestimmt noch mit meiner Freundin ... wenn uns der Kleine lässt.

★★★★

## GameStar-Leser fragen Florian Klein\*

**Wieso bist du Hardware- und nicht Spiele-Redakteur geworden?**

Eigentlich habe ich ja angefangen, mich mit Hardware zu beschäftigen, weil ich (weiter)spielen wollte und wieder irgendwas nicht funktioniert hat. Das hat mir dann zu einigen Jobs mit viel PC-Schrauberei verholfen und mich schließlich zur GameStar gebracht. Jedenfalls bin ich jetzt lieber Hardware- als SpielereRedakteur, weil ich dann nichts spielen muss, worauf ich keine Lust habe.

**Ist dein Privat-Rechner daheim denn auch wirklich selbst zusammengebaut?**

Mein PC wird seit Jahren selbst gebaut – weil ich regelmäßig neue Komponenten mit nach Hause schleppe, um sie auch im Alltag und nicht nur im Labor auszuprobieren.

**Wirst du als Fan von Eve Online auch den Shooter-Ableger Dust 514 spielen?**

Ich bezweifle, dass mich Dust 514 fesseln kann. CCP hat (auch wegen der Spielerproteste) wohl mittlerweile Bedenken und konzentriert sich wieder auf Eve – was mir entgegen kommt.



**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

**Zuletzt gehört** The Thermals, »The Body, the Blood, the Machine«. Nicht mehr ganz neu, aber immer noch gut. So wie ich.

**Zuletzt gelesen** George R.R. Martin: »A Dance with Dragons«

**Zuletzt gedacht** Vor ein paar Jahren haben wir nicht doof rumgestritten, wie man »Karkand« ausspricht. Wir haben einfach gespielt.

**Meine Meinung zu:**

**SWTOR** Der Comic-Look tört mich leider vollständig ab, Star-Wars-Fanboy hin oder her.

★★

**BF 3: Back to Karkand** Hatte kurzen BF3-Strömungsabriss, bin jetzt wieder auf Mach 3.

★★★★★

**Trine 2** So toll anzuschauen, hat fast was Besinnliches.

★★★★



**Petra Schmitz, Redakteurin**

petra@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Harry Potter u.d.H.d.T. 2«.

Endlich hab ich das auch hinter mir.

**Zuletzt gelesen** Håkan Nesser: »Das falsche Urteil«. Ganz unterhaltsam.**Zuletzt gedacht** Wieso bin ich eigentlich erst Level 21 in Skyrim? Nach den ewigen Stunden müsste ich längst Level 100.000 haben.**Meine Meinung zu:****SWTOR** Mir optisch wie inhaltlich zu altbacken und generisch. Star Wars und persönliche Story hin oder her.

☆☆

**BF 3: Back to Karkand** Das ist wie nach Hause zu kommen. Nur lauter und ... erm, geiler.

★★★★☆

**Trine 2** Verdient einen Preis für pure Schönheit. Darf auch gerne mehr bekommen.

★★★★☆

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Red Scorpion« auf Blu-ray. Wie unterhaltsam Trash sein kann!**Zuletzt gelesen** Sarah Kuttner: »Wachstumsschmerz«. Ein sehr lesenswertes Buch übers Erwachsenwerden.**Zuletzt gedacht** Sith oder Jedi? Sith oder Jedi? Ach, am besten beides.**Meine Meinung zu:****SWTOR** Für mich DAS neue Online-Rollenspiel überhaupt.

★★★★☆

**BF 3: Back to Karkand** Alte Kartenklassiker im neuen Gewand – super!

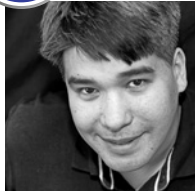
★★★★

**Trine 2** Stimmiger und atmosphärischer kann ein Spiel kaum sein.

★★★★

**GastStars****Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »cool« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Aber wie eiskalt er in diesem Monat Sword of the Stars: Lords of Winter abgekanzelt hat ... da friert's selbst uns.

**Jochen Gebauer**

Er hat's geschafft, sich von Skyrim loszureißen, um The Fall: Mutant City zu testen. Zur Belohnung wollte er dann ein Skyrim-Sonderheft zusammen mit Martin Deppe für uns machen. Haben wir den beiden erlaubt.

**Benjamin Kratsch**

Benjamin war für uns in Köln bei EA und hat ausgiebig Kingdoms of Amalur: Reckoning gespielt. Das Spiel hat vielleicht den dümmsten möglichen Namen, aber es scheint trotzdem ziemlich gut zu werden.

**Christof Zurschmitten**

Er ist Schweizer und kümmert sich dennoch um die Sorgen und Belange anderer Länder. Wie das zusammen geht, wissen wir nicht, aber wir wissen, dass er einen ausgezeichneten Report zum Thema »Stalker als Geschichtsunterricht in der Ukraine« geschrieben hat.

**Sebastian Klix / Malte Witt**

Während der Sebastian beim ewig langen Vorschau-Special für 2012 helfen musste, durfte Malte Trine 2 testen. Woran lag's? Malte hat ein riesiges Glasbehältnis voller Bonbons auf dem Schreibtisch stehen, aus dem sich die Redakteure munter bedienen dürfen. Ja, wir heißen Schleimerei gut. Finden aber, dass so was Ekeliges auch bestraft gehört, weswegen Malte nach Trine 2 auch beim Special mitschufte musste.



# Team

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Four Lions«. Unfassbar witzig, unfassbar schräg, unfassbar traurig. Unfassbar empfehlenswert!**Zuletzt gelesen** diverse iPad-Magazine, ich liebe die Zukunft!**Zuletzt gedacht** SWTOR or not SWTOR? ... STAR WARS!!!!**Meine Meinung zu:****SWTOR** Endlich wieder ein MMO, das mich fesselt, mauve Grafik hin oder her!

★★★★

**BF 3: Back to Karkand** Immer dieses Rumballern. Wo bleiben die ruhigen Momente mit Lichtschwert? Trotzdem fett.

★★★★☆

**Trine 2** Das Wörtchen »liebevoll« beschreibt das Spiel nur unzureichend.

★★★★

**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

**Zuletzt gehört** Düster-molligen Winter-metal von Sentenced.**Zuletzt gelesen** Rebecca Gablé: »Das Spiel der Könige«**Zuletzt gedacht** Erst Stronghold 3, nun Flatout 3: Es tut mir schon fast körperlich weh, was diesen Serien angetan wurde.**Meine Meinung zu:****SWTOR** Macht vieles richtig, hat aber die Chance verpasst, das Genre zu revolutionieren.

★★★

**BF 3: Back to Karkand** Kann die Begeisterung nachvollziehen, mag sie aber nach wie vor nicht teilen.

– nicht gespielt

**Trine 2** Endlich mal wieder ein Grund, um zu zweit vor dem Monitor zu sitzen.

★★★★☆



## 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: Back to Karkann	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	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	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
5	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
6	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
7	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
8	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
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	Trine 2	Action-Adventure	DTP/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
13	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	9
14	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 / Ratsel
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	10	9	8	9	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
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
15	A New Beginning	Adventure	Daedalic	11/10	84	7	9	7	9	9	9	9	9	9	7

## Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 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





**GameStar**  
für herausragenden Sound

# So werden wir:

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

- + sehr viele Strategien möglich + bis ins letzte Detail konfigurierbar + sehr viele Zufallsquests ... - ... mit teils nervigen Standardaufgaben (z.B. Personen oder Wale suchen)





Neuer Spielmodus? Nein, ein paar Irre haben nur spontan den Brunnen in Karkand zur **Messerkampf-Arena** umfunktioniert.



94

**GameStar**  
Platin-Award

# Battlefield 3

## Back to Karkand

### ➕ Stärken

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

### ➖ Schwächen

- kriegsentscheidende Unlocks benachteiligen Einsteiger

Mit dem DLC wächst nicht nur der Umfang des Multiplayer-Hits, Dice hat auch einige Missstände im Spiel behoben. Grund genug für uns, das Gesamtpaket neu zu bewerten. Von Fabian Siegmund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)  
Termin: **27.10.2011** Spieler: **1-64** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279) Auf DVD: Video und Trailer

**I**m Zweiten Weltkrieg dauerte die Schlacht um Wake Island 15 Tage. In der Multiplayer-Community dauert die Schlacht um Wake Island nun schon über neun Jahre, und ein Ende ist nicht abzusehen. Denn seit 2002 erhält früher oder später jedes Spiel der

**Battlefield**-Reihe eine Neuauflage der gleichnamigen Mehrspieler-Karte. Seit dem DLC **Back to Karkand** gibt's das Pazifik-Schlachtfeld nun auch für **Battlefield 3**, zusammen mit drei anderen Klassikern aus **Battlefield 2**: »Sharqi Halbinsel«, »Golf von Oman« und »Angriff auf Karkand«. Außerdem haben die Entwickler noch zehn neue Waffen und vier Fahrzeuge dazugepackt, ein zusätzliches Unlock-System eingebaut und mehrere Macken ausgebessert. Wir haben **Battlefield 3** zwar bereits zum Genre-König gekrönt, aber nun schrauben wir den Thron noch ein bisschen höher.

Wir können nicht mehr zählen, wie viele Hundert oder gar Tausend Mal wir in **Battlefield 2** ins pakistanische Karkand eingerollt sind, begleitet von unseren amerikanischen Kollegen, um die MEC-Truppen zu vertreiben. Und wir fanden die Map damals schon ansehn-

Die **Taschenlampe** blendet nun bei Tageslicht deutlich weniger stark.







Um das beliebte **L96-Scharfschützengewehr** zu bekommen (links im Bild), muss der Aufklärer zwei »Assignments« absolvieren. Die verlangen unter anderem nach fünf Laser-Zielmarkierungen, 50 Kopftreffern und fünf Messer-Kills.



Dice hat auf den neuen Karten mehr **zerstörbare Elemente** eingebaut als im Hauptspiel. Es gibt zwar immer noch Objekte, denen selbst schwerster Beschuss nichts anhaben kann, doch ein Großteil der Häuser und Fassaden lässt sich nun zerbröseln oder gar komplett vernichten.

lich. Jetzt, mit **Back to Karkand**, können wir unseren Augen kaum trauen: Die Neuaufgabe ist wunderschön. Wo früher ein Dauer-sandsturm die Sichtweite stark einschränkte, reicht nun der Blick bis in die Berge hinter der Stadt. Und ja, jetzt können wir sogar wirklich von einer Stadt sprechen, denn obwohl das Level nicht größer ist als in **Battlefield 2**, hat Dice das Schlachtfeld nun in eine glaubwürdige Landschaft eingebettet, mit Hügeln und Häusern, so weit das Auge reicht. Besonders imposant wirkt das auf der Küsten-Map »Golf von Oman«. Hier ist der umkämpfte Bereich nur ein kleiner Teil einer modernen Metropole im Wachstum, deren Hochhäuser sich bereits entlang des Meeres bis in die Ferne ziehen. Bei Wake Is-

land sorgt eine (von den Spielern nicht beeinflussbare) Seeschlacht für den stimmungsvollen Hintergrund, und auch die Halbinsel Sharqi ist nicht mehr nur ein frei stehendes, künstlich wirkendes Stadtviertel.

Wer sich in **Battlefield 3** bislang daran gerieben hat, dass die Flaggenpunkte selbst auf großen Karten wie »Operation Feuersturm« so nah aneinanderliegen, wird sich über das klassische Layout der neuen alten Karten freuen: Auf »Golf von Oman« sind's ein paar Hundert Meter bis zur nächsten Flagge. Das Leveldesign ist also im wahren Sinne des Wortes ganz groß. Aber auch im Kleinen hat sich auf den Karten eine Menge getan. Besonders die Stadt-Maps bekommen in der Neuaufgabe mehr Tiefe dadurch, dass die meisten der Häuser begehbar sind und so viel mehr Deckung bie-

ten. Zumindest für eine Weile, denn Dice hat zudem an der zerstörbaren Umgebung geschraubt: In **Back to Karkand** geht spürbar mehr kaputt als auf den übrigen Maps, außerdem liegt überall Kleinkram herum, der bei Beschuss hübsch in der Gegend herumfliegt. Karkands Marktplatz mit Holzbuden und Kartonstapeln sieht nun auch wirklich aus wie ein Marktplatz. Nach alledem sind die vier neuen Karten die wohl besten und detailliertesten des ganzen Spiels.

## Was kostet Karkand?

**Back to Karkand** ist für Käufer der Limited Edition von **Battlefield 3** umsonst – also für den Großteil der Spieler, denn diese Fassung gilt bislang als Standard-Verkaufsversion. Wer sich **Battlefield 3** jedoch nur als Key oder in der abgespeckten Edition gekauft hat, muss für Back to Karkand 15 Euro im Origin-Store zahlen. Im Anbetracht des Umfangs und der Qualität des DLCs ist das Preis-Leistungs-Verhältnis in Ordnung.

Klassiker wie **Wake Island** im Rush-Modus zu spielen, ist eine ganz neue Erfahrung.







Die Lichtstimmung auf der Halbinsel Sharqi ist eine ganz andere als noch in Battlefield 2.



Mit dem Buggy entlang am Golf von Oman: Das fühlt sich vertraut und doch neu an.

Im Einklang mit den Vorlagen aus **Battlefield 2** kommen mit **Back to Karkand** neue, alte Fahrzeuge hinzu: Ein russischer Radpanzer und ein amerikanischer Wüstenbuggy (beide cool, aber nicht relevant für die Balance) sowie die F35, ein senkrecht startender Jet. Der kann wie ein Hubschrauber schweben und damit im Luftkampf Verfolger abschütteln, seine Steuerung fällt im Vergleich zu seinem russischen Gegenpart aber zu träge aus. Weil er außerdem weniger Schaden einstecken kann als die Helikopter, sind Bodenattacken im Schwebeflug ein ziemliches Wagnis. Die Balance von **Battlefield 3** ist damit nach wie vor nicht perfekt. Ach ja, dann gibt's da ja noch einen kleinen Radbagger, ein Drei-Mann Spaßfahrzeug, ähnlich dem Tuk Tuk aus **Bad Company 2: Vietnam**. Lustig, aber nutzlos.

Mit den alten Schlachtfeldern kommt auch der klassische Conquest-Modus wieder zurück: Ein Team hat zu Beginn der Runde alle Flaggenpunkte unter Kontrolle, das andere erhält zum Ausgleich mehr Tickets und außerdem einen uneinnehmbaren, geschützten Spawn-Bereich. Damit ergibt sich eine spannende Angreifer-Verteidiger-Konstellation, denn wenn die Mannschaft ohne sichere Startzone alle Flaggen verliert, gibt's

keine Verstärkung mehr, ganz egal wie viele Tickets noch auf dem Konto liegen. Dieser klassische Modus namens »Conquest Assault« macht uns mehr Spaß als die mittlerweile eingebürgerte Variante mit gleichen Startbedingungen, weil beide Teams ein viel größeres Interesse daran haben, auch wirklich die Flaggen anzugreifen. Selbstverständlich lassen sich die Maps aber auch in den anderen Modi von **Battlefield 3** spielen.

Passend zu den Schlachtfeldern kehren auch zehn Waffen aus **Battlefield 2** mit **Back to Karkand** zurück, darunter das L96-Scharfschützengewehr, die Jackhammer-Schrotflinte oder das MG36. Die sind nicht etwa an Ränge oder Punkte aus dem Hauptspiel geknüpft, sondern an das neue »Assignment«-System, das für jede Knarre kleine Aufträge erteilt. Um etwa das Famas-Gewehr freizuschalten, muss der Sturmsoldat zehn Wiederbelebungen und zehn Heilungen vollziehen. Um nun noch das L85A2 zu bekommen, braucht er 100 Abschüsse mit Sturmgewehren, 20 mit dem Granatwerfer und fünf Siege im Squad-Deathmatch; gezählt wird jeweils ab dem Erscheinungsdatum von **Back to Karkand**. Mit den Assignments hat Dice also Stellschrauben (auch für spätere DLCs) entwickelt, um die Spieler dazu zu bewegen, auch mal weniger beliebte Waffen, Modi oder Ausrüstungsgegenstände anzutesten. Der Pionier muss für seine neuen Wummen zum Beispiel zuerst einen Gegner und danach ein Fahrzeug mit seinem Schweißbrenner erledigen. Und wer schon mal mit dem Reparaturwerkzeug unterwegs ist, wird sicherlich auch öfter mal Hand an die beschädigten Vehikel seines Teams legen. Die Assignments und entsprechend auch die Waffen funktionieren auf allen Karten von **Battlefield 3**. In Verbindung mit den zusätzlichen Karten werden wir das Spiel daher im Umfang um einen Punkt auf.

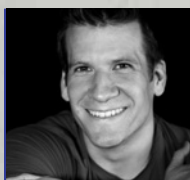
Grundlage von **Back to Karkand** ist ein umfassender Patch, mit dem Dice einige Missstände von **Battlefield 3** behoben hat. Der Mörser etwa, der einigen Spielern bisher übermächtig erschien, lädt nun langsamer nach, außerdem bleiben seine Granaten länger in der Luft – mehr Zeit also, um sich

in Sicherheit zu bringen. Die Taschenlampe blendet nun unter Tageslichtbedingungen nicht mehr so stark wie zuvor. In der Dunkelheit ähnelt das Ding allerdings noch immer einer tragbaren Supernova. Darüber hinaus bringt das Update viele weitere kleine Änderungen bei den Waffen, die wichtigste ist, dass Boden-Luft-Raketen nun weniger Schaden verursachen. Die konnten vorher

## Die Neuauflagen sind wunderschön

mit nur einem Treffer Hubschrauber und Flugzeuge kampfunfähig schießen und damit faktisch ausschalten – zu mächtig.

Den dringendsten Änderungsbedarf hatte das Squad-System, und auch hier hat Dice nachgebessert, wenn auch nur mit einem Teilerfolg. Die Spieler dürfen nun auch in leere Squads einsteigen und so Ein-Mann-Teams bilden, außerdem werden die Gruppen jetzt besser farblich markiert. Soweit, so gut. Dummerweise hat Dice im gleichen Schritt abgeschaltet, dass jeder bei Parteibeitritt automatisch einem Trupp zugeteilt wird. Wer noch gar nicht verstanden hat, was Squads überhaupt sind, läuft nun höchstwahrscheinlich lange Zeit alleine herum, ohne zu merken, dass ihm etwas fehlt. Insofern ist das System immer noch nicht ideal. Sei's drum: **Battlefield 3** bleibt der Genrekönig, und dessen Krone wird jetzt von vier weiteren Juwelen geschmückt. **FAB**



### Steigerung eines Superlativs

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

In der Multiplayer-Community hört man seit Neustem, mit **Back to Karkand** sei **Battlefield 3** nun endlich »das echte Battlefield« geworden, und da ist schon was dran. Ich habe früher Monate auf diesen Schlachtfeldern verbracht. Jetzt wieder dorthin losziehen, ist wie in den Lieblings-Freizeitpark zu kommen, der plötzlich lauter neue Attraktionen hat. Mit dem klassischen Conquest-Modus habe ich jetzt auch wieder richtig Spaß an der Flaggenjagd, die war mir bislang ein bisschen zu belanglos. Und im Rush-Modus fühlen sich die Maps gleich noch mal ganz anders an. Das Fest der Liebe wird bei mir im Kugelhagel untergehen!

TERMIN 27.10.2011	PREIS 45 Euro	USK ab 18 Jahren
<b>Battlefield 3</b> Multiplayer-Shooter		
Publisher	Electronic Arts	
Entwickler	Dice	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Ausstattung	Download / DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch	
Kopierschutz	EA Origin	
UMFANG	9	10
		<b>Neuwertung</b> <b>94</b>





### ⊕ Stärken

+ weckt schöne Erinnerungen an die großartigen Vorgänger

### ⊖ Schwächen

- völlig chaotischer Rennablauf
- miserables Streckendesign
- groteskes Fahrverhalten
- hässlicher als das fünf Jahre alte Flatout 2

# Flatout 3

Was der neue Entwickler Team6 der einst ruhmreichen Rennspiel-Serie angetan habt, spottet jeder Beschreibung! Wir versuchen es trotzdem. Von Heiko Klinge

Genre: **Action-Rennspiel** Publisher: **Strategy First** Entwickler: **Team6 (Call A Pizza Dude, GameStar 04/06: 8 Punkte)**  
Termin: **13.12.2011** Spieler: **1-16** Sprache: **Englisch** Preis: **30 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7689](http://GameStar.de/Quicklink/7689)

**Z**ählen wir doch erst einmal ganz nüchtern die Fakten auf, bevor wir emotional werden: Bei **Flatout 3** sitzen nicht mehr die finnischen Serienväter und Zerstörungsexperten von Bugbear am Steuer, sondern die niederländischen Team6 Game Studios, die sich hierzulande einen Namen mit Perlen wie **Taxi Racer** (GameStar-Wertung: 31) oder **Call A Pizza Dude** (GameStar-Wertung: 8)

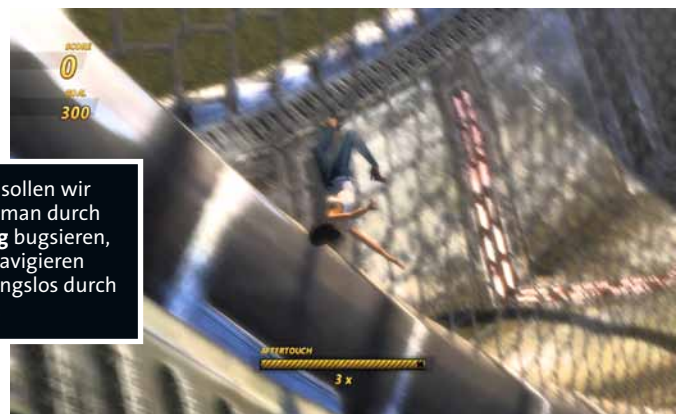
gemacht haben. Dass **Flatout 3** überhaupt in Entwicklung ist, wurde erst eine Woche vor dem Veröffentlichungstermin bekannt gegeben. Wir waren also durchaus misstrauisch und auf einiges gefasst. Dann haben wir angefangen zu spielen ...

So, jetzt können wir emotional werden: Haben die Schöpfer dieses Machwerks eigentlich noch alle Latten im Zaun? Was uns hier für 30 Euro als dritter Teil einer ruhmrei-

chen Rennspiel-Serie verkauft werden soll, ist ein respektloser Schlag ins Gesicht jedes **Flatout**-Fans. Wir erinnern uns: Die Vorgänger genießen deshalb Kultstatus, weil sie knallharte Tür-an-Tür-Duelle mit einer komplett zerstörbaren Streckenumgebung kombinierten. Je mehr wir randalierten, desto mehr Boost konnten wir sammeln, was die Rennen trotz aller Action erstaunlich taktisch machte – zumal sich durch unsere Abissarbeiten ständig die Ideallinie änderte.



In der Theorie sollen wir unseren Stuntman durch diesen **Looping** bugsieren, in der Praxis navigieren wir orientierungslos durch **Texturmatsch**.





## Steam-Pflicht

**Flatout 3** gibt es glücklicherweise nur bei Steam und nicht im Laden. Durch die Kontobindung können Sie das Spiel aber dummerweise nicht zurückgeben, falls Sie es aus Versehen gekauft haben sollten.

Warum wir so in der Vergangenheit schwelgen? Weil die Gegenwart so unfassbar traurig ist! Auf der verzweifelten Suche nach einer motivierenden Karriere stoßen wir lediglich auf einen so genannten Challenge-Modus, der uns vollkommen linear und ohne jegliche Wahlmöglichkeiten durch 50 scheinbar willkürlich zusammengewürfelte Aufgaben prügelt. Das Unfassbare: Weiter geht es nur, wenn wir die gestellte Mission perfekt erfüllen, also in einem Rennen mit 16 Teilnehmern Erster werden oder beim

## Wie ein Vollrausch mit 2,5 Promille

Stunt die Maximalpunktzahl erreichen. Wenn es uns in der letzten Kurve vor der Ziellinie zerbröckelt, heißt das »Pech gehabt, nochmal von vorn anfangen«. Fehlt nur noch höhnisches Gelächter aus den Lautsprechern. Apropos Hohn: Von den zehn Challenges, durch die wir uns zum Wohle dieses Tests gequält haben, war die erste mit Abstand die schwerste. Ein Glück, dass wir einmal absolvierte Aufgaben nicht mehr wiederholen dürfen! Ach, und freigeschaltet wird natürlich auch nichts. Das geht nämlich nur über die Einzelrennen. Wahrscheinlich weil wir hier ausnahmsweise Gegnerzahl und Schwierigkeitsgrad festlegen dürfen und somit theoretisch bessere Siegchancen haben. Dachten wir zumindest ...

Also Gegnerzahl auf vier gesetzt, den niedrigsten Schwierigkeitsgrad gewählt und ab auf die Strecke! Hilft alles nichts, **Flatout 3** bleibt ein Fall für Masochisten. Weil die computergesteuerten Piloten mit der Intel-

lizenzen eines Weißbrots und der Aggressivität eines tollwütigen Bullterriers fahren. Weil die Kurse mehr Ecken und Kanten haben als der Kölner Dom und ungefähr so übersichtlich sind wie die Innenstadt von Tokio. Und weil das Fahrverhalten mehr an ein nasses Stück Seife in der Badewanne erinnert als einen Hightech-Sportwagen. Wer das programmiert hat, kann niemals in einem echten Auto gegessen haben. Die Kisten beschleunigen in gestoppten 0,7 Sekunden von 0 auf 100, ballern problemlos mit 340 Sachen durchs Kiesbett, reißen aber dafür schon mit 10 km/h komplette Laternenpfähle aus ihrem Fundament. Außerdem haben sie das Kollisionsverhalten eines Gummiballs und – Achtung! – explodieren bei Wasserkontakt. Gezieltes Manövrieren ist wegen der augenfeindlichen Verwischeffekte ohnehin nur in Ausnahmefällen möglich. Offenbar wollten die Entwickler kein Geschwindigkeitsgefühl simulieren, sondern einen Vollrausch mit 2,5 Promille. Zumindest das ist ihnen eindrucksvoll gelungen.

Ja, auch in den Vorgängern gab es viel Chaos auf der Strecke. Aber es blieb stets beherrschbar und vor allem nachvollziehbar. In **Flatout 3** sind Unfälle dagegen bei neun von zehn Fällen nicht unser Fehler. Als einziger brauchbare



Blanke Wut

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamstar.de

Der Untertitel von Flatout 3 lautet »Chaos & Destruction«. Durchaus passend: Diese Frechheit löste in mir bislang eine ungeahnte Zerstörungswut aus. Und nachdem ich mein Gamepad zum 27. Mal quer durchs Arbeitszimmer gefeuert hatte, sah es dort zugegebenermaßen auch ziemlich chaotisch aus. Der Untertitel bleibt jedoch das einzige Versprechen, das Flatout 3 einlöst – der Rest ist blanker Etikettenschwindel. Hier wird auf dreiste Art versucht, mit Hilfe eines bekannten Namens ein grottenschlechtes Rennspiel an unbedarfte Serienfans zu verticken. Das hat Flatout nicht verdient!

Siegstrategie bleibt uns, die 53 unfairen Stellen pro Strecke auswendig zu lernen und dem Feld so schnell wie möglich zu enteilen. Und damit hätten wir auch die einzige Sache gefunden, die **Flatout 3** besser macht als andere aktuelle Rennspiele: Es gibt keine Gummiband-KI. Ein schwacher Trost. **HK**

TERMIN	13.12.2011	PREIS	30 Euro	USK	nicht geprüft
--------	------------	-------	---------	-----	---------------

### Flatout 3

Actionspiel

**Publisher** Strategy First  
**Entwickler** Team6 Game Studios  
**Sprache** Englisch  
**Ausstattung** – (Download)

**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**  
SPELMODI (SPIELER) Rennen (16), Stuntman (16), Destruction Derby (24)  
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein  
SERVERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS nicht vorhanden  
**WERTUNG** Mangelhaft  
»Schlauere Gegner, aber genauso mieses Streckendesign und Fahrverhalten.«

**GRAFIK**  
+ teils zerstörbare Umgebung  
+ hässliche Autos + augenfeindliche Verwischeffekte  
+ matschige Texturen + detailarme Strecken

**SOUND**  
+ Autos klingen wie Nähmaschinen + nervtötende Musik  
+ Explosionen ohne Wumms  
+ keinerlei Sprachausgabe

**BALANCE**  
+ Rücksetzfunktion vorhanden  
+ kontrolliertes Racing nahezu unmöglich  
+ nur Siege zählen + Lernkurve quasi nicht vorhanden

**ATMOSPHÄRE**  
+ es geht viel kaputt  
+ Autos explodieren bei Wasserkontakt + lächerliche Umgebungsphysik  
+ Computergegner haben null Profil

**BEDIENUNG**  
+ frei konfigurierbar  
+ schwammig und unpräzise + teils sinnfreie Bildschirmanzeigen  
+ kein Force Feedback bei Gamepads

**UMFANG**  
+ viele Strecken + 46 Autos ...  
+ ... die sich größtenteils gleich fahren + keine Karriere  
+ Stunt-Modus ohne Hotseat

**KI**  
+ keine Gummiband-KI  
+ viel zu aggressiv am Start + bleibt stur auf Spur  
+ weicht Unfällen nicht aus

**FAHRVERHALTEN**  
+ wie nasse Seife in der Badewanne  
+ miserable Kollisionsabfrage  
+ gnadenloses Untersteuern + vollkommen spaßfrei

**TUNING**  
+ Wagenfarbe wählbar  
+ weder Abstimmungsmöglichkeiten noch Tuningteile  
+ nur Automatikschaltung

**STRECKENDSIGN**  
+ tonnenweise unfaire Stellen  
+ keine Sehenswürdigkeiten + kaum Abkürzungen  
+ Sackgassen



Weder ein Bug, noch ein Grafikfehler: Wir brettern tatsächlich mit 340 Sachen durchs Kiesbett. Und ja, so schaut Flatout 3 mit maximalen Details aus.





# Star Wars The Old Republic



Nur ein World of Warcraft mit Lichtschwertern oder doch die erhoffte Offenbarung für Online-Rollenspieler? Wir haben Biowares Star Wars-MMO ausgiebig gespielt und geben in unserem Vorabtest die Antwort. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte) Termin: **20.12.2011**  
Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **55 Euro + 11-13 €/Monat**

[GameStar.de/Quicklink/7193](http://GameStar.de/Quicklink/7193)

Auf DVD: Topspiel-Videos

## ⊕ Stärken

- + klasse Atmosphäre
- + spannende Handlung
- + vertonte Dialoge
- + intelligente Komfortfunktionen
- + nützliche KI-Begleiter

## ⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- vergleichsweise maue Quests



Die Weltraumschlachten zählen zu den spektakulärsten Abschnitten des Spiels, sind aber weitgehend anspruchlos.

## ! Kein EA Origin

Anders als etwa **Battlefield 3** oder **Need for Speed: The Run** erfordert **Star Wars: The Old Republic** nicht zwingend eine Anmeldung bei Electronic Arts' umstrittener Online-Plattform EA Origin. Zwar können Sie das Spiel über Origin kaufen, die Aktivierung und Verwaltung des Kontos erfolgt aber über die Webseite Swtor.com.

**W**ir spüren eine Erschütterung der Macht. Zumindest im Genre der Online-Rollenspiele. Denn seit **World of Warcraft** vor fast sieben Jahren erschienen ist, konnte kein Konkurrent dem Blizzard-MMO auch nur ansatzweise das Wasser reichen. Die Überlegenheit der Elfen, Orks und Tauren zwang viele Publisher sogar, ihre etablierten Titel auf kostenlose Free2Play-Konzepte umzustellen, darunter **Der Herr der Ringe**

**Online, Age of Conan** oder der Sony-Klassiker **Everquest 2**. Doch nun bäumt sich der **Mass Effect-** und **Dragon Age-**Entwickler Bioware mit aller Macht gegen Blizzard auf. Dank zugkräftiger **Star Wars**-Lizenz, vertonten Dialogen, Entscheidungsfreiheit, Weltraumschlachten und einer auf den Spieler zugeschnittenen Geschichte soll **Star Wars: The Old Republic** den Genre-Platzhirsch aus seinem Revier vertreiben. Wir haben das Sci-Fi-MMO im Betatest wochenlang gespielt und halten fest: Die Macht ist mit Bioware.

Dabei beginnt **The Old Republic** wie nahezu jedes andere Online-Rollenspiel auch: mit der Charaktererstellung. Wir wählen eine Fraktion (Republik oder Imperium), eine von je vier Klassen und (spielerisch nicht relevanten) Rassen und legen Name, Geschlecht sowie Aussehen unseres Helden fest. Die verfügbaren Klassen gehören ebenfalls zum Genrestandard: zwei im Nahkampf zuhauende Lichtschwertschwinger (je ein Damage Dealer und ein Tank) sowie zwei auf Distanz spezialisierte Burschen, die entweder mit dickem Kaliber feuern oder eher schurkisch unterwegs sind. Fraktionsübergreifend unterscheiden sich die jeweiligen Klassen allerdings kaum. So greifen etwa der Jedi-Ritter und sein düsteres Pendant, der Sith-Krieger, auf nahezu dieselben Fertigkeiten und Angriffsmuster zurück. Macht aber nix, denn zum einen wird in PvP-Gefechten (Spieler gegen Spieler) so eine vernünftige





Teamarbeit: Auf Nar Shaddaa helfen wir dem versklavten **Wookie Bowdaar** beim Kampf gegen einen Kopfgeldjäger. Zum Dank begleitet er uns künftig als festes Crew-Mitglied. (1680x1050)

Balance gewahrt. Zum anderen fällt die Einstiegshürde für MMO-Neulinge dadurch verschwindend niedrig aus. Keine verwirrenden Texte über etwaige Spezialisierungen, kein Overkill an Möglichkeiten. Zumindest nicht zu Beginn, denn mit Level 10, also dann, wenn man seinen Charakter bereits etwas kennengelernt hat, kann sich jeder Held für eine von zwei Unterklassen entscheiden, die je drei Talentbäume à 20 Fertigkeiten bereithalten. So lässt sich allein schon der Schmuggler auf sechs unterschiedliche Arten spielen, etwa als schleichender Halunke mit Vorliebe für kritische Treffer oder ballernder Revolverheld mit zwei Blastern in der Hand und ordentlich Sprengstoff in den Taschen. Das dürfte selbst experimentierfreudige MMO-Profis zufriedenstellen, auch wenn wir noch nicht abschließend beurteilen können, ob sämtliche Fertigkeiten gut austariert sind.

Und dann geht's auch schon los, **Star Wars**-typisch mit John Williams' berühmter Fanfarenmusik und einem gelb gefärbten Text, der durchs All gleitet und die Geschichte einläutet. Oder eigentlich acht Geschichten, denn **The Old Republic** bietet für jede Charakterklasse einen eigenen, in mehrere Akte unterteilten Handlungsstrang, der sich von Level 1 bis zum so genannten Endgame durchzieht und in Story-Instanzen erzählt wird, also in Bereichen, die nur wir und unsere Gruppe betreten dürfen. Sith-Krieger etwa landen auf Korriban, um ihrem Meister zu beweisen, dass sie besonders begabt im Umgang mit der dunklen Seite der Macht sind. Schmuggler wiederum jagen auf Ord Mantell erst ihrem Schiff hinterher, das ihnen ein Separatisten-Gangster kurz nach der Landung gemopst hat, um sich an-

schließend auf eine abenteuerliche Schnitzeljagd nach einem sagenumwobenen Piratenschatz zu begeben.

Im Prolog, der mit Level 9 abgeschlossen wird, treiben wir uns lediglich auf dem jeweiligen Startplaneten herum und machen uns erstmal einen Namen. Mit dem Erreichen der zehnten Stufe werden wir schließlich als halbwegs bekannter Held in die große, weite **Star Wars**-Welt entlassen. Während es Angehörige der Republik zunächst auf den aus der neuen Filmtrilogie bekannten Stadtplaneten Coruscant verschlägt, verdingen sich die Imperialen in der Sith-Metropole Dromund Kaas. Ungewöhnlich für ein Online-Rollenspiel: **The Old Republic** erzählt seine Geschichte durch unzählige Ingame-Zwischensequenzen, in denen wir (im Englischen wie im Deutschen sehr gut) vertonten Dialogen lauschen. Und mehr, denn ähnlich wie in **Mass Effect** wählen wir über ein komfortables Kreismenü unterschiedliche Antworten und geben dem Gespräch so eine spezielle Richtung.

Dieses ständige Für und Wider erzeugt nicht nur viel Spannung, es macht aus unserem Helden auch mehr als nur einen anonymen Item-Träger. Wir lernen ihn kennen und können uns mit ihm identifizieren. Bis er uns

## Star Wars im Überfluss

sogar förmlich ans Herz wächst. Spielerisch wirkt sich die Antwortwahl allerdings nicht aus, auch der edelste Jedi kann im Gespräch den Kotzbrocken raushängen lassen (Hat da jemand »Anakin« gesagt?).

Wesentlich bedeutsamer sind die regelmäßig eingestreuten moralischen Entscheidungen, die wir im Gesprächsverlauf fällen müssen, selbst in noch so kleinen Nebenquests. Verpfeifen wir einen Flüchtenden bei den Ordnungshütern oder lassen wir ihn laufen? Übergeben wir einen machtbegab-

## Ein Spiel, drei Versionen

Neben der normalen Verkaufsfassung veröffentlicht Electronic Arts auch eine Digital Deluxe Edition von **The Old Republic**. Die 75 Euro teure digitale Version enthält zusätzliche Ingame-Gegenstände, unter anderem einen Trainingsdruiden, eine Signalpistole sowie eine Holotänzerin. Für Sammler interessant dürfte die Collector's Edition sein. Inhalt der hochwertig verarbeiteten, mit 150 Euro aber enorm teuren Box: das Tagebuch von Meister Gnost-Dural, der Soundtrack zum Spiel, eine Sternenkarte sowie eine etwa 22 Zentimeter hohe Figur von Darth Malgus.





## Mehr Komfort

The Old Republic bietet einige clevere Komfortfunktionen. Wir stellen Ihnen die drei wichtigsten vor.



Unterschiedliche **Lichtsäulen** weisen auf die Qualität der Gegenstände hin, die Sie bei erledigten Gegnern einsammeln können. Während bei grünen Säulen mächtige Premium-Items liegen, finden Sie bei hellblauen lediglich unbrauchbaren Krempel.



Die **Karte** zeigt sämtliche aktuellen Questziele sowie für Aufträge benötigte Monster («Mobs») an. Zudem blendet die Karte automatisch aus, wenn Ihr Charakter gerade läuft. Die Filterfunktion hätte allerdings etwas mehr Feinschliff vertragen können.



Wie in Online-Rollenspielen üblich, dürfen Sie sich an bestimmte Orte binden und auf Knopfdruck sofort dorthin reisen. In The Old Republic bietet jeder Planet statt einem gleich mehrere **Bindepunkte**. Die Abklingzeit («Cooldown») beträgt 30 Minuten.

ten Bub seinem fürsorglichen Vater oder lieber der ambitionierten Mutter, die ihren Zögling zur Sith-Ausbildung schicken will, welche aber nur die besten Schüler überleben? Das sorgt nicht nur für eine im Online-Rollenspiel-Genre ungeahnte Erzähltiefe, sondern beschert uns auch so genannte Helle-Seite- oder Dunkle-Seite-Punkte. Wenn wir genügend davon gesammelt haben, schalten wir bei Händlern besonders

### Ein gutmütiger Sith? Das geht ...

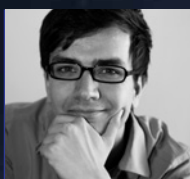
mächtige Gegenstände frei – das motiviert. Dabei ist allerdings Konsequenz gefragt. Denn wer fleißig hin- und herspringt, nur weil ihm die jeweiligen Alternativen missfallen, der kommt in Sachen Moralaufstieg kaum auf einen grünen Zweig.

Cool hingegen: Rollenspiel-Puristen, die nicht wissen wollen, welchen Einfluss ihre Antworten haben werden, können die entsprechende Anzeige deaktivieren und sich so der unterbewussten Manipulation seitens des Programms entziehen. Doch was

ist, wenn ich mit einer Gruppe unterwegs bin und jeder Spieler anders antwortet? Keine Sorge: Zwar verläuft das Gespräch nach dem Willen dessen, der beim Würfeln gewonnen hat. Einfluss auf die eigenen hellen oder dunklen Punkte hat das aber keine. Soll heißen: Selbst wenn ein gefangener Quest-NPC hingerichtet wird, weil es der Gruppenchef so wollte, bleiben wir dem dunklen Pfad fern, wenn wir uns zuvor für eine Begnadigung ausgesprochen haben – super! In vom Rest der Welt abgegrenzten Story-Instanzen, die unsere individuelle Geschichte erzählen, haben wir sowieso immer das letzte Wort. Es soll uns schließlich kein Gutmensch dazwischenquatschen, wenn wir gerade in allerbesten Sith-Manier Unschuldige zum Tode verurteilen.

Doch in **The Old Republic** wird nicht nur gequatscht, sondern auch gekämpft. Das funktioniert MMO-typisch: Statt dynamisch ablaufende Scharmützel zu inszenieren, in denen wir Laserschüssen ausweichen und gezielte Lichtschwertstiche verteilen, errechnet das Programm angerichteten wie eingesteckten Schaden anhand der aktuellen Charakterwerte und Items. Trotzdem re-

duziert sich das Kampfsystem nicht auf das bloße Anklicken von Talenten. So hat Bioware jeder Klasse eine taktische Besonderheit verpasst. Beispielsweise kann (und muss) der Schmuggler stets in Deckung gehen. Nur dann hat er Zugriff auf besonders mächtige Attacken, etwa eine Ladungssalve, deren erster Treffer besonders viel Schaden anrichtet. Andererseits ist der Han-Solo-Doppelgänger hinter einem Hindernis kauend nicht allzu mobil, was ihn insbesondere in PvP-Schlachten zum leichten Ziel macht. Noch mehr taktische Tiefe bringen die KI-Begleiter, den ersten bekommen wir bereits im Verlauf des Prologs an unsere Seite gestellt. Einen der Mitstreiter dürfen wir stets mit in den Kampf nehmen. Die Burschen agieren dann zwar weitgehend selbstständig, wir können jedoch diverse Verhaltensweisen vorgeben und durch wenige Klicks festlegen, welche ihrer Talente sie bevorzugt einsetzen sollen. Das funktioniert in den meisten Fällen prächtig. Nur sehr selten mussten wir eigentlich für unerwünscht erklärte Angriffsmuster erneut verbieten. Direkte Befehle oder Richtungsangaben wie etwa in **Mass Effect** dürfen wir übrigens nicht erteilen, was aber nicht wei-



### Endlich mit Gefühl

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamstar.de

Dass The Old Republic das Online-Rad nicht neu erfinden würde, war klar. Seine Quests und Kämpfe folgen den MMO-Standards, die wir seit dem ersten Everquest kennen. Technisch krebst der Bioware-Koloss sogar auf dem Niveau von 2004 herum. Allerdings hat das Star-Wars-Abenteuer auch eine sternenhelle Stärke: Es hat Gefühl. In diesem Universum fühlt sich nichts beliebig, nichts belanglos an. Obwohl ich nur Quests abarbeite, suggeriert mir The Old Republic, dass ich etwas bewirke. Klar, die vertonten Gespräche und Spielgrafik-Filmchen sind Lichtjahre von dem Feuerwerk entfernt, das Bioware in Mass Effect abbrennt. Dafür ist Mass Effect aber auch nach 20 Stunden vorbei. In The Old Republic hingegen verbringe ich Monate – mindestens.

Ab Level 10 bekommt jeder Held eine Unterklasse nebst 60 teils mehrfach ausbaubaren Talenten.







Acht gegen acht: In den effektgeladenen PvP-Kriegsgebieten wie hier auf Alderaan geht es heiß her.

ter negativ auffällt, da wir im Kampf ohnehin genug mit unseren eigenen Eigenschaften und Talenten beschäftigt sind.

Neben tatkräftiger Unterstützung im Kampf sind die KI-Begleiter auch fürs Crafting da. Hierfür bietet **The Old Republic** 14 Sammel- und Herstellungsberufe, von denen wir aber immer nur drei gleichzeitig ausführen dürfen. Oder vielmehr ausführen lassen. Denn das Aufklauben von Schrott, das Analysieren von Artefakten oder die Herstellung von Waffen und Rüstungsteilen übernehmen unsere computergesteuerten Kameraden. Um an besonders seltene Rohstoffe zu gelangen oder etwa durch den Beruf des Diplomaten auch abseits von Dialogen helle oder dunkle Punkte zu ergattern, müssen wir die KI-Helfer auf (recht teure) Missionen schicken, vergleichbar mit den Meuchelmörder-Aufträgen in **Assassin's Creed: Revelations**. Dann sind die Begleiter allerdings für mehrere Minuten nicht im Kampf einsetzbar. Trotz der vielseitigen Berufe fällt die Auswahl an herstellbaren Items aber vergleichsweise überschaubar aus. Wer zudem nicht permanent seine Jobfertigkeiten trainiert – was Zeit kostet –,

der stellt lediglich Gegenstände her, die immer weiter unter seinem aktuellen Level liegen. Immerhin bringen die Eigenanfertigungen bei Händlern ordentlich Credits. Spannend: Unsere KI-Begleiter melden sich auch in Gesprächen zu Wort und unterstützen oder missbilligen unsere Entscheidungen bisweilen, ähnlich wie die Teammitglieder aus **Dragon Age**. Wenn die Treue unseres Helfers einen bestimmten Level erreicht, bittet er uns zu einem kurzen Gespräch. Falls wir darauf eingehen, hagelt es Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten. Manchmal bietet der Begleiter sogar zusätzliche Quests an. Ein cleverer Schachzug, haucht Bioware den KI-Burschen so doch eine Menge Leben ein. In einer solchen Intensität kennen wir das bei Online-Rollenspielen nur von der **Guild Wars**-Reihe.

KI-Begleiter und Entscheidungsfreiheit können aber nur bedingt darüber hinweg täuschen, dass wir in Sachen Quests größtenteils Genre-Standard serviert bekommen. Da sollen wir in einem monsterverseuchten Gebiet drei Lüftungsschächte sprengen, aus fünf verschütt gegangenen Jedi-Statuen wertvolle Artefakte bergen oder zehn brandschatzende Piraten erledigen. Langeweile kommt trotzdem nur selten auf. Denn **The Old Republic** weiß dieses altbackene, aus zig anderen Online-Rollenspielen bekannte Prinzip durch die zahlreichen Dialoge zu kaschieren. Selbst als wir auf dem Dschungelplaneten Taris lediglich in einem von Banditen belagerten Dorf diverse Habseligkeiten der vertriebenen Einwohner einsammeln sollen, freuen wir uns über deren überschwängliche Lobeshymnen, wenn wir ihnen das Zeug zurückbringen. Und über die Bezahlung natürlich auch. Zudem würzt Bioware seine Quests immer mal wieder mit netten Ideen, etwa wenn wir als Sith-Krieger für ein Blutritual einen menschlichen Schädel finden und in einen Teich mit der roten Suppe tauchen sollen, um ein Monster zu beschwören. Cool auch, dass wir quasi nebenbei ständig Bonus-Missionen erledigen. Die fallen zwar ebenfalls nicht allzu kreativ aus (»6 von 20 imperialen Droiden ausgeschaltet«), motivieren aber mit zusätzlichen Belohnungen.



### Warten auf das Endgame

Knut Gollert  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ein bisschen Enttäuschung liegt in der Luft. Was habe ich mir als langjähriger WoW-Spieler nicht alles von **The Old Republic** versprochen? Klar, tolle Story, tolles Setting! Aber auch neue Mechaniken, ein paar neue Ideen. Stattdessen bedient sich Bioware reichlich beim Genreprimus. Die Mechaniken sind dieselben angestaubten, die WoW schon von Everquest übernommen hat. Sicher, etwas grundlegend Neues zu bringen, ist riskant. Aber etwas moderner hätte sich das Star Wars-MMO schon spielen können. Ich werde es trotzdem genießen, denn die Geschichten und wie sie erzählt werden, sind wirklich klasse. Fragt sich, wie das am Ende ausgeht. Wenn die Story gespielt ist. Wenn das Endgame beginnt.

## F.A.Q.

### ❖ Muss ich monatliche Beiträge zahlen, um **Star Wars: The Old Republic** spielen zu können?

Ja, wie zum Beispiel beim Konkurrenten **World of Warcraft** ist ein Abonnement erforderlich. Sie können eine der folgenden drei Varianten wählen:

- 1-Monats-Abonnement: 12,99 €
- 3-Monats-Abonnement: 35,97 € (11,99 € / Monat)
- 6-Monats-Abonnement: 65,94 € (10,99 € / Monat)

Alternativ können Sie auch eine Spielzeitkarte (Game Time Card) für 60 Tage erwerben. Bei Amazon kostet diese 25,99 Euro.

### ❖ Darf ich umsonst Probe spielen?

Jein. Zwar enthalten alle Versionen von **The Old Republic** eine kostenlose 30-tägige Spielzeit, kaufen müssen Sie das Spiel dafür aber trotzdem.

### ❖ Wann spielt **The Old Republic**, verglichen mit dem Quasi-Vorgänger **Knights of the Old Republic**?

**The Old Republic** spielt ungefähr dreihundert Jahre nach den Ereignissen von **KoTOR**.

### ❖ Ich möchte Chewbacca spielen. Oder Darth Vader.

Berühmte Star-Wars-Persönlichkeiten sind aus zwei Gründen tabu. Zum einen wäre es merkwürdig, wenn Tausende Darth Vaders in der Spielwelt herumlaufen würden. Zum anderen erblickt der röchelnde Finstertling erst in 3.500 Jahren das Licht der Krieg der Sterne-Welt.

### ❖ Muss ich in einer Gruppe spielen?

Die meisten Quests können Sie alleine meistern. Wenn Aufträge die Zusammenarbeit mehrerer Spieler verlangen, werden sie entsprechend gekennzeichnet. Die Story-Instanzen, in denen **The Old Republic** die individuelle Geschichte unseres Helden erzählt, konnten wir im Betatest immer alleine bestreiten.

### ❖ Gibt es Housing?

Momentan nicht. Auch das eigene Schiff lässt sich bislang noch nicht einrichten.

### ❖ Kann ich Achievements sammeln?

Ja, **The Old Republic** bietet mehrere Hundert freischaltbare Erfolge.

### ❖ Was ist das Level-Cap?

Die Stufengrenze liegt bei 50.

### ❖ Gibt es Mods, mit denen ich zum Beispiel das Interface individualisieren kann?

Noch nicht. Vermutlich werden die ersten Mods in Kürze folgen.

### ❖ Wie sieht es mit Makros für Talent-Kombos aus?

Zum Start wird **The Old Republic** keine Makros unterstützen.

### ❖ Ist Darth Vader mein Vater?

Kommt drauf an. Sind Sie ein blonder Jüngling, der gerne in die Wüste fliegt, um Womp-Ratten abzuschießen?





Jede noch so kleine Nebenquest wird durch spannende, sehr gut vertonte **Dialoge** erzählt.

Je nach Spielweise erhalten wir zwischen Level 16 und 18 automatisch unser eigenes Schiff. Ähnlich wie die Normandy aus der **Mass Effect**-Trilogie dürfen wir den Pott jederzeit betreten, wirklich viel darin zu tun gibt es allerdings (noch) nicht. Neben weitgehend leeren Räumlichkeiten stehen in dem verwinkelten Schiff lediglich ein Schrank, in dem wir Gegenstände zwischen-

lagern können, ein Holodeck für interstellare Ferngespräche (wichtig für story-basierte Quests) sowie ein Terminal, an dem wir Weltall-Missionen annehmen. Zudem wartet an Bord unser zweiter KI-Begleiter, ein handwerklich äußerst geschickter Droide. In erster Linie ist das Schiff dazu da, um uns von A nach B zu kutschieren. Das funktioniert über die hübsche Sternenkarte, die

ebenfalls ein wenig an **Mass Effect** erinnert. Das **The Old Republic**-Universum ist in mehrere Sektoren unterteilt, in denen zahlreiche, aus den Filmen und Serien bekannte Planeten wie Alderaan, Tatooine, Coruscant oder Hoth darauf warten, von uns angefliegen zu werden. Praktisch: Damit man als Held der Stufe 20 nicht aus Versehen in einem Highlevel-Gebiet landet, sehen wir bereits auf der Karte, mit welcher Stufe man welchen Planeten ansteuern sollte.

## Technik-Check Star Wars: The Old Republic

### Technik-Tipps

- Wenn das Spiel in den Dialogszenen anfängt zu ruckeln, dann schalten Sie die »Konversations-Schärfentiefe« ab.
- Die Schatten kosten viel Leistung, vor allem in den Außenlevels. Falls das Spiel bei Ihnen ruckelt, deaktivieren Sie die Schatten und

steigern Sie die Bildwiederholrate dadurch um rund 20 Prozent.

- Wenn Sie »Bloom« ausschalten, dann erhalten Sie 25 Prozent mehr Leistung. Der Effekt sorgt in städtischen Gebieten oder in Gebäuden allerdings für viel Stimmung. In der Natur fällt er hingegen kaum ins Gewicht.
- Auf Grafikkarten der Radeon-HD-4000-Serie

ist das Spiel zum Testzeitpunkt nur mit deaktivierten Schatten spielbar.

### Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 21,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte, DirectX 9.0

## So läuft Star Wars: The Old Republic auf Ihrem PC

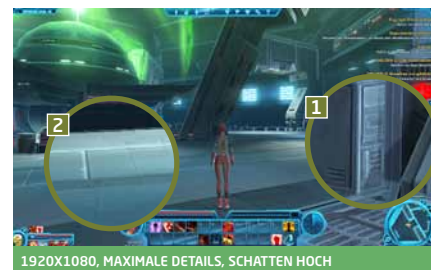
Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

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	
	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
	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

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Einstellungen, Schatten aus	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Einstellungen, Schatten niedrig	läuft so flüssig: 1920x1080, maximale Einstellungen
	ruckelt stark			



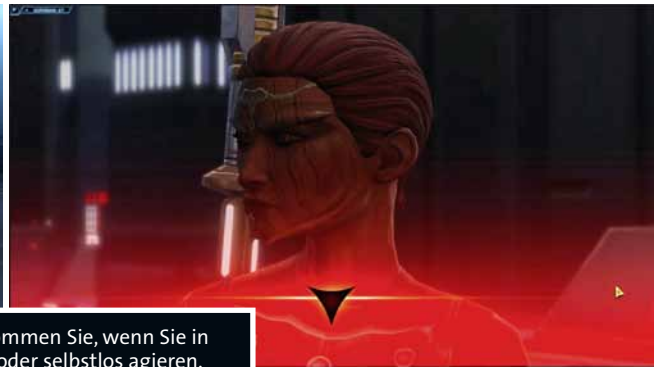
In niedrigen Grafikeinstellungen fallen die fehlenden Schatten **1** und die verwachsenen Texturen **2** ganz besonders ins Auge.



Auf maximalen Einstellungen bekommen alle Objekte einen Schatten **1** spendiert, die Texturen **2** sind schärfer und detaillierter.



## Helle oder dunkle Seite der Macht?



**Helle-Seite-Punkte** bekommen Sie, wenn Sie in Dialogen Gnade zeigen oder selbstlos agieren. **Dunkle-Seite-Punkte** gibt's hingegen für böse Taten wie Verrat oder kaltblütigen Mord.



Praktisch für Einsteiger: Welchen Einfluss Ihre Antwort auf die Moral hat, wird auf Wunsch durch ein entsprechendes **Symbol** angezeigt.



Doch nun zu den Weltraumschlachten. Das sind von der Haupthandlung abgekoppelte Daily Quests; wir können die Missionen also alle 24 Stunden erneut angehen. Zu Beginn stehen lediglich drei Einsätze zur Verfügung, mit bestimmten Levelaufstiegen folgen weitere. Viel Zeit brauchen wir für die All-Aufträge nicht, im Schnitt dauern sie drei bis maximal sechs Minuten. Erstmal gestartet, gilt es beispielsweise eine unbewaffnete Fähre sicher zu einem Raumhafen zu eskortieren, einen Sternenerstörer vom Himmel zu holen oder die Schutzschilde, Antennen, Geschütztürme und Hangars einer riesigen Raumstation kaputt zu ballern. Anders als in klassischen **Star Wars**-Simulationen wie **Tie Fighter** (siehe Hall of Fame auf Seite 118) dürfen wir unseren Pott allerdings nicht selbst steuern, sondern werden

ähnlich wie im Action-Klassiker **Rebel Assault** an einer unsichtbaren Schiene durchs Weltall gezogen. Wir dürfen lediglich mit den Pfeiltasten Beschuss oder Asteroiden ausweichen und per Maus mit Lasern und Raketen um uns schießen. Das klingt nicht nur anspruchslos, das ist es bisweilen auch. Zumal wir beim Zielen nicht mal vorhalten müssen. Es reicht, den Gegner direkt ins Visier zu nehmen und zu feuern, ganz egal, wie weit er entfernt ist.

Spaß macht's trotzdem. Zum einen wissen sich die Raumschlachten durch die Original-Soundeffekte sowie die knalligen Explosionen spektakulär in Szene zu setzen. Zum anderen bringen sie Abwechslung in den

»Ich laufe auf Planeten rum und löse Quests«-Alltag. Zumal die All-Missionen nicht nur ordentlich Erfahrungspunkte bringen. Wir dürfen unser Schiff auch mit neuen

### Hübsch verpackter MMO-Standard

Systemen aufrüsten, etwa stärkeren Schutzschilden, schlagkräftigeren Lasern oder größeren Raketenmagazinen. Auch wenn sich die Auswahl an Teilen abermals in Grenzen hält, macht die Bastelei am eigenen Schiff Laune, vor allem weil sie sich spürbar auf

Wir dürfen unser **Schiff** mit besseren Schilden, Generatoren und Waffen ausrüsten – das motiviert.





## Die KI-Begleiter

Schon früh im Spiel bekommen Sie Ihren ersten von mehreren KI-Begleitern an die Seite gestellt. Die Burschen haben einiges auf dem Kasten:



Ihr Begleiter sammelt verwertbaren **Schrott** und Artefakte für Sie ein, legt den Krepel aber in Ihrem Inventar ab. Wir empfehlen, das Zeug entweder auf dem Schiff zu lagern oder gleich weiterverarbeiten zu lassen.



Sie können Ihre Begleiter auf **Missionen** schicken, um an besonders seltene Rohstoffe zu gelangen. Dann sind sie aber für mehrere Minuten nicht im Kampf einsetzbar. Vorsicht: Die Aufträge sind recht teuer.



Klar, dass Sie der KI-gesteuerte Begleiter auch (ziemlich clever) im **Kampf** unterstützt. Über ein Menü können Sie Verhaltensweisen definieren und festlegen, welche Talente er bevorzugt einsetzen soll.



### Jetzt super, aber dann?

André Horn  
Verlagsleiter  
redaktion@gamestar.de

Eigentlich ist mir *The Old Republic* zu sehr wie *World of Warcraft*. Dennoch habe ich an einem Betatest-Wochenende unter Verdrängung aller Schlafbedürfnisse wie ein Besessener meinen Jedi-Wächter gelevelt. Warum gefällt mir dieses Spiel besser als der Blizzard-Platzhirsch? Die Antwort: der kleine, aber gesunde Schuss Bioware-Magie. Die schön erzählten Story-Quests, das gelungene Begleiter-System und kleine Gimmicks wie das eigene Raumschiff kassieren die fehlende Innovation im Gameplay-Kern. Das dürfte in den ersten Monaten reichen, um die Massen (mich inklusive) zu begeistern. Die Zeit muss Bioware nutzen, um etwas mutigere, eigenständige Spielelemente nachzuschieben.

dessen Kampfkraft auswirkt und im späteren Spielverlauf sogar einen Hauch Taktik (»Mehr Energie auf die Schilde oder die Laser?«) in die Raumschlachten bringt.

Doch was ist, wenn ich Level 50 erreicht und die Geschichte durchgespielt habe? Stellt sich dann Langeweile ein? Gibt's überhaupt noch etwas zu tun? Und ob. Denn erst wenn unser Charakter die Stufengrenze erreicht hat, darf er überhaupt in die so genannten »Operations«. Das sind (bislang zwei) groß angelegte Raid-Instanzen für acht bis 16 Spieler, in denen wir zum Beispiel auf dem Outer-Rim-Planeten Belsavis in den schwer bewachten Untergrundbunker »Eternal Vault« einbrechen, um einen mysteriösen Auserwählten aufzuspüren. Für Dauermotivation dürften auch die Flashpoints sorgen. Das sind auf vier Spieler ausgelegte Instanzen, von denen die erste bereits für Helden der Stufe 10 bis 14 ihre Pforten öffnet. Der Clou dabei: Level-50-Charaktere dürfen

sämtliche Flashpoints in einem besonders harten Schwierigkeitsgrad erneut angehen, zur Belohnung winken mächtige Items. Allerdings konnten wir bislang weder die beiden Operations noch die 13 Flashpoints im Elite-Modus testen. Ob die Instanzen genug Futter fürs Endgame bieten, sprich: quantitativ und qualitativ überzeugen, können wir also erst im Langzeittest beurteilen.

Typisch für das Genre bietet *The Old Republic* auch PvP-Gefechte, in denen wir im achtköpfigen Team gegen andere Spieler antreten. Das funktioniert denkbar einfach: Egal, wo wir uns gerade befinden, können wir uns durch einen simplen Mausklick in die Warteliste für die so genannten Kriegsgebiete eintragen. Wenige Augenblicke später geht's dann auch schon los, und das Programm teleportiert uns unabhängig von unserem derzeitigen Standort in ein zufällig ausgewähltes PvP-Areal. Die werden in den meisten Fällen sogar durch ein kurzes Intro

Unvorsichtige Spieler tapen im PvP-Gebiet »Die Grube« schnell in tödliche **Feuerfallen**.







Wir cruisen mit unserem coolen, aber sauteuren Landspeeder durch die Wüste von Tatooine.

eingeleitet. Das Aufgabenspektrum fällt sehr abwechslungsreich aus: Während wir etwa auf dem havarierten Schlachtschiff »Voidstar« Türen aufbrechen sollen, um nach und nach Sektoren zu erobern, gilt es auf Prinzessin Leias künftigen Heimatplaneten Alderaan strategisch wichtige Punkte einzunehmen und zu halten, was an den Conquest-Modus aus **Battlefield 3** erinnert. Besonders gut hat uns »Die Grube« auf dem Hutt-Planeten Nar Shaddaa gefallen. Hier

## Ist das genug fürs Endgame?

spielen wir die **Star Wars**-Variante von American Football, Hutten-typisch mit jeder Menge Schleimgruben (verlangsamen den Helden) und Flammenfallen (tun mächtig weh). Die PvP-Scharmützel machen viel Spaß, kracht und knallt es doch gewaltig, wenn sich 16 Spieler Blasterschüsse und Lichtschwerter um die Ohren jagen. Chaotisch wurde es im Test nur selten, zumal klu-

ge Zusammenarbeit elementar wichtig ist; Einzelkämpfer gewinnen in den Kriegsspielen keinen Blumentopf. Als Belohnung winken PvP-Auszeichnungspunkte, die wir bei speziellen Händlern in neue Ausrüstung stecken. Die taugt durchaus auch für den Kampf gegen KI-Feinde – sehr motivierend.

Als größter Stolperstein von **The Old Republic** entpuppt sich seine Technik. Optisch ist das Bioware-MMO angegrauter als Imperator Palpatine vor der Morgentoilette. Zwar haben die Entwickler teils eindrucksvoll riesige Umgebungen, Raumstationen und Landschaften gebaut – etwa die gigantische Regierungskuppel auf Coruscant –, es aber versäumt, diese mit Details zu füllen, zeitgemäß zu beleuchten und mit ausreichend aufgelösten Texturen zu bekleben. So wirken viele Areale steril und leblos. Dazu kommt die generell niedrige Polygonzahl, sowohl bei der Umgebung als auch bei den Charakteren. Letzteres fällt insbesondere bei den Gesprächen auf, wo wir laufend auf nur mäßig animierte Plastikgesichter schauen. Der überholten Technik steht das äußerst gelungene Art design gegenüber. Ob wir nun den quietschbunten Vergnügungsbezirk von Nar Shaddaa erkunden, durch die weitläufige Wüste Tatooines stromern oder die Ruinen um die Schmiede der Jedi unsicher machen, staunen wir laufend darüber, wie stimmig Bioware das **Star Wars**-Universum umgesetzt hat. Man fühlt sich fast ein wenig an **World of Warcraft** erinnert, das technisch ebenfalls nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist, durch seinen fantastischen Stil aber trotzdem hübsch aussieht. **The Old Republic** bietet obendrein sehr aufwändige Kampfeffekte. Lichtschwerter schlagen ordnungsgemäße Funken, Explosionen gehen in hübschen Rauchschwaden auf, und die spektakulären Weltraumschlachten könnten sogar fast aus einem aktuellen Actionspiel stammen. Technisch hängt **The Old Republic** den Blizzard-Konkurrenten also schon mal ab, wenn auch nur knapp. Nun muss sich das **Star Wars**-MMO nur noch in Sachen Spielerzahlen gegen **World of Warcraft** behaupten. Wir würden es dem Spiel wünschen. **DM**

TERMIN 20.12.2011 PREIS 55 Euro + 11-13€/Monat USK ab 12 Jahren

## Star Wars The Old Republic

Online-Rollenspiel

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Bioware  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Französisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 3 DVDs, Tastaturschablone, Kontonbindung



GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	»Egal ob Story oder PvP, The Old Republic motiviert monatelang.«		
SPIELSTIL	Kampf		Handwerk/Quest
CHARAKTER	simpel		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

### GRAFIK

- hübsche Kampfeffekte
- stimmiger Comicstil
- schwammige Texturen
- generell sehr detailarm
- Plastikgesichter

7/10

### SOUND

- Originalmusik und -Soundeffekte
- sehr gute englische wie deutsche Sprecher ...
- ... aber einige Fehlbesetzungen

9/10

### BALANCE

- sehr gute Lernkurve
- Unterklassen gut austariert
- fair gestaltete PvP-Areale
- Wie ausbalanciert sind die Instanzen?

-/10

### ATMOSPHÄRE

- Star-Wars-Flair pur
- cooles Moralsystem
- häufige Zwischensequenzen
- spektakuläre Weltraumschlachten
- oft leblose Areale

9/10

### BEDIENUNG

- übersichtliches Interface
- gute Quest-Führung
- nützliche Komfortfunktionen
- frei konfigurierbar
- keine Makros
- Interface nicht individualisierbar

8/10

### UMFANG

- Tausende Nebenquests
- Story-Missionen für jede Klasse
- zahlreiche Planeten und Instanzen
- kurzweilige Weltraum-Schlachten

10/10

### QUESTS/HANDLUNG

- erzählen nette Geschichten
- zahlreiche Dialoge
- Hauptquests spannend und wendungsreich
- viele Standard-MMO-Aufträge
- Unterhalten Raids und hochstufige Instanzen?

-/10

### CHARAKTERSYSTEM

- acht gut abgestimmte Klassen
- 60 Talente für jede Unterklasse
- motivierendes Crafting
- Sind die Fertigkeiten überhaupt sinnvoll?

-/10

### KAMPFSYSTEM

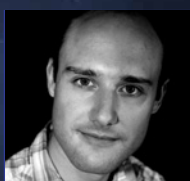
- MMO-typisches Taktik-Kampfsystem
- Dynamik durch Deckung
- KI-Begleiter erhöhen Taktiktiefe
- Spiegelklassen ohne Alleinstellungsmerkmale

9/10

### ITEMS

- Auszeichnungen, PvP- und Spezialgüter
- Gegenstände bau- oder zerlegbar
- Teile fürs Schiff
- insgesamt etwas weniger Vielfalt als bei der Konkurrenz

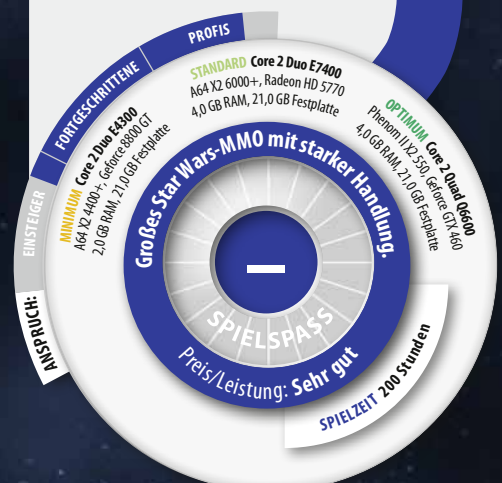
9/10



### Großartig dieses Spiel ist

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

The Old Republic gibt mir als Fan genau das, was ich erwarte: Star Wars-Atmosphäre bis zum Abwinken. Ich darf mit Lichtschwertern herumfuchteln, Weltraumschlachten schlagen und auf den aus der Vorlage bekannten Planeten herumstromern. Ja, die Quests sind Genre-Standard. Und ja, das Kampfsystem fällt nicht sonderlich innovativ aus. Dafür bekomme ich eine auf mich zugeschnittene Handlung, die mich dank der Dialoge, coolen KI-Begleiter und der Entscheidungsfreiheit hervorragend ins Spiel zieht – etwas, das ich in einem Online-Rollenspiel so noch nicht erlebt habe. Ich sehe mich schon, wie ich alle acht Charakterklassen auf Level 50 hochtreibe, nur um die tollen Geschichten zu erleben.







# Trine 2



Trine 2 beweist wieder einmal, dass auch kleine Entwickler große Spiele erschaffen können. Das Jump&Run übertrifft selbst seinen genialen Vorgänger. Von Malte Witt

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Frozenbyte (Trine, GS 09/09: 82 Punkte)**  
Termin: **7.12.2011** Spieler: **1-3** Sprache: **Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch, Russisch** Preis: **13 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7565](http://GameStar.de/Quicklink/7565)

**A**nno 1992 demonstrierten drei Wikinger, wie Teamwork auszusehen hat: Erik, der Sprinter, Baelog, der Haudrauf und Olaf, der Schildträger, mussten ihre Talente geschickt kombinieren, um in mit tödlichen Fallen gespickten Levels den rettenden Ausgang zu erreichen. Natürlich im Jump&Run-Klassiker **The Lost Vikings**, entwickelt von Silicon & Synapse, dem heutigen Blizzard. 17 Jahre später griff der finnische Indie-Entwick-

ler Frozenbyte dieses Prinzip in **Trine** auf – und landete einen Überraschungserfolg. Die Wikinger mussten Ritter, Magier und Dieb sein, die grundlegende Mechanik blieb aber gleich. Nun hat Frozenbyte den Nachfolger **Trine 2** veröffentlicht, der sogar den großartigen Vorgänger in den Schatten stellt.

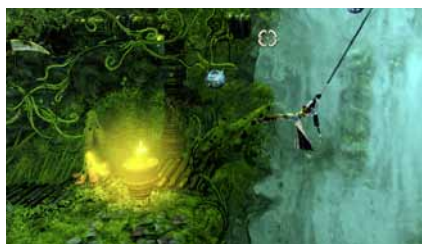
In **Trine 2** steuern wir erneut die aus dem Vorgänger bekannten Helden: Amadeus, den Magier, Pontius, den Ritter und Zoya, die Diebin. In **Trine** erbeutete das Heldentrio

das magische Artefakt »Trine«, das die drei in ihrem neuen Abenteuer auf die Reise schickt. Sie sollen die Wälder beruhigen, die aus irgendeinem Grund plötzlich groteske Formen annehmen. Sprechende Blumen, riesige Schnecken und noch größere Kröten – im Forst ist nichts mehr normal. Auf ihrer Reise treffen die drei die Königin Rosabel, die vom Goblin-König aus ihrem Schloss vertrieben wurde. Die zunächst sympathische Monarchin bittet uns, dieses Problem zu lösen. Ob die Königin aber wirklich so

## Das Heldentrio



**Pontius** ist als Ritter in schimmernder Rüstung immer dann besonders nützlich, wenn viele Gegner auf einmal heranstürmen. Mit seinem Schwert oder einem Kriegshammer räumt er in den Feindmassen auf.



Die Diebin **Zoya** ist die Beweglichste der drei. Mit ihrem Enterhaken macht es viel Spaß, durch die Levels zu turnen. Wenn sich Gegner in ihren Weg stellen, beharkt sie die Fieslinge aus sicherer Entfernung mit ihrem Bogen.



**Amadeus** ist als Magier gar nicht so hilflos, wie man vielleicht denken mag. Dank der Physik im Spiel und den unzähligen Fallen und Gruben kann er seine Gegner recht effektiv das Zeitliche segnen lassen.



## Die Collector's Edition

Die Collector's Edition für **Trine 2** existiert in zwei Versionen, der digitalen im Steam-Store und einer Retail-Fassung im Handel. In beiden Versionen stecken der Soundtrack und ein 40seitiges Artbook mit allerlei Konzeptzeichnungen, Renderbildern und Landschaftspanoramen, jeweils mit (englischen) Kommentaren der Entwickler. In der Ladenfassung gibt es das Artbook gedruckt, der Soundtrack befindet sich auf dem Datenträger. Retail-exklusiv ist ein Code für das erste Trine, den Sie bei Steam aktivieren können.



Eine typische Jump&Run-Passage: Mit Timing müssen wir den **magischen Geschossen** ausweichen.

## Kopierschutz

Um **Trine 2** spielen zu können, müssen Sie es an ein (kostenloses) Steam-Konto binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Zur Aktivierung benötigen Sie außerdem eine Internetverbindung, danach läuft das Jump&Run auch offline.

nett ist, wie sie scheint, können wir bald gar nicht mehr so sicher sagen ... Besonders originell ist die Handlung von **Trine 2** sicherlich nicht, dazu ist sie auch noch ziemlich vorhersehbar. Dass die Königin irgendwie doch böse und am Ende alles ganz anders ist als gedacht, haben wir spätestens zur Hälfte des Spiels verstanden. Das ist aber nicht weiter schlimm, die Geschichte dient in **Trine 2** ohnehin nur dazu, das ganze Spielgeschehen in einen Rahmen zu packen.

Was **Trine 2** ausmacht, sind vielmehr die Rätsel, mit denen unsere Heldengruppe konfrontiert wird. Die Knobeleyen orientieren sich am Vorgänger: Jeder der drei Recken hat unterschiedliche Fähigkeiten, die wir clever kombinieren müssen. Pontius ist als Ritter natürlich dafür zuständig, Gegnern ordentlich was auf die Mütze zu geben. Mit sei-

nem Schild kann er die Truppe aber auch vor Geschossen schützen oder Flüssigkeiten ablenken. Dazu kommt noch sein Kriegshammer, den er später sogar werfen darf.

Amadeus kann dank seiner magischen Begabung Kisten und Planken aus dem Nichts herbeizaubern. Außerdem lässt er Gegenstände und später sogar Gegner schweben, um sie als Schutzschild zu verwenden – ganz wehrlos ist der Hexer also nicht. Zumal auch Monster sterben, wenn Amadeus ihnen Felsblöcke auf den Kopf fallen lässt. Und Lavagruben sind für die fiesen Goblins genauso tödlich wie für unser Heldentrio. Wer seine Umgebung nutzt, kann sich seiner Gegner auf teils sehr amüsante Art entledigen. Zoya schließlich ist die Fernkampfexpertin der Truppe. Mit ihrem Bogen kann sie weit entfernte oder verschanzte Widersacher aufs Korn nehmen. Im Spielverlauf gelangen wir auch an explosive Feuerpfeile sowie Eispfeile, die Gegner einfrieren. Zoyas größte Stärke ist allerdings ihr Enterhaken, mit dem sie sich an hölzernen Objekten festhalten kann. So lassen sich leicht Abgründe überwinden oder im Schwung Monster umtreten.

Wie schon angedeutet, lernen die Helden mit der Zeit neue Fähigkeiten. In jedem Level sind unzählige bläuliche Lichtkugeln versteckt. Wenn wir fünfzig davon gesammelt haben, bekommen wir einen Fertigkeitspunkt, den wir in ein neues Talent investieren dürfen. Der Talentbaum ist nicht sonderlich komplex, trotzdem motiviert es, neue Fähigkeiten zu sammeln. Die brauchen wir zwar nicht zwangsläufig, um die

Levels zu lösen – das geht auch mit dem Standard-Repertoire –, aber um Geheimnisse zu entdecken: Manche Ecken lassen sich nur mit aufgerüsteten Talenten erreichen. Das mehrmalige Durchspielen ist also sinnvoll – zumindest, wenn man auch noch die letzte Lichtkugel aufsammeln und die letzte Kartenecke erkunden will.

Die meisten Rätsel basieren neben den Helfenfähigkeiten vor allem auf der guten Physik. Während wir anfangs noch einfache Wippen-Knobeleyen lösen, weichen solche Spielereien später ganzen Mechanismen, die wir blockieren müssen, damit es weitergeht. Neu sind in **Trine 2** Flüssigkeiten. An vielen Stellen müssen wir etwa Wasserläufe umleiten, um Pflanzen aus dem Boden wachsen zu lassen, über deren Blätter wir dann weiterkommen. Viel werden gehen die Entwickler mit dem kühlen Nass allerdings nicht – eine vertane Rätselchance. Dazu gesellen sich noch Luftströme. Die schießen aus Rohren hervor und lassen sich nutzen, um auf ihnen empor zu schweben.

## Das Trio ergänzt sich perfekt

Obwohl oder gerade weil fast jede Aufgabe mehrere Lösungswege und Talent-Kombinationen erlaubt, bleibt der Anspruch von **Trine 2** vergleichsweise gering. Beim Testen hatten wir nur an einer Handvoll Stellen echte Probleme, weiterzukommen – allerdings nicht, weil das Rätsel so kompliziert gewesen wäre, sondern weil wir dank unseres Bretts vor dem Kopf die offensichtliche Lösung nicht erkannt haben. Weil die Aufgaben aber kreativ und abwechslungsreich

## ⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + wunderschöne Optik
- + toller Koop-Modus

## ⊖ Schwächen

- lahme Handlung
- geringer Umfang



Die **bläulichen Portale** sind ein viel genutztes Rätselement.



Der **Fertigkeitenbaum** ist nicht sonderlich umfangreich.





Ein netter Gag der Entwickler: Das **Hauptmenü** ist frei begehbar.

sind (es gibt keine nervigen Schalterrätsel!), macht es trotzdem großen Spaß, sich den cleveren Herausforderungen zu stellen.

Neben der Rätsellei verbringen wir unsere Zeit in **Trine 2** natürlich hauptsächlich damit, durch die Levels zu laufen und zu springen. Die Jump&Run-Passagen machen viel Laune, besonders weil sie einfach »fließen«. Die Charaktere reagieren sehr direkt auf unsere Eingaben per Tastatur oder Gamepad, sodass wir auch Abschnitte, in denen Timing und Genauigkeit gefragt sind, ohne Fingerverknotung meistern. Da-

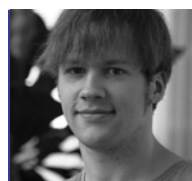
sich auch an einem PC kooperativ spielen – was problemlos funktioniert, so lange Sie zusätzliche Gamepads anschließen.

Neben allen Rätseln und Hüpfenlagen machen vor allem Optik und Soundkulisse das **Trine**-Erlebnis aus. Das Spiel ist überwältigend schön. Unzählige bunte, dynamische Lichtquellen beleuchten die Szenerie stimmungsvoll. Dunkle Nacht, Sonnenuntergang, Gewitter, unter Wasser, über Wasser: Die Lichtstimmung ist in jeder Situation märchenhaft. Obwohl das Spiel nur auf der 2D-Ebene spielt, sind alle Levels in 3D gehalten und gewinnen dadurch enorm an Tiefe. Ein Fluss, der sich von hinten nach vorne ins Bild schlängelt, ein Steg, der in den Hintergrund führt – solche kleinen Details tragen viel zur tollen Optik bei. Dazu spielt ein Soundtrack, der einen beruhigenden, mittelalterlichen Charme versprüht. Oft sehr ruhig, niemals aufdringlich, zieht uns die Musik hinein in die sorgenlose Welt von **Trine 2**. Das klingt zugebenermaßen abgedroschen, beschreibt das Erlebnis aber gut. Musik und Optik erzeugen zusammen eine so dichte Atmosphäre, dass man sich völlig im Spiel verlieren kann. **MW**

## Online herrscht Chaos

durch gilt für die Hüpfpassagen allerdings dasselbe wie für die Rätsel: Besonders anspruchsvoll sind sie nicht. Fast jedes Hindernis lässt sich mit jedem der drei Helden überwinden. Das ist einerseits sicherlich gut für Einsteiger und Gelegenheitspieler, andererseits lässt uns der Gedanke nicht los, dass man aus dem Dreigespann irgendwie mehr hätte herausholen können.

Grundsätzlich machen Spiele im Koop-Modus ja mehr Spaß als alleine. Da ist **Trine 2** keine Ausnahme. In der Multiplayer-Variante können wir maximal zu dritt die komplette Story durchspielen. Jeder Spieler steuert dann einen Helden. So ist jeder auf die Hilfe der anderen angewiesen, und das ist Segen und Fluch zugleich. So lange wir mit Freunden über Teamspeak oder im lokalen Netzwerk verbunden sind und uns ordentlich absprechen können, geht das Konzept noch wunderbar auf. Online-Partien mit Fremden, in denen man nur den Ingame-Textchat zur Verfügung hat, sind dagegen eine Qual. Völlige Orientierungslosigkeit und chaotisches Rumgewusel prägen das Bild, denn die Spieler haben gerne mal grundverschiedene Ansichten, wie das nächste Rätsel zu lösen ist. Erträglicher fällt der so genannte »Unlimited Mode« aus, in dem jeder Spieler jederzeit seine Rolle wechseln kann, unabhängig davon, ob ein anderer Spieler diese schon besetzt hat. Dann hüpfen eben drei Ritter über den Bildschirm. Apropos Bildschirm: **Trine 2** lässt



### Einfach nur schön

Malte Witt  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Trine 2 hat mich gepackt. Ich bin überwältigt von der tollen Atmosphäre, die dieses Spiel aufbaut. Der Soundtrack gefällt mir richtig gut, und ich stehe auch ziemlich auf den kunterbunten Look, der vielleicht nicht jedermanns Sache ist. Atmosphärisch ist Trine 2 für mich ganz vorne mit dabei. Aber auch abseits des tollen Drumherums funktioniert das Spiel. Die drei Helden ergänzen sich sehr gut, die Rätsel machen Spaß und sind auch für Holzköpfe wie mich gut lösbar. Und die Hüpfenlagen sind so kreativ und abwechslungsreich, dass mich der geringe Anspruch überhaupt nicht juckt. Ich kann jedem nur ans Herz legen, Trine 2 eine Chance zu geben. Und direkt den Soundtrack dazu zu kaufen, der in der gerade mal zwanzig Euro teuren Collector's Edition bereits enthalten ist.

TERMIN 7.12.2011 PREIS 13 Euro USK ab 12 Jahren

## Trine 2

Actionspiel

**Publisher** Atlas  
**Entwickler** Frozenbyte  
**Sprache** Deutsch, Englisch, drei weitere  
**Ausstattung** DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 40 S. Artbook  
**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION

»Die unzähligen Geheimnisse motivieren viele Stunden lang.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SPASZ</b>			
<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)** Koop (3) **SPIELTYPEN** an einem PC, Internet  
**DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCHEN** intern  
**MULTIPLAYER-SPASZ** 10 Stunden  
**WERTUNG** Gut  
»Mit Fremden online zu chaotisch, mit Freunden super«

**GRAFIK**

- ✓ wunderschöne Lichtstimmung
- ✓ hübsche Animationen
- ✓ unzählige Details
- ✓ großartige Hintergründe

**SOUND**

- ✓ gute englische Sprecher
- ✓ märchenhafte Musik
- ✓ gute Soundeffekte
- ✓ lahmende deutsche Sprecher

**BALANCE**

- ✓ drei Schwierigkeitsgrade
- ✓ meist mehrere Rätsellösungen
- ✓ faire Gegner
- ✓ Rätsel und Sprüngeinlagen relativ anspruchsvoll

**ATMOSPHÄRE**

- ✓ traumhafter Grafikstil
- ✓ fantasievolle Spielwelt
- ✓ Helden kommentieren die Spielsituation

**BEDIENUNG**

- ✓ sehr gut sowohl auf Gamepad als auch auf Tastatur
- ✓ wenige Tasten reichen aus
- ✓ fair verteilte Speicherpunkte

**UMFANG**

- ✓ Koop-Modus
- ✓ dank Geheimnissen hoher Wiederpielwert
- ✓ wenige Gegnertypen
- ✓ relativ kurze Story

**LEVELDESIGN**

- ✓ abwechslungsreiche Schauplätze
- ✓ guter Mix aus Action und Denken
- ✓ viele versteckte Geheimnisse
- ✓ sehr detailverliebt

**RÄTSEL**

- ✓ sehr abwechslungsreich
- ✓ kreative, ungewöhnliche Rätsel
- ✓ auf verschiedene Arten lösbar ...
- ✓ ... was sie teils zu leicht macht

**WAFFEN & EXTRAS**

- ✓ individueller Talentbaum für jeden Charakter
- ✓ jede Menge einsammelbare Extras
- ✓ abwechslungsreiche Ausrüstungsgegenstände

**HANDLUNG**

- ✓ erfüllt ihren Zweck
- ✓ keinerlei Wendungen
- ✓ vorhersehbar

**85**

Hübsches wie deverses Rätsel-Jump&Run.

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 10 Stunden

**ANSPRUCH:**

- EINSTEIGER:** Minimum Core 2 Duo E6600, A64 X2 2500+, 1 GB RAM, 1,5 GB Festplatte
- FORTGESCHRITTENE:** Minimum Core 2 Duo E6600, A64 X2 2500+, 1 GB RAM, 1,5 GB Festplatte
- PROFIS:** STANDARD Core 2 Duo E7400, Athlon X2 250, GeForce 9600, 2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte
- OPTIMUM:** Phenom II X2 550, GeForce GTX 260, 4,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte



# Batman Arkham City

Nicht nur eine Fortsetzung, sondern eine Evolution. Arkham City stellt seinen bereits brillanten Vorgänger mühelos in den Schatten. Von Daniel Matschijewsky

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

Auf DVD: Test-Video



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für herausragenden  
Spielfluss

## ➕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + spannende Geschichte
- + stimmige Spielwelt
- + immenser Umfang

## ➖ Schwächen

- fehlende Komfortfunktionen

Es liest sich wie das »Who is who« der Superschurken: Two-Face, Joker, Mr. Freeze, der Pinguin, Poison Ivy, Bane, Riddler. Alle stecken sie in Arkham City fest, einem Mega-Gefängnis, das Gothams Stadtverwaltung nach der Schließung der Irrenanstalt Arkham Asylum aus einem abgelegenen Teil Gotham Citys stampfte und dann sämtliche Bösewichte, die das **Batman**-Universum zu bieten hat, darin einmauerte. Und mitten unter ihnen flattert der Dunkle Ritter selbst. Allerdings nicht freiwillig, denn zu Beginn von Rocksteadys **Arkham Asylum**-Fortsetzung **Batman: Arkham City** wird der Fledermausmann vom Anstaltsleiter Hugo Strange gekidnappt und den Löwen zum Fraß vorgeworfen. Nicht ohne Hintergedanken, wie wir schnell herausfinden. Der Wissenschaftler hegt nämlich finstere Pläne, in denen ... nun, mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Denn die bis zum Schluss enorm spannende Geschichte gehört zu einem der Höhepunkte des Actionspiels. Einem von vielen weiteren.

Nein, Arkham City ist kein schöner Ort. Maskierte Schlägertypen patrouillieren durch die in gespenstisches Licht getauchten Straßen, ausgebrannte Autowracks versperren die Fahrbahnen. Über allem hängt ein grauer Schleier aus Schneeflocken und Smog, immer wieder durchbrochen von roten und grünen Neonreklamen. Man könnte fast meinen, sich in einer postapokalyptischen Welt zu befinden, doch der nicht

## Ein Freiluft-Knast zum Wohlfühlen

gerade für seine subtile Ader bekannte Joker macht diesen Eindruck schnell wieder zunichte. Im Südosten erkennen wir ganz klar das Gebiet des Scherzbolds. Kein anderer Gangster wäre so durchgeknallt, seine Zentrale mit Festbeleuchtung und gigantischen Clownköpfen auszuschnücken. Solche und viele weitere Details lassen die bereits eindrucksvolle Arkham-Anstalt des Vorgängers von 2009 regelrecht blass aus-

## Kopierschutz

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



Arkham City steckt voller Details. Bereits das Umherfliegen macht einen Riesenspaß.





Die Kämpfe sind äußerst taktisch, teils sehr knifflig und verlangen flinke Finger. Daher greifen wir selbst auf dem PC lieber zum Gamepad. (1920x1080 Pixel, volle Details, DirectX 11)

sehen und machen die Spielwelt von **Arkham City** zu einem ganz besonderen Ort. Einem Ort, in dem wir uns dank seiner schaurig-schönen Stimmung schnell verliehen und in dem wir an jeder Ecke etwas Neues, Skurriles oder Spannendes entdecken. Schon das bloße Erkunden der Stadt macht einen Riesenspaß, zumal wir uns mit dem aus **Arkham Asylum** bekannten Greifhaken derart elegant und schnell von einer Hausfassade zur nächsten schwingen, dass selbst **Assassin's Creed**-Klettermaxe Ezio Auditore vor Neid erblassen dürfte.

Um in **Arkham City** nicht die Orientierung zu verlieren, greift Batman auf eine praktische Karte zurück, die sämtliche aktuellen Haupt- und Nebenmissionen verzeichnet. Wer zudem grün leuchtende Riddler-Anhänger verhört, der sieht fortan sämtliche in dem jeweiligen Viertel versteckten Geheimnisse des durchgeknallten Rätselstellers. Allerdings hätte die Karte etwas mehr Fein-

schliff vertragen können. So sehen wir zwar alle gesuchten Objekte, Questziele und Personen, nicht aber, ob sie sich ober- oder unterirdisch befinden. Insbesondere im Stahlwerk sowie in der verwinkelten Kanalisation verkommt die Suche nach dem richtigen Ort oft zur Geduldsprobe. Ein kleines Manko, denn das Erkunden der Stadt macht vor allem dank der zahlreichen wie hervorragend ins Spiel integrierten Nebenaufträge jede Menge Spaß. Da suchen wir Tatorte nach Beweismitteln ab, um einen mordenden Scharfschützen dingfest zu machen, verfolgen Funksignale von Victor Zsasz oder jagen einen Killer, der sich als Batmans Alter Ego Bruce Wayne ausgibt. Gelegentlich sind die mehrstufigen Aufträge sogar mit der Haupthandlung verknüpft. So sollen wir etwa für Mr. Freeze, den wir kurz zuvor aus den Klauen des Pinguins befreit haben, dessen verschollene Frau Nora suchen. Wenn wir ihm diese Gefälligkeit erweisen, schenkt er uns ein praktisches Werkzeug – das motiviert.

Überhaupt zieht **Arkham City** einen Großteil seiner Faszination aus den Figuren. **Batman**-Autor Paul Dini durfte sich so richtig austoben und führt die im ersten Teil eingeschlagene, düstere Gangart konsequent weiter: Nie war der Joker so böse und durchtrieben, nie hat man den Pinguin als einen derart kaltblütigen Gangsterboss erlebt. Hier wird der comichaft-lächerliche Zwerg mit Zylinder, spitzer Nase und Monokel plötzlich zu einem dreckigen, furchteinflößenden Bösewicht, über dessen vernarbtem linken Auge der splittrige Boden einer Glasflasche sitzt. Und dann ist da noch Batman, der sich nicht nur mit Joker und Konsorten herumschlagen muss, sondern auch mit seiner tragischen

## Der Catwoman-DLC

Neben der eigentlichen Haupthandlung enthält **Arkham City** zahlreiche Nebenquests, darunter auch vier Missionen, in denen Sie es als Catwoman unter anderem mit Poison Ivy zu tun bekommen, in eine schwer bewachte Bank einbrechen und sich an Harvey »Two Face« Dent rächen. Anders als auf den Konsolen ist der Catwoman-DLC bereits ins Spiel integriert und muss nicht erst heruntergeladen werden. Cool: Nach dem Abschluss der Haupthandlung dürfen Sie an bestimmten Stellen in **Arkham City** zwischen Batman und Catwoman wechseln, um die für die jeweiligen Charaktere versteckten Riddler-Trophäen einsammeln zu können.



Mit Batmans **Detektiv-Blick** erspähen wir sämtliche Feinde und sehen sogar deren Bewaffnung.



## Batmans Spielzeuge

Neben den aus **Arkham Asylum** bekannten Hilfsmitteln wie etwa dem Batarang oder dem Explosivgel bekommt der Dunkle Ritter im Verlauf einige neue Werkzeuge spendiert. Die Gadgets lassen sich auf vielseitige Weise im Kampf, bei Rätseln und zur Fortbewegung einsetzen.



**Seilwerfer:** Mit dem Druckluft-Gerät spannt Batman ein Seil zwischen zwei Mauern, saust so über Abgründe und durchbricht sogar bröckelige Mauern.



**Elektrische Ladung:** Mit dieser mobilen Batterie kann Batman Maschinen in Gang setzen, um etwa Türen kurzzeitig zu öffnen oder Magneten zu aktivieren.



**Freeze-Kanone & -Granaten:** Damit erzeugt Batman Eisschollen im Wasser, auf denen er sich fortbewegen kann, ohne zu ertrinken. Außerdem friert er Gegner fest.



**Rauchbomben:** Perfekt, um im Eifer des Gefechts schnell mal verschwinden zu können. Vor allem gegen bewaffnete Gegner ein unverzichtbares Hilfsmittel.



**Unterbrecher:** Damit macht Batman die Waffen der Gegner aus sicherer Distanz unschädlich. Mit dem Unterbrecher legt er sogar Kampfhelikopter kurzerhand lahm.



Die Bösewichte zählen zu den Höhepunkten des Spiels. Hier haben wir es mit **Mr. Freeze** zu tun.

Vergangenheit, die ihn im Verlauf der Handlung immer wieder einholt. So inszeniert **Arkham City** zwar einen machtvollen Helden, aber einen greifbaren und verletzlichen, einen, mit dem wir hadern, mitfühlen und leiden – das ist ganz große Erzählkunst.

Doch die Haupt- und Nebenquests erzählen nicht nur spannende Geschichten, sie sind auch herausragend gestaltet. Das Prinzip dabei: Bekommt Batman ein neues Gadget, muss er es garantiert im künftigen Einsatz verwenden. Das Leveldesign strotzt dabei nur so vor Ideenreichtum. Um etwa die Assassinen-Gilde von Ra's al Ghul aufzustören, muss sich Batman mit seinem kurz zuvor erworbenen Seilwerfer durch enge Straßenschluchten schießen. An anderer Stelle gilt es, in gefluteten Kanälen die mit der Freeze-Granate eigens ins Wasser geschossenen Eisschollen feinfühlig an rotierenden Bohrern vorbei zu manövrieren. Auch die meisten der insgesamt 400 Riddler-Rätsel kann Batman nur durch den cleveren Einsatz seiner Spielzeuge lösen – wenn er sie in dem Moment denn schon besitzt. Wie häufig standen wir grübelnd vor einem verschlossenen Tor, ratlos, wie wir es wohl öffnen, nur um später triumphierend zurückzukehren, weil wir es dank unserer neuen elektrischen Ladung nun ent-

riegeln können. Praktisch: Wer trotz der gut platzierten Hinweise mal nicht weiterkommt, der lässt sich durch den aus **Arkham Asylum** bekannten Detektiv-Sichtmodus helfen. Der hebt nicht nur brüchige

## Die Detailfülle reicht für drei Spiele

Stellen in Mauern oder Wasserspeier hervor, an denen sich Batman hochziehen kann, sondern auch Feinde nebst Bewaffnung selbst durch dickste Wände hindurch. Zudem gibt Batman automatisch Laut, wenn wir uns im aktuellen Auftrag gerade auf dem Holzweg befinden.

Neben Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen hat es Batman auch mit allerhand fiesem Gesocks zu tun, das er in Prügeleien ausschalten muss. Wie schon in **Arkham Asylum** verwendet das Programm hierfür das so genannte »Free Flow«-Kampfsystem, dank dessen wir durch den Einsatz nur weniger Tasten rasant zwischen den Gegnern hin und her springen und sie durch allerhand aufwändig animierte Kombo-Manöver bewusstlos kloppen. Dabei ist Taktik gefragt. Mit Schilden ausgestattete Schläger



Um schockgefrorene Polizisten zu befreien, schleichen wir über brüchige Eisschollen.





etwa zeigen sich von Frontalangriffen gänzlich unbeeindruckt. Also hüpfen wir den Burschen erst mit einem eleganten Salto über den Kopf, um ihnen dann in den ungeschützten Rücken zu fallen. Bewaffneten Feinden wiederum vernebeln wir entweder mit Rauchbomben die Sicht oder klauen ihnen die Knarre durch einen gezielten Batarang-Wurf. Zwar klappt das mit Maus und Tastatur bereits sehr gut, wir empfehlen dennoch ein Gamepad.

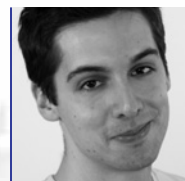
Auch wenn Batman – genug Fingerfertigkeit vorausgesetzt – ordentlich in den Reihen der Gegner aufräumt, ist die direkte Konfrontation in der Regel eine schlechte Idee. Vor allem in den Hauptmissionen kommt es immer wieder vor, dass Batman gar nicht auffallen darf, weil sonst etwa Geiseln erschossen werden. Also gilt es, im Verdeckten zu operieren, von Vorsprung zu Vorsprung zu schwingen, die Laufwege der Gegner zu analysieren und im richtigen Moment möglichst lautlos zuzuschlagen. In solchen Momenten erzeugt **Arkham City** Hochspannung pur: Wie bewege ich mich am besten durch die Arena, um nicht erwischt zu werden? Welche Objekte kann ich

zu meinem Vorteil nutzen? Welchen Gegner schalte ich zuerst aus? Funktioniert der Plan und ist der Abschnitt schließlich gemeistert, fühlen wir uns nicht selten wie der Dunkle Ritter höchstselbst – großartig!

Einen Teil zu dieser packenden Atmosphäre trägt auch die sehr gute Gegner-KI bei. Denn wer sich all zu oft sehen lässt oder denselben Trick immer und immer wieder einsetzt, der muss mit ansehen, wie sich die Burschen reorganisieren, Batman fortan geschlossener entgegentreten und es so weit aus kniffliger wird, sie auszuschalten. Wie schon im Vorgänger verlieren die Gangster den Fledermausmann aber recht schnell aus den Augen, wenn er sich mal aus dem Staub macht. Nichtsdestotrotz schafft es das Spiel mit Bravour, die Handlanger der Obermotze durch Gestik und Verhalten sehr menschlich erscheinen zu lassen. Dazu trägt auch Batmans Richtmikrofon bei, mit dem er sozusagen im Vorbeigleiten die Unterhaltungen der herumlungenden Schläger mithört. Die Gesprächsthemen sind unterschiedlich: Mal quatschen die schweren Jungs über aktuelle Geschehnisse der Hauptstory, mal tuscheln sie über Super-

schurken, die angeblich in der Stadt gesehen wurden. Einzige Krux: Die zufallsgenerierten Gespräche wiederholen sich schnell.

Die Haupthandlung von **Arkham City** umfasst etwa acht bis zehn Stunden. Wer zu dem alle Nebenquests und Riddler-Rätsel lösen will, der kann locker das Dreifache



### Ich bin Batman!

Michael Obermeier  
Online-Redakteur  
michi@gamestar.de

Ich kann nicht genau sagen, wann ich mich in Arkham City mehr fühle, als wäre ich Batman höchstpersönlich: wenn ich im Alleingang mühelos 20 Ganoven zu Brei schlage, aus der Dunkelheit dem panischen Gekreische des letzten verbliebenen Handlangers lausche oder wissend über eine der unzähligen Comic-Anspielungen im Knastbezirk grinse. Einmal mehr beweist Rocksteady eindrucksvoll, dass das Team seine Hausaufgaben gemacht hat. Alleine in ein Gefängnis voller mörderischer Irren gesperrt zu werden, sollte nicht so viel Spaß machen dürfen.





draufrechnen. Langweilig wird's zu keiner Zeit. Das liegt nicht nur an der stimmigen Spielwelt, sondern mitunter auch an den Erfahrungspunkten, die Batman laufend durch erfolgreiche Aktionen erhält und die wir mit Levelaufstiegen in den Ausbau seiner Kombos und Ausrüstungsgegenstände stecken. Das umfangreiche Portfolio reicht vom verstärkten Batsuit über spezielle Flugattacken bis hin zum Fledermaus-Schwarm, der Gegnergruppen kurzzeitig ablenkt. Damit nicht genug, warten noch zahlreiche,

## Batman, ein Held vor dem Fall

über das Hauptmenü anwählbare Kampf-Herausforderungen. In den kurzweiligen, von der Haupthandlung abgekoppelten Mini-Einsätzen müssen wir unter anderem anstürmende Feindwellen zurückschlagen oder eine bestimmte Anzahl an Gegnern ausschalten, ohne entdeckt zu werden – ein großer Spaß für zwischendurch.

**Batman: Arkham City** ist eine Augenweide. Vor allem die weitläufige Spielwelt punktet mit enormer Weitsicht, unzähligen Details und einer herausragenden Lichtstimmung.

Im Vergleich zu den Konsolenversionen fallen vor allem die deutlich schärferen Umgebungstexturen auf. Zudem spendiert Rocksteady der PC-Fassung zusätzliche Partikel- und Blendeckeffekte. Allerdings plagen **Arkham City** diverse Kinderkrankheiten. In der Verkaufsfassung sorgt die Grafikschnittstelle DirectX 11 für willkürliche Leistungseinbrüche oder gar komplette Programm-



### Mein Actionspiel des Jahres

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

Ich hatte es für unmöglich gehalten, dass Arkham City an seinen grandiosen Vorgänger heranreicht. Doch siehe da, Batmans zweiter Auftritt ist sogar ein gutes Stück besser geworden. Die Geschichte und Figuren, die Gadgets, die launigen Kämpfe und die große, schaurig-schöne Spielwelt, all das vermengt Rocksteady zu einem hochgradig packenden Action-Abenteuer, in dem sämtliche Spielelemente perfekt ineinander greifen und das dank der zahlreichen Quests und Rätsel auch über die tolle Haupthandlung hinaus für Wochen motiviert. Ein Meisterwerk, das auf die Festplatte jedes Actionspielers gehört.



Die spektakulären **Bossgegner** sind in der Regel haushoch und erfordern spezielle Taktiken.



Die zahlreichen **Riddler-Rätsel** fallen weit kreativer aus als noch in Arkham Asylum.

abstürze. Wir empfehlen daher den ersten offiziellen Patch, den der Entwickler Rocksteady rund drei Wochen nach dem Erscheinen des Spiels nachgereicht hat. **DM**

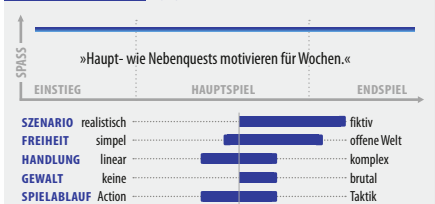
TERMIN 25.11.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

## Batman: Arkham City Actionspiel

**Publisher** Warner Bros. Interactive  
**Entwickler** Rocksteady  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs  
**Kopierschutz** Games for Windows Live



### GENRE-CHECK ACTION



### GRAFIK

- aufwändig animierte Charaktere ➤ passender Comic-Look
- herausragende Beleuchtung ➤ scharfe Texturen
- immense Weitsicht

9/10

### SOUND

- brillante englische Sprecher ➤ dynamische Musik
- Soundtrack an den Filmen orientiert
- Funksprüche wiederholen sich

9/10

### BALANCE

- fordernde, aber durchschaubare Zwischengegner ➤ Batman rettet sich nach Fehlritten selbst
- knifflige, aber nicht unlösbare Rätsel ➤ selten unnötig langwierige Massenkloppereien

9/10

### ATMOSPHERE

- schaurig-schöner Freiluftküst ➤ skurrile Figuren
- tolle Inszenierung
- fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen

10/10

### BEDIENUNG

- sehr gut auf Gamepads ausgelegt ➤ brauchbare Maus- und Tastatursteuerung ➤ zwar faires Speichersystem ...
- ... aber kein freies Speichern ➤ teils sperrige Kamera

8/10

### UMFANG

- gut zehn Stunden Story
- spannende, mehrstufige Nebenquests
- 400 Riddler-Rätsel ➤ zusätzliche Herausforderungen

10/10

### LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze ➤ tolle Farben
- Levels clever auf Gadgets zugeschnitten
- viele Details ➤ Abschnitte verändern sich im Laufe des Spiels

10/10

### KI

- Gangster arbeiten gut als Team und sprechen sich ab
- Gegner verspüren Angst ➤ Schurken mit Nachtsichtgeräten
- KI verliert Batman zu schnell aus den Augen

8/10

### WAFFEN & EXTRAS

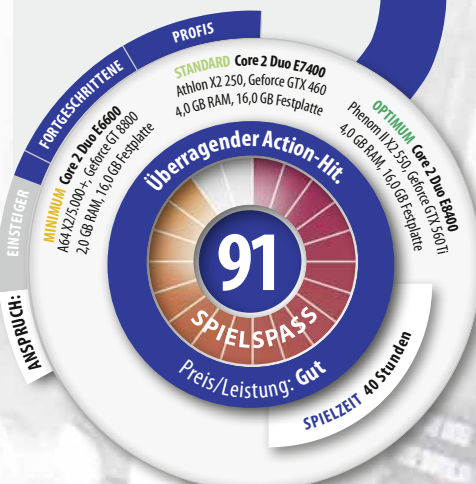
- coole Batman-Ausrüstung ➤ großes Gadget-Arsenal
- freischaltbare Upgrades und Fähigkeiten
- wählbare Kombos

10/10

### HANDLUNG

- zahlreiche Zwischensequenzen ➤ gute Verteilung von Kampf, Klettern und Rätseln ➤ tolle Charaktere ➤ Held mit Tiefgang
- keine überraschenden Wendungen

8/10





# Batman Arkham City im Technik-Check

Das neueste Batman-Abenteuer überzeugt technisch mit sehenswerten PhysX-Effekten und der überarbeiteten Unreal Engine 3.5 samt DirectX 11. Von Marc Sehr

**D**urch die eigens für den PC überarbeitete DirectX-11-Grafik sieht **Batman: Arkham City** um Längen schöner aus als auf den Konsolen. Ohne Patch, der sowohl von Steam als auch von Games for Windows Live seit Mitte Dezember automatisch installiert wird, läuft das Spiel im DirectX-11-Modus nur sehr langsam. Mit installiertem Update sorgen Tessellation und Ambient Occlusion in Kombination mit weichen Schatten für eine düstere und zugleich dichte Stimmung. Wer noch keine DirectX-11-Grafikkarte in seinem Rechner stecken hat oder das Spiel unter Windows XP spielt, der kann **Batman: Arkham City** unter DirectX 9 spielen. Auch mit der älteren Grafikschnittstelle sieht **Batman** fantastisch aus und läuft dann mit einem 2,8 GHz schnellen Dual Core, 2,0 GByte RAM und einer Mittelklasse-Grafikkarte wie der Geforce GTX 460 oder der Radeon HD 6850 in einer Auflösung von 1920x1080 Pixeln stets ruckelfrei. Die Systemanforderungen im DirectX-11-Modus sind ungleich höher.

## DirectX 11 nur mit Patch spielbar!

Bevor Sie mit Batman auf Schurkenjagd gehen dürfen, benötigen Sie aber sehr viel Geduld. Die Installation der rund 17 GByte Daten dauert lange 50 Minuten. Bis das Spiel nach erfolgreicher Installation endlich läuft, verstreichen inklusive der Anmeldung bei Games for Windows Live nochmals rund

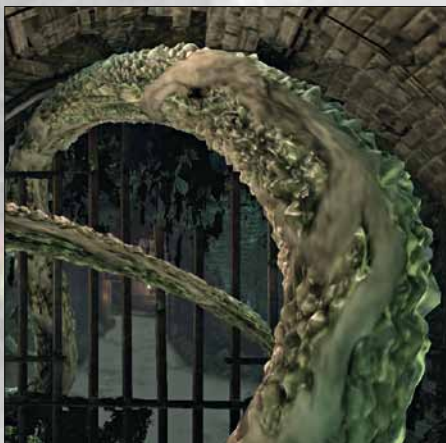


Mit aktiviertem PhysX sprühen mehr Funken in der Schmelzkammer als ohne hardwarebeschleunigte Physikberechnung. Außerdem gibt es Nebel, der sich physikalisch korrekt verhält.

drei Minuten – bei jedem Spielstart. Wer anschließend in den Genuss aller grafischen Highlights kommen möchte, muss mindestens eine Geforce GTX 560 Ti besitzen. Nur schnelle Nvidia-Grafikkarten können die PhysX-Effekte ruckelfrei darstellen. Zwar dürfen Sie mit einer Radeon-Karte die PhysX-Unterstützung ebenfalls aktivieren, die physikalischen Berechnungen werden dann aber auf der CPU ausgeführt. Ruckelfreies Spielen mit aktivierter PhysX-Unterstützung in Verbindung mit einer AMD-Karte ist selbst mit einem Core i7 2600K nicht möglich. Daher erleben Sie nur mit einer Nvidia-Grafikkarte tänzelnde Papierfetzen, Nebelschwaden, die sich glaubwürdig bewegen, wenn Gegner hindurchlaufen und Funkenflug bei Explosionen. Diese ver-

meintlichen Kleinigkeiten tragen aber deutlich zur gelungenen Atmosphäre bei.

Optisch profitiert das Spiel auch vom bereits angesprochenen, PC-exklusiven DirectX-11-Modus mit Effekten wie Multi-View Soft Shadows (MVSS) und Horizon Based Ambient Occlusion (HBAO). Bei MVSS handelt es sich um eine spezielle Art der Schattenberechnung unter Berücksichtigung mehrerer Lichtquellen. Dabei wird anhand der Schnittmenge aller Shadowmaps (eine Shadowmap enthält die Schatteninformationen eines Objekts) der eigentliche Schatten berechnet, was zu wesentlich realistischeren, weichen Schatten führt. Ambient Occlusion beeinflusst ebenfalls die Ausleuchtung der Levels. Bei HBAO werden Schatten simuliert, die durch Reflexionen des Lichts an Kanten und in Ecken entstehen. Gegenstände oder Wände erhalten so Schatten an Kontaktstellen mit anderen Gegenständen beziehungsweise Wänden. Eine weitere DirectX-11-Technik, die bei **Batman: Arkham City** zum Einsatz kommt, ist Tessellation. Im Spiel profitieren vor allem organische Gebilde wie beispielsweise Wurzeln oder fleischfressende Pflanzen davon (siehe Vergleichsbild). DirectX 11 hat aber seinen Preis: Zwar sieht das Spiel an einigen Stellen deutlich schöner aus, die Kombination aus DirectX 11 und PhysX bringt auf höchster Stufe selbst eine Geforce GTX 580 in manchen Abschnitten ins Ruckeln. Hier hilft dann nur eine zweite Grafikkarte, die ausschließlich die PhysX-Berechnungen übernimmt. [MSH](#)



Mit Tessellation (links) sehen die Pflanzen von Poison Ivy besonders schön und organisch aus.



## Das Grafikmenü

**1** Das Grafikmenü von Batman: Arkham City finden Sie im Launcher des Spiels unter »Einstellungen«. Hier können Sie alle gängigen Anpassungen vornehmen, unter anderem bietet das Spiel verschiedenste Modi zur Kantenglättung an, darunter FXAA und MSAA. Ersteres ist eine ressourcenschonende, aber auch etwas matschig wirkende Technik. Wir empfehlen Ihnen daher, die normale Multisampling-Kantenglättung MSAA zu aktivieren. Zwar frisst die mehr Leistung, das Ergebnis ist aber umso besser.



**2** Mit den »DirectX 11 Eigenschaften« aktivieren Sie MVSS- und HBAO-Schatten. Automatisch wird damit auch die »DirectX 11-Tessellierung« auf »Normal« gestellt. Diese Einstellung können Sie allerdings nochmals erhöhen oder ganz ausschalten. Um das Spiel im DirectX-9-Modus zu spielen, stellen Sie beide Einträge auf »Aus«.

**3** Die »Detailstufe« bietet insgesamt fünf Voreinstellungen. Erst in der höchsten Einstellung wird DirectX 11 verwendet. Sie können die neu mit dieser Option verknüpften Einstellungen aber auch manuell festlegen.

**4** Nur mit aktivierten dynamischen Schatten werfen alle Objekte und Charaktere im Spiel Schatten, die zudem von den verschiedenen Lichtquellen beeinflusst werden. Ohne Schatten geht viel der gelungenen Atmosphäre verloren.

**5** Da Arkham City sehr düster ist, wird die einzigartige Stimmung von unzähligen, bunten Lichtern erzeugt. Wenn Sie die Reflexionen aktivieren, spiegeln sich die Lichter auf den nassen Straßen, ohne Reflexionen ist Arkham City nur halb so schön. Zudem kosten die Spiegelungen auf modernen Grafikkarten kaum Leistung.

## Technik-Tipps

- Batman: Arkham City begnügt sich mit einem Zweikern-Prozessor mit 2,8 GHz. Ausschlaggebend für die Performance ist die Grafikkarte.
- Die Umgebungsverdeckung kostet in den Außenbereichen rund 20 Prozent Leistung. Falls das Spiel in den Straßen von Arkham City anfängt zu ruckeln, dann deaktivieren Sie diese Option im Grafikmenü.
- Die PhysX-Effekte laufen in der normalen Einstellung bereits ab einer GeForce GTX 460 flüssig. Um hohe Physikdetails zu aktivieren,

empfehlen wir eine GeForce GTX 560 Ti. Allerdings fressen manche PhysX-Effekte wie die Eiskanone so viel Leistung, dass das Spiel selbst mit einer GeForce GTX 580 ruckelt. Um durchgehend mit PhysX flüssig zu spielen, brauchen Sie eine zweite GeForce-Grafikkarte nur für die Physikberechnungen.

- Ohne DirectX 11 liefert die Radeon-HD-5000-Serie bis zu 60 Prozent mehr Leistung.
- Mit Radeon HD-4000- und GeForce-GTX-200-Karten können Sie Batman: Arkham City stets in 1920x1080 Pixeln spielen, da diese Karten kein DirectX 11 unterstützen.

- Selbst mit älteren Grafikkarten, wie beispielsweise einer GeForce 8800 GT oder einer Radeon HD 4770, können Sie ohne Probleme vierfaches MSAA aktivieren.

## Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 17,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

## So läuft Batman: Arkham City auf Ihrem PC

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

<b>1</b>	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	
<b>2</b>	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
	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		
<b>3</b>	Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600
	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192

<b>4</b>	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details, DX9 4x MSAA, PhysX aus	läuft so flüssig: 1920x1080, hohe Details, DX11 bei GeForce: PhysX normal bei Radeon: PhysX aus	läuft so flüssig: 1920x1080, maximale Details, DX11 bei GeForce: PhysX normal bei Radeon: PhysX aus
	ruckelt stark			



1680x1050, MINIMALE DETAILS, DIRECTX 9  
Auf minimaler Einstellung fällt die gesamte Beleuchtung sehr einfach aus. Außerdem verwaschen die **1** Texturen sehr.



1920x1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX 11  
Mit maximalen Details erhalten alle **1** Lichter einen schönen Lichtkranz. Die **2** Texturen sind zudem viel schärfer.



## ⊕ Stärken

- + schicker Seattle-Nachbau
- + motivierende Kampagne
- + gute Tutorials

## ⊖ Schwächen

- schludrige Programmierung
- störender Shooter-Part

Abgesehen von schäbigen Bodentexturen sieht **Seattle** toll aus. Für volle, ruckel-freie Details benötigen Sie allerdings einen NASA-Supercomputer.



# Take on Helicopters

Militärkram raus, Großstadt rein: Bohemia Interactive lagert die Hubschrauber-Passagen aus der Arma-Serie aus und verwandelt sie in eine coole zivile Simulation. Eine Punktlandung sieht jedoch anders aus. Von Fabian Siegmund

Genre: **Simulation** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Bohemia Interactive** (Arma 2, GameStar 08/09: 76 Punkte)  
Termin: **16.12.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7668](http://GameStar.de/Quicklink/7668)

Der Helikopter ist das wohl komplizierteste Fortbewegungsmittel, das sich der Mensch jemals ausgedacht hat – gleich nach dem Pogo-Stick. Dieses Gefühl vermittelt die Hubschrauber-Simulation **Take on Helicopters** von Bohemia Interactive hervorragend: Die kleinste Unachtsamkeit genügt, schon vergräbt sich unser Heli in Nachbarns Garten. Und das ist vermutlich genau das, was Hubschrauber-Enthusiasten erwarten. Darüber hinaus bietet **Take on Helicopters** noch einige Überraschungen – jedoch nicht alle angenehmer Natur.

Die erste Überraschung: **Take on Helicopters** hat eine Story. Das Spiel erzählt die Geschichte der Gebrüder Larkin, Tom und Joe, die nach dem Tod des Vaters dessen Hubschrauber-Fluggesellschaft erben. Tom, der Spieler, hat zwar eine gewisse Erfahrung mit der Fliegerei, muss aber nach einer langen Fluggapause sein Wissen auffrischen und bekommt deshalb einen Lehrer an die Hand. Ein netter Kniff, um die Tutorials des Spiels einzubinden. Hier lernen wir alles Nötige übers Hubschrauberfliegen, angefangen von der richtigen Start-Sequenz bis hin zum Autorotations-Training für Notfälle. Die Theorie ist dabei denkbar einfach (der Schub-

regler bestimmt den Auftrieb, die Neigung des Hubschraubers die Flugrichtung), doch die Praxis umso schwerer. Die ersten Missionen der Kampagne bestehen entsprechend nur aus simplen Geradeausflügen mit anschließender Landung. Doch die ist im Anbetracht des hohen Schwierigkeitsgrads von **Take on Helicopters** umso befriedigender. Im Laufe der Kampagne werden die Aufträge komplizierter: Punktlandungen auf windigen Hochhäusern, Transportflüge mit untergeschlachten Lasten oder Formationsflüge mit anderen Maschinen, gerne auch mal unter knappen Zeitlimits. Außerdem berichtet Joe regelmäßig von seinen







## Lernen durch Schmerzen

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamstar.de

Die ersten Stunden *Take on Helicopters* sind wie die ersten Stunden Ski-Kurs: Man kracht alle drei Meter irgendwo in den Wald, berauscht sich aber schon an gemächlichen Geradeausfahrten und ist nahezu euphorisiert, wenn man mal heil unten angekommen ist. *Take on Helicopters* hat für Genre-Veteranen vermutlich nicht allzu viel zu bieten, weil es sich ganz auf das pure Fliegen konzentriert, aber gerade das macht mir in diesem Spiel großen Spaß. Schade, dass das Spiel dabei so schludrig programmiert ist. Wie so oft bei Titeln von Bohemia setze ich nun große Hoffnung auf die Modding-Community. Die wird's mal wieder richten müssen.

Erlebnissen im Kriegseinsatz irgendwo in Südost-Asien (sieht aber verdächtig nach Afghanistan aus). In Rückblenden müssen wir dann sogar Kampfeinsätze fliegen. Dann jedoch übertreiben es die Entwickler: In einer dieser Missionen wird Joes Hubschrauber abgeschossen, und wir finden uns plötzlich mit Sturmgewehr in der Hand in einem Ego-Shooter wieder! Bohemia Interactive hat *Take on Helicopters* auf dem Fundament der hauseigenen Militär-Shooter-Serie *Arma* aufgebaut, inklusive der Sol-

## Knifflig, aber befriedigend

daten-Elemente, und von denen wollte sich das Team wohl nicht trennen. Die Passage ist zudem selbst für Action-Experten wahn-sinnig knifflig: Die KI-Gegner schießen uns auf 300 Metern lässig in den Kopf, bevor wir die Typen überhaupt in einem Matsch aus Brauntönen erkennen können. So etwas hat in einer Hubschrauber-Simulation (oben-drein einer zivilen!) nichts zu suchen.

Auch wenn die Story von *Take on Helicopters* keinen Preis gewinnen wird, die Dialoge dümmlich sind und die Zwischensequenzen diese Bezeichnung nicht verdienen, hat die Kampagne einen großen Reiz. Hier kommt nämlich noch eine kleine Wirtschaftskomponente hinzu, denn wir können Hubschrauber an- und verkaufen, die Mühlen nach dem eigenen Geschmack umlackieren und Zusatzausstattung wie Seilwinden oder Spezialkameras kaufen, die uns dann weitere Missionen eröffnen, zum Beispiel Transportflüge oder Walbeobachtungen. Außerdem gibt's in der Kampagne Einsätze, die im freien Spiel nicht vorkommen. So müssen wir zum Beispiel Söldner für Auslandseinsätze trainieren: Tiefflüge zwischen Baumwipfeln, schnelle Landungen auf Walddichten und andere militärische Manöver. *Take on Helicopters* geizt allerdings mit Feedback; regelmäßig wissen wir nicht, was das Spiel von uns will. Als wir etwa über dem Heliport von Larkin Aviation warten

sollen, bis der Luftraum frei wird, schweben wir in der Nähe herum und sehen einem großen Hubschrauber aus hundert Metern Entfernung beim Entladen zu. Plötzlich gilt die Mission als gescheitert: Angeblich haben wir den anderen Heli beim Startvorgang behindert. Hätte uns das Spiel einfach gesagt, wie viel Abstand wir halten sollen, müssten wir jetzt nicht zurück zum letzten Speicherpunkt; freies Speichern ist nicht möglich. Der Rücksetzpunkt liegt, wie so oft, einige (ereignislose) Flugminuten zurück.

Simulations-Enthusiasten werden bei *Take on Helicopters* ein dickes Handbuch erwarten, mit Details zu Avionik, Flugverhalten und technischer Ausstattung. Stattdessen gibt's nur ein dünnes Beiheft mit lediglich rudimentären Informationen. Allerdings hat man das System der Hubschrauber schnell durchschaut, anders als bei *A-10C Warthog* etwa müssen wir keine 400 Seiten Handbuch lesen, um die Mühlen überhaupt vom Boden zu bekommen. Das Anlassen und Abschalten der Motoren etwa hat Bohemia Interactive auf minimalistisches Knöpfchen-drücken reduziert, und wer will, kann selbst das automatisch ablaufen lassen, genauso wie die Trimmung oder den Schwebeflug. Neben dem Südostasien-Szenario bietet *Take on Helicopters* vor allem eins: den kompletten Großraum Seattles, halbwegs korrekt nachgebaut. Was auf Bildern großartig aussieht, entpuppt sich im laufenden Spiel jedoch als Klumpfuß: *Take on Helicopters* ist derart hardware-hungrig, dass wir selbst aus High-End-PCs nur selten mehr als 30 Bilder pro Sekunde herauskitzeln – sogar bei niedriger Auflösung und reduzierten Details! Dabei stören vor allem aufpoppende Texturen und Objekte. Das nervt besonders da, wo Helikopter naturgemäß am liebsten unterwegs sind: im Tiefflug. *Take on Helicopters* hält sich dabei an keine Systemvoraussetzungen, ob das Programm auf Ihrem System flüssig läuft ist also ein Glücksspiel. Hinzu kommt die Bohemia-typische Schludrigkeit bei der Programmierung, inklusive Abstürzen und voreingestellten Konflikten in der Tastenbelegung. Immerhin erkennt das Spiel die meisten Joysticks und Schub-

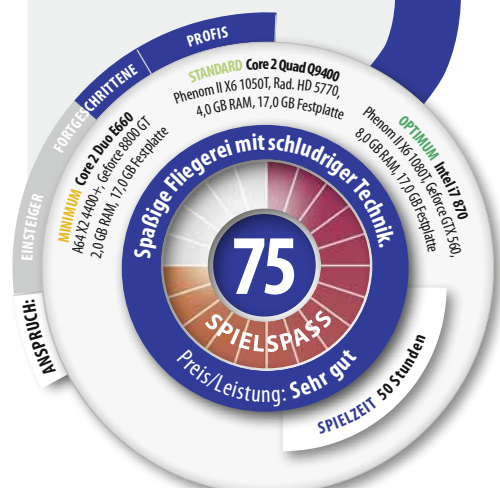
regler automatisch. Zur Steuerung reicht an sich eine Maus (so fliegt es sich sogar entspannter als mit einem Pilotenknüppel), für den Gashebel empfehlen wir aber ausdrücklich eine analoge Schubkontrolle, denn hier reagiert die Tastatur zu träge. **FAB**

TERMIN	16.12.2011	PREIS	40 Euro	USK	ab 16 Jahren
<h2>Take on Helicopters</h2> <p>Hubschrauber-Simulation</p>					
Publisher	Peter Games				
Entwickler	Bohemia Interactive				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 60 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Securum				
<b>MULTIPLAYER</b> SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Evakuierung (8), Koop (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden <b>WERTUNG</b> BEFRIEDIGEND »Minimal ausgestattet, aber mit viel Platz für coole Mods«					

<b>GRAFIK</b> + objektreiche Landschaften + hübsche Hubschraubermodelle - matschige Bodentexturen - massive Performance-Einbrüche - ständiges Aufpoppen	7/10
<b>SOUND</b> + sattes Motorenbrummen + launige Dudelmusik ... - ... die auf Dauer nervt - kaum richtiger Funkverkehr - schlechte Sprecher - keine deutsche Sprachausgabe	7/10
<b>BALANCE</b> + anpassbarer Realismus + drei Schwierigkeitsgrade + hilfreiche Tutorials + teils schlecht gesetzte Speicherpunkte - unangemessen schwierige Ego-Shooter-Mission	6/10
<b>ATMOSPHÄRE</b> + tolles Fluggefühl + nette Story-Einbindung + riesiger Seattle-Nachbau - künstliches Gesamtbild	9/10
<b>BEDIENUNG</b> + gut steuerbar mit Joystick, Gamepad oder Maus + Tastatur frei konfigurierbar + Track-IR-Unterstützung + unzugängliche Tastenbelegung für Nicht-Arma-Kenner + Programmabstürze	7/10
<b>UMFANG</b> + Missionseditor + zwei riesige Einsatzgebiete + Herausforderungen + Zeitprüfungen - nur drei unterschiedliche Hubschraubermodelle	8/10
<b>MISSIONSDSIGN</b> + abwechslungsreiche Aufgaben in der Kampagne + auch militärische Einsätze + im Freiflugmodus eintönige Auftrags-schemata - Missionsziele nicht immer klar	8/10
<b>KAMPAGNE</b> + nette Geschichte + motivierendes Mini-Wirtschaftssystem - schlechte Dialoge + statische Zwischensequenzen - roboterhafte Animationen	8/10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b> + Zusatz-Ausstattung wie Seilwinden oder Nachtsichtgeräte + variable Lackierungen + funktionale Cockpits ... + ... aber nicht komplett bedienbar + minimalistisches Schadensmodell	7/10
<b>REALISMUS</b> + glaubwürdiges Flugmodell + gute Mischung aus Anspruch und Spielbarkeit + beizeiten überempfindliche Hubschrauber - kaum Wettereinfluss	8/10

## Strömungsabriss

Im Laufe der Kampagne müssen Sie eine knifflige Ego-Shooter-Mission spielen, die selbst Profis verzweifeln lässt.





# Serious Sam 3

## BFE

Zehn Jahre nach dem Serien-Einstand geht die brachiale Ballerei in die vierte Runde. Was hat sich beim Urvater des modernen Oldschool-Shooters getan? Von Sebastian Klix

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Croteam** (*Serious Sam 2, GameStar 11/05: 80 Punkte*)  
Termin: **22.11.2011** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **35 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7666](http://GameStar.de/Quicklink/7666)

Auf DVD: Test-Video

### Steam-Pflicht

**Serious Sam 3** basiert auf Valves Online-Plattform Steam und muss dort vor dem ersten Start aktiviert werden. Ein Weiterverkauf fällt damit flach.

# N

icht, dass die Story irgendeinen Belang für das Spielgeschehen hätte: **Serious Sam 3: BFE** spielt zeitlich vor dem ersten Serienteil **The First Encounter**.

Im 21. Jahrhundert werden in Ägypten Ruinen einer ausgestorbenen, aber technisch fortschrittlichen Rasse entdeckt. Die Funde ermöglichen den Menschen den Vorstoß ins All, wo sie sich jedoch keine Freunde machen: Aliens greifen die Erde an. Als

letzter Ausweg soll eine andere Maschine herhalten, die Zeitsprünge ermöglicht. So wird Sam »Serious« Stone losgeschickt, um

Eine Minigun und ganz viele trottelige Gegner: ein Markenzeichen der Ego-Shooter-Reihe.



### + Stärken

- + unkomplizierte Dauer-Action
- + legendärer 16-Spieler-Koop
- + riesige Bossgegner

### - Schwächen

- Humor hinkt hinterher
- unkreatives Waffenarsenal
- belangloses Leveldesign

das Ding anzuwerfen. Soviel sei verraten: Zum Schluss von **BFE** springt Sam in der Zeit zurück, womit das Spiel genau dort aufhört, wo einst **The First Encounter** anging.

Doch nicht nur hier passen **Serious Sam 3** und **The First Encounter** zusammen, sondern auch spielerisch. Der dritte Teil entpuppt sich als grafisch aufpoliertes Remake

des ersten – was im Vergleich zu **Serious Sam 2** einen klaren Rückschritt darstellt. Zwar lautet das Motto immer noch »Ballern, bis der Mausfinger blutet«. Was Umfang, Waffenarsenal und spielerische Abwechslung angeht, hat man aber gewaltig die Schere angesetzt. So stapfen wir durch zwölf riesige, aber gradlinige Levels (im Vorgänger waren's 42) im Ägypten der nahen

### Oldschool aus Polen



**Painkiller:** Drei Jahre, nachdem mit dem ersten Serious Sam ein Spiel aus Kroatien das Shooter-Genre von den Fesseln des modernen Spieldesigns befreit hat, erscheint 2004 dieser polnische Dauerfeuer-Titel mit abgedrehten Szenarien und teils riesigen Bossgegnern.



**Necrovision:** Ehemalige Painkiller-Entwickler veröffentlichen 2009 diese (in der hiesigen Version stark geschnittene) Action-Orgie, in der Sie im Ersten Weltkrieg gegen Untote kämpfen. Dabei gibt's neben Schießereien auch Nahkämpfe und Drachenflug-Einlagen.



**Hard Reset:** Abermals aus Polen und von ehemaligen Painkiller-Machern kommt im September 2011 dieser schicke Oldschool-Shooter im düsteren Cyberpunk-Szenario. Die Schießprügel lassen sich modifizieren, was die Abwechslung deutlich erhöht.





### Probier's noch einmal, Sam

Sebastian Klix  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Ich hatte mich riesig auf **Serious Sam 3** gefreut, weil mir brachiale, »ehrliche« Ego-Shooter wie die Vorgänger, **Hard Reset & Co.** mehr Spaß bereiten als alle **Call of Dutys** dieser Welt zusammen. Umso größer die Enttäuschung: **BFE** ist in nahezu allen Belangen ein Rückschritt und im Grunde nichts anderes als eine Neuauflage von **The First Encounter** mit aufgefrischter Grafik – allerdings ohne wirklich die einstige Faszination und den Spielwitz zu erreichen. Konventionelle Waffen, altbekannte Gegner und gerade einmal zwölf abwechslungsarme Levels sind für mich – und für eine würdige Fortsetzung – viel zu wenig.

Zukunft und ballern dabei Tausende Gegnern um, die wir überwiegend schon aus den Vorgängern kennen.

Zudem kommt ein erschreckend unspektakuläres Waffenarsenal zum Einsatz, etwa ein Sturmgewehr, C4, Schrotflinten und ein Granatwerfer. Zwar sind auch die gute, alte Minigun und die Riesenkanone wieder mit dabei, aber die haben wir eben auch schon dreimal gesehen. Von albernem Waffenkreationen wie dem Bombenpapagei fehlt jede Spur. Auch die gleichzeitige Verwendung von zwei Waffen sowie die Fahrzeuge hat man wegrationalisiert. Dafür gibt's jetzt ein übermächtiges Nahkampfsystem, das uns auf Tastendruck zum Gegner »teleportiert«.

## In allen Belangen ein Rückschritt

alles weitere geschieht automatisch. So schalten wir spielend leicht Feinde aus, die ansonsten drei Schrotladungen schlucken.

Da **Serious Sam** neuerdings auf eine deutlich realistischere Optik setzt, bleibt kaum

noch etwas vom abgedrehten Stil der Vorgänger übrig. Mit seinem konventionellen Arsenal und dem realistischen Stadt-Szenario mutet das Spiel so teilweise fast schon wie ein **Modern Warfare** an, wenn man im Kopf Monster gegen Terroristen tauscht. Zu allem Überfluss hat Sam auch noch eine ganze Menge seines einstigen Humors verloren, mit dem er immer wieder die Konkurrenz und die moderne Popkultur auf die Schippe nahm. Sprüche wie das bemühte »Come get Sam!« oder Easterreggs, die früher an jeder Ecke lauerten, lassen sich an einer Hand abzählen. Man hat das Gefühl, dass die Entwickler bereits in den Vorgängern ihr kreatives Pulver verschossen haben.

Klar: Das Grundprinzip von **Serious Sam**, das Umpusten Aberhunderter Gegner, klappt immer noch hervorragend und »fließt«. Andere, von **Serious Sam** inspirierte Spiele schaffen das heute aber ebenfalls und legen noch mal eine Schippe drauf. So greifen Spieler mit technischem Anspruch zum leider etwas kurzen **Hard Reset**, Freunde von Brachial-Action sind mit **Bulletstorm** gut bedient, und wer auf albernem Holzhammer-Humor steht, kann zu **Duke Nukem Forever** greifen. **Serious Sam 3** fehlt schlicht das Herausstellungsmerkmal von früher.

Auch bei der Balance, etwa der Verteilung von Powerups und Gegnern, bekleckert sich Croteam nicht mit Ruhm. Immerhin kann man nach guter alter Serientradition die Kampagne auch wieder zusammen mit bis zu 15 weiteren Spielern kooperativ angehen, was erneut Spaß ausfällt. Obendrauf gibt's zehn weitere Multiplayer-Modi wie Deathmatch und Capture the Flag.

Spielerisch gleicht **Serious Sam 3** dem Erstling **The First Encounter** somit stark, äußerlich wartet das Spiel jedoch mit der aktuellsten Version der Serious Engine auf. Oberflächlich betrachtet sieht Sam dadurch ganz nett aus, auf den zweiten Blick stottert der Grafikmotor jedoch. Trotz beachtlicher Hardware-Anforderungen krankt das Spiel an teils äußerst niedrig aufgelösten Texturen und detailarmen Objekten wie eckigen

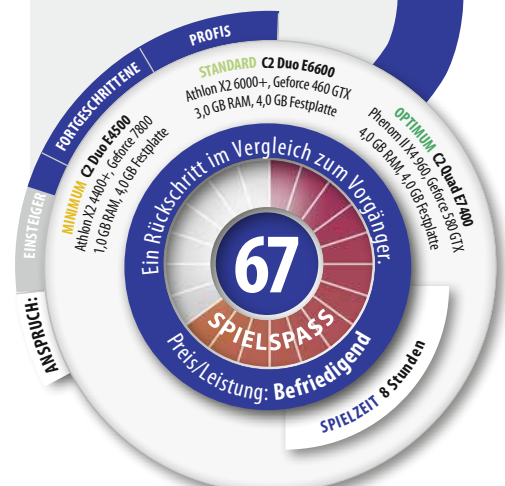
Bäumen. Staunmomente erleben wir viel zu selten, etwa wenn wir durch einen Sandsturm oder schicke Oasen wandern. Neu ist dafür die teils zerstörbare Umgebung, die sich aber kaum auswirkt. Beim Sound, vor allem bei der knackigen Musikuntermalung, ist hingegen alles bestens. **SKX**

TERMIN	22.11.2011	PREIS	35 Euro	USK	ab 18 Jahren
<b>Serious Sam 3: BFE</b> Ego-Shooter					
Publisher	Dtp Entertainment				
Entwickler	Croteam				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	Steam				
<b>MULTIPLAYER</b> <b>SPIELMODI (SPIELER)</b> Koop (16), (Team-)Deathmatch (16), CTF (16), Jagd (16), Bürde (16), Last Man Standing (16) <b>SPIELTYPEN</b> an einem PC (4), Internet, LAN <b>DEDICATED SERVER</b> ja <b>SERVERSUCHE</b> intern <b>MULTIPLAYER-SPASS</b> 12 Stunden <b>WERTUNG</b> Befriedigend »Wie die Vorgänger mit 16 Mann durchaus kurzweilig. Die Gegeneinander-Modi sind hingegen eintönig.«					

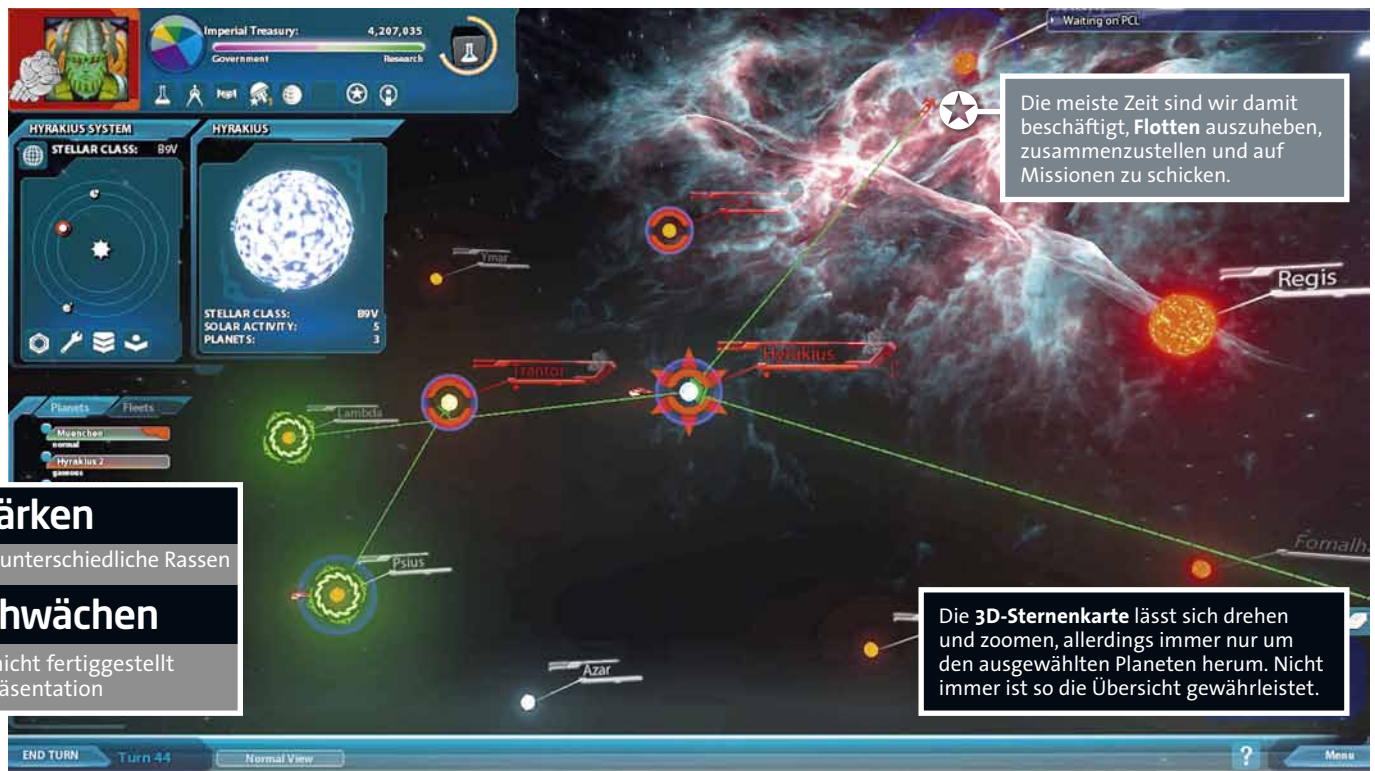
<b>GRAFIK</b>	+ teils zerstörbare Umgebung + nette Wettereffekte + gute Effekte - Texturqualität schwankt - vergleichsweise detailarm	7/10
<b>SOUND</b>	+ knackiger Soundtrack + gute Effektsounds + gute englische Sprecher	9/10
<b>BALANCE</b>	+ sechs Schwierigkeitsgrade + alle Waffen sinnvoll - schlechte Item-Platzierung - diverse unfaire Stellen	6/10
<b>ATMOSPHERE</b>	+ beeindruckende Bossgegner + kleinere Anspielungen auf die Vorgänger - Humor bleibt auf der Strecke - wenige neue Monster	7/10
<b>BEDIENUNG</b>	+ eingängiger, guter Shooter-Standard + frei konfigurierbar + freies und automatisches Speichern	10/10
<b>UMFANG</b>	+ Koop- und Überleben-Modus + riesige Areale... - ... aber nur zwölf - geringer Wiederspielwert	6/10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ guter Mix aus Schläuchen, offenem Gelände und dunklen Tunneln - teils verwirrende Bausatz-Architektur - allgemein detailarm	6/10
<b>KI</b>	+ schießt treffsicher + unterschiedliche Angriffsmanöver - KI reduziert sich auf Angriff - Feinde ignorieren Deckung	5/10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ zwölf individuelle Waffen + Jetpack als (seltene) Extrawaffe - keine sekundären Feuermodi - kaum extravagante Schießprügel	6/10
<b>HANDLUNG</b>	+ erzählt mehr als die Vorgänger + ordentliche Zwischensequenzen... - ... aber selten und belanglos - Story fürs Spielerlebnis völlig irrelevant	5/10



Die meisten Feindtypen kennen wir aus den Vorgängern, so auch diese **Skelett-teufel**.







### Stärken

+ sechs unterschiedliche Rassen

### Schwächen

- noch nicht fertiggestellt  
- öde Präsentation

# Sword of the Stars 2 Lords of Winter

Wir Spieler müssen bei Vollprestiteln oft genug als Beta-Tester herhalten. Jetzt kommt der nächste Schritt: Wir sind nun auch Alpha-Tester. Von Patrick C. Lück

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Kerberos (Sword of the Stars, GS 11/06: 60 Punkte)**  
Termin: **2.12.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch (dt. Verkaufsversion), Englisch (Steam-Version)** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7669](http://GameStar.de/Quicklink/7669)

**D**ass Bugs der Menschheit den Spaß an der Raumfahrt gehörig vermiesen können, sollte sich seit **Starship Troopers** eigentlich herumgesprochen haben – auch zum kanadischen Entwickler Kerberos. Doch dessen Weltraum-Strategie-

spiel **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** leidet ebenfalls unter Bug-Befall, auch wenn's hier nicht um monströse Käfer geht, sondern um monströse Programmfehler: Zum Verkaufsstart am 28. Oktober war der Titel im nahezu komaartigen Zustand. Bugs, Abstürze und nicht funktionierende oder kurzfristig gestrichene Spielelemente machten ein durchgehendes Spielerlebnis und damit einen Test unmöglich. Seitdem haben

die Entwickler pro Woche einen bis zwei Patches nachgeschoben, die nach und nach Fehler sowie Absturzursachen beseitigen und Mechanismen nachliefern.

Doch wie konnte es soweit kommen? Haben der Entwickler Kerberos, der Publisher Paradox und alle Qualitätssicherungs-Me-

Die **Schiffsmodelle** sehen von Nahem ordentlich aus, allerdings bleibt man mit der Kamera in der Regel weiter weg.



Bei den **Technologiebäumen** wählt das Spiel per Zufall aus, welche Forschungsziele erreichbar sind.





## Was lange währt ...

Nach und nach reicht der Entwickler Kerberos fehlende Spielelemente nach und baut sie aus. Für das (offensichtlich provisorische) **Diplomatiemenü** (oben) gibt's zum Testzeitpunkt immerhin bereits einen **Runder-Tisch-Hintergrund** (unten), der allerdings ebenfalls keine Schönheitspreise gewinnt.



## Dieses Spiel ist eine Operation am offenen Herzen

chanismen versagt? Bei **Sword of the Stars 2** liegt der Fall ein wenig anders, denn Kerberos stand nach eigener Aussage bereits kurz vor der Insolvenz, ohne dass das Spiel bereits einen befriedigenden Zustand er-



### Bald Beta – vielleicht

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Langsam nähert sich **Sword of the Stars 2** dem Beta-Zustand, von einem ausgereiften Weltraum-Titel ist es derzeit weiter entfernt als unsere Sonne vom galaktischen Kern (26.000 Lichtjahre). Normalerweise müsste ich jetzt schäumen und zetern, aber in diesem Fall lautete die Wahl schlicht: entweder unfertig veröffentlichen oder Spiel und Studio einstampfen. Bleibt die bange Frage: Kann man diesen ungehobelten Datenklotz überhaupt jemals zum Spielspaß-Juwel schleifen? Das lässt sich derzeit schwer beantworten. Noch immer ist das flüssige Durchspielen einer Kampagne unmöglich, neue Patches zerschießen gerne mal meine Spielstände. Und für meinen Geschmack bin ich wie schon im Vorgänger zu viel mit Flottenmanagement und zu wenig mit Aufbau beschäftigt. Präsentation, Interface, Kampfdarstellung sowie Feedback könnten ebenfalls um Klassen besser sein. Ehrlich gesagt: Ich habe wieder mit **Master of Orion 2** angefangen.

reicht hätte. Da angesichts der beachtlichen Zahl an Vorbestellungen offensichtlich Verlass auf die treue Fangemeinde war, wagten die Entwickler einen riskanten Schritt. Sie veröffentlichten das unfertige Spiel, um sich finanzielle Mittel zu sichern und es weiter betreuen und entwickeln zu können. Die regelmäßigen Updates und die langen Patch-Notes beweisen, dass sie dieses Versprechen halten – **Sword of the Stars 2** ist »Work in Progress«. Während eingefleischte Fans des Vorgängers damit leben können (schließlich hätten sie die Fortsetzung andernfalls nie zu Gesicht bekommen), ist das für Käufer, die sich nicht vorher informiert haben, ein Ärgernis, da sie 40 Euro in eine Strategiespiel-Baustelle investiert haben.

Worum geht es bei **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** überhaupt? Es zählt zu den so genannten Weltraum-4X-Spielen (»eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«), als deren Glanzlicht der Genre-Klassiker **Master of Orion 2** (1996) gilt. An diesem Giganten beißen sich die Konkurrenten bis heute die Zähne aus (übrigens auch der eigene, grandios verunglückte Nachfolger **Master of Orion 3** von 2003), auch wenn sich Titel wie **Sins of a Solar Empire** oder die **Galactic Civilizations**-Reihe mit eigenständigen Ideen eine treue Fangemeinde sichern konnten. Eine solche Nische besetzte auch **Sword of the Stars** aus dem Jahre 2006, das mit zufällig generierten Forschungsbäumen, Echtzeit-Schlachten à la **Homeworld** und je nach Volk unterschiedlichen Reisemethoden Akzente setzte.

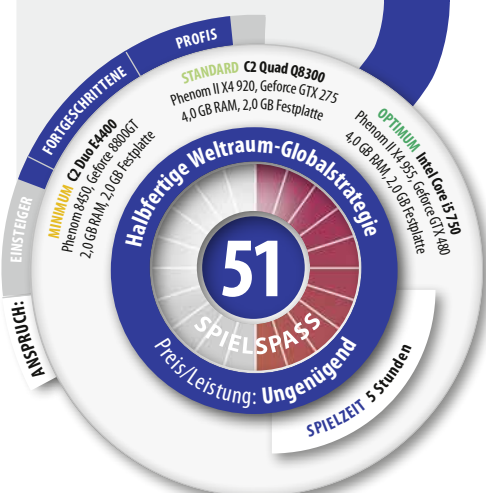
**Sword of the Stars 2** will dieses Spielprinzip nun erweitern und vieles größer und komplexer machen. So sollte zum Beispiel die bislang dürre Diplomatie ausgebaut werden. Doch ausgerechnet die wurde gleich nach dem Verkaufsstart mangels Funktionalität wieder entfernt. Erst jetzt kehrt sie tröpfchenweise wieder ins Spiel zurück, aber noch immer sehen die Menüs aus wie Platzhalter, und weiterhin werden wir beim Erstkontakt mit neuen Rassen gar nicht erst benachrichtigt. Beispiele für weitere fehlenden Spielelemente oder Bugs könnten wir noch Dutzende liefern, allerdings verändert sich derzeit alle paar Tage so viel im Spiel, dass das von uns genannte Beispiel schon obsolet sein könnte, wenn sie diese Zeilen lesen. Nur so viel: Neben all seinen Fehlern stürzt **Sword of the Stars 2** derzeit auch noch sehr häufig ab, und wir konnten weder eine Kampagne (die komplett ohne Story auskommt) noch ein Online-Mehrspieler-Match zu Ende spielen – zumal die Patches immer mal wieder unsere mühsam erarbeiteten Spielstände unbrauchbar machten.

Grafik und Sound wiederum lassen sich bestenfalls als funktional bezeichnen, und das Interface klappt für viele Aktionen einen eigenen Bildschirm auf, wo es auch ein Fenster oder ein Aufklappmenü getan hätte. Die Steuerung der lahmen 3D-Schlachten ist zudem sehr fummelig, und abgesehen von ein paar eingeblendeten Tipps sowie Online-PDF-Guides gibt es kein ver-

nünftiges Tutorial. Ob **Sword of the Stars 2** jemals das Niveau erreichen wird, das ursprünglich vorgesehen war, und ob der angeschlagene Entwickler Kerberos überhaupt so lange überlebt – das steht derzeit buchstäblich in den Sternen. Patrick C. Lück / GR

TERMIN	2.12.2011	PREIS	40 Euro	USK	ab 6 Jahren
<b>Sword of the Stars 2</b> Strategiespiel <b>Lords of Winter</b>					
Publisher	Paradox Interactive				
Entwickler	Kerberos				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Schnellanleitung				
Kopierschutz	-				
<b>MULTIPLAYER</b> SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (8) SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE Gamespy MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden <b>WERTUNG</b> - »War im Testzeitraum nicht ausreichend funktionsfähig«					

<b>GRAFIK</b>	halbwegs übersichtliche Darstellung ordentliche Schiffsmodelle triste Menüs und Interface-Flächen öde Weltraum-3D-Darstellung	5 /10
<b>SOUND</b>	unaufdringliche Hintergrunduntermalung dünne Soundkulisse magere Sprachausgabe	4 /10
<b>BALANCE</b>	Kampagne vor Start individuell skalierbar drei KI-Schwierigkeitsstufen kein Tutorial Einsteiger überfordert	7 /10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	Bugs Abstürze kaum Weltraum-Imperiums-Gefühl	2 /10
<b>BEDIENUNG</b>	gut reduzierte Maussteuerung einfache Schieberegler bei vielen Einstellungen unnötige Unter-Bildschirme fummelige 3D-Kampfsteuerung	6 /10
<b>UMFANG</b>	lang andauernde Kampagnen ... ... die noch nicht durchspielbar sind noch keine Szenarien enthalten keine anderen Spielmodi	4 /10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	Kämpfe lassen sich automatisch berechnen lahme 3D-Schlachten Feuerkraft gewinnt meist	5 /10
<b>KI</b>	Gegner unterschiedlich aggressiv agiert wirr in automatisch berechneten Kämpfen auch sonst wenig nachvollziehbares Verhalten tut insgesamt wenig	4 /10
<b>EINHEITEN</b>	umfangreicher Schiffs-Editor acht Rassen mit unterschiedlichen Fortbewegungsmethoden viele Forschungsziele Editor noch sehr fehleranfällig	8 /10
<b>ENDLOSSPIEL</b>	viele Galaxien auswählbar viele Optionen kaum Planetenausbau Rassen nicht individualisierbar	6 /10







Du bist tot, Arschloch... Du weißt es nur noch nicht.

Vor der Messerattacke (kleines Bild) tendiert der Endzeit-Kojak zu **pseudo-coolen Sprüchen** der Marke »finden Zwölfjährige total bädäss, Mann!«



Eine **Mutantendame** (links) hilft dem Helden.



Charisma, Stil, rudimentäre Intelligenz: All das geht der **Heldenprimel** ab.

# The Fall Mutant City

## + Stärken

+ interessante Ausgangslage

## - Schwächen

- extrem kurze Spielzeit
- sterile Atmosphäre
- blasse Charaktere
- schwach erzählte Story
- aufgesetzte und zu einfache Rätsel

**Wie macht man ein Addon zu einem sieben Jahre alten Rollenspiel? Man funktioniert es zum Ultrakurz-Adventure um und schreibt »Nachfolger« drauf.** Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **F+F Publishing** Entwickler: **F+F Publishing (bislang keine nennenswerten Projekte)**  
Termin: **25.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7670](http://GameStar.de/Quicklink/7670)

**N**eulich beim Marketing-Meeting: »Hey, wir haben doch noch das Addon zu diesem Fall-Dingens, ihr wisst schon, das, was nie fertig geworden ist, und aus dem wir dann so ein kurzes Point&Click-Bummens gemacht haben. Das nennen wir jetzt offizielle Fortsetzung, kleben die GameStar-Wertung von damals drauf und bringen es für 20 Euro auf den Markt.« So stellen wir uns die Entstehungsgeschichte von **The Fall: Mutant City** vor. Denn das als »Nachfolger zum Hit« (Zitat auf der Packung) deklarierte Pseudo-Sequel hat mit **The Fall: Last Days of Gaia** in etwa so viel am Hut wie der Papst mit Freikörperkultur – und ist gemessen an der lächerlichen Spieldauer auch noch maßlos übersteuert.

Wir erinnern uns: **The Fall** war ein solides Endzeit-Rollenspiel im Stil von **Fallout**. Der »Nachfolger« **The Fall: Mutant City** ist hingegen ein klassisches Adventure, die Parallelen erschöpfen sich bereits beim apokalyptischen Setting. Das könnte man als

Marketing-Trick abtun, wenn **Mutant City** den Etikettenschwindel nicht zur ausgewachsenen Mogelpackung erheben würde. Denn was uns hier als vollwertiges Spiel für 20 Euro untergejubelt werden soll, hat bestenfalls den Umfang eines DLCs. Nach rund eineinhalb Stunden rollen die Credits über den Bildschirm – und unsere Augen rollen mit. Denn wir fragen uns, wie wir einen Test verfassen sollen, ohne notgedrungen die halbe Handlung zu verraten. Die Antwort:

gar nicht. Wer **Mutant City** selbst erleben will, der betrachte sich hiermit als gewarnt. Es folgen Spoiler. Entwarnung: Das ist egal, weil Sie es sowieso nicht spielen sollten.

Das kurze Vergnügen von **Mutant City** beginnt (komplett ohne Intro) in der Wüste. Da steht unser gesichtstätowierter Held nämlich rum und will Wasser. Zufälligerweise genau neben ihm steht ein klappriger Truck. Der ist besser verriegelt als ein Schweizer

## Der Fall



Ein Beispiel-Rätsel: Der Held sabotiert eine **Brücke** ...



... damit der **Mutantenwächter** in den Abgrund plumpst.





## The Fail

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Als fünf Euro teure Download-Episode à la Sam & Max würde ich mir The Fall: Mutant City durchaus gefallen lassen. Als 20 Euro teure Boxed-Version hingegen, die noch dazu den Eindruck suggeriert, sie sei der vollwertige Nachfolger eines Taktik-Rollenspiels, ist das Gebotene hart an der Grenze zur Mogelpackung. Selbst wenn Sie wissen, worauf Sie sich da einlassen (und worauf eben nicht), rechtfertigen eine bis zwei Stunden bestenfalls durchschnittliche Adventure-Kost den Kaufpreis nicht einmal ansatzweise. Zumal das Herz eines guten Adventures, die Geschichte, unter der völlig überhasteten Erzählgeschwindigkeit buchstäblich zusammenbricht und so das denkbar schlimmste Schicksal erleidet, das eine Story erleiden kann: Belanglosigkeit.

Banktresor, also schlagen wir die Scheibe ein und finden beim verwesenen Insassen das gewünschte Nass. Jetzt will der tätowierte Protagonist rein – nicht in den Truck, sondern in die nahe Stadt, denn er ist nicht nur durstig, sondern auch krank, und da gibt's bestimmt Medizin. Blöd nur, dass sich die Siedlung unter einer Kuppel befindet. Die soll, so vermuten wir, die Ödnis draußen und die heimelige Atmosphäre drinnen halten.

## Die Stadt wirkt so lebendig wie ein Friedhof

Was also liegt näher, als den Tank des Trucks mit Schnaps zu füllen, dem Ex-Fahrer einen Skelettarm zu mopsen, damit das Gaspedal zu verkeilen und mit Schmackes ein großes Loch in die Schutzhülle zu fahren? Das soll, so vermuten wir ebenfalls, die skrupellose Natur des Helden illustrieren. Allerdings wirkt die stammelnde Tintenfratze durch derlei Aktionen eher dumm wie eine Bürste.

Einige Schauplätze wie dieses, äh, **Eichhörnchen-Atelier** sind immerhin liebevoll gezeichnet.



Besagte Stadt besteht (gefühl) aus zehn Bildschirmen und kommt mit ihren (nachgezählt) drei Einwohnern so lebendig rüber wie ein Friedhof. Zwar wuseln bisweilen ein paar Mutanten-Wächter herum (die Mutanten haben die Stadt erobert), bloß ändert das rein gar nichts daran, dass die hübsch gezeichnete Spielwelt völlig blass und steril bleibt. Ja, es ist ein Endzeit-Szenario und ja, eine gewisse Trostlosigkeit gehört dazu. Wenn wir allerdings mitten in einen Konflikt zwischen Mensch und Mutant stolpern, dann sollte der auch irgendwie sichtbar sein. Stattdessen stiefeln wir durch öde Trümmfelder – rennen kann unser Held nicht – und fragen uns, warum sich jemand um dieses Häufchen Elend kloppt.

Da passt es ins Bild, dass wir den Bösewicht erst zehn Minuten vor Schluss zu Gesicht bekommen. Und dass keine der als Überraschung gedachten Wendungen auch nur ansatzweise zündet, weil sich das Spiel keinerlei Zeit für seine Figuren und seine Handlung nimmt. Wenn uns **Mutant City** gegen Ende das »schockierende« Geheimnis des Oberschurken offenbart, dann bleiben wir nicht mit offenem Mund zurück, sondern mit zuckenden Achseln. Zumal auch der als cooler Outlaw angelegte Protagonist nicht funktioniert, weil es eine feine Grenze gibt zwischen »Badass« und »Kotzbrocken«. Raten Sie mal, in welche Kategorie er fällt.

Das alles ist schade, denn die Geschichte hat Potenzial, und die Rätsel gehen in Ordnung. **Mutant City** bringt in der zu kurzen Spielzeit sogar einige knifflige Passagen unter. Durchdacht allerdings wirken die Rätsel bei aller formalen Logik nicht immer. So öffnen wir in der Mutanten-Basis mit einem Mutanten-Symbol ein Mutanten-Geheimfach und finden dort – einen Keilriemen! Der uns zwar gerade gefehlt hat, schlüssig geht aber anders. Gelingen ist dafür die deutsche Vertonung, auch wenn die Sprecher nicht immer passen – ein alter Mechaniker beispielsweise klingt rund dreißig Jahre zu jung. Mit Kleinigkeiten wie einer Lippen-synchronisation haben sich die Entwick-

ler nicht aufgehalten: Wenn das Spiel in den Dialogen in eine krude Nahansicht wechselt, gucken die Figuren nicht nur kreuzdämlich in die Kamera, sondern japsen auch wie angespülte Fische. Meist stehen sie dabei so stocksteif da, als hätte ihnen jemand einen Regenschirm in den Hintern gesteckt und sei im Begriff, ihn aufzuspannen. Manchmal fuchtelten sie aber auch mit den Armen, als wollten sie einen Bienenschwarm verscheuchen. Ha, als ob's in dieser sterilen Welt so was gäbe! Jochen Gebauer / GR

TERMIN 25.11.2011 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

### The Fall: Mutant City

**Aktionspiel**

**Publisher** F+F Publishing  
**Entwickler** F+F Publishing  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** keiner

**GRAFIK**

- detallierte Hintergründe + ordentliche Animationen
- nette Beleuchtung + Dialoge mangelhaft in Szene gesetzt
- keine 16:9-Unterstützung in vielen Bildschirmen

**SOUND**

- passende Musikkuntermalung
- sehr gute deutsche Sprecher ...
- ... die nicht alle zu ihrer Rolle passen + magere Effekte

**BALANCE**

- vorbildliche Hilfe-Funktion
- teils knifflig ...
- ... aber für Profis tendenziell trotzdem zu einfach

**ATMOSPHÄRE**

- stimmiges Endzeit-Setting + derber Humor ...
- ... der mitunter geschmacklos wirkt
- sterile Spielwelt + blasser Figuren

**BEDIENUNG**

- optionale Hotspot-Anzeige + übersichtliches Inventar
- keine Rennen-Funktion
- viel unnötiges Hin- und Hergelaufe

**UMFANG**

- die Installation dauert ein Weichen
- viel zu kurz + keinerlei Wiederspielwert
- wenige Locations + ungenügendes Preis-Leistungs-Verhältnis

**HANDLUNG**

- eigentlich nette Geschichte ...
- ... die viel zu überhastet abgehandelt wird
- Wendungen zünden nicht + Ende unbefriedigend

**CHARAKTERE**

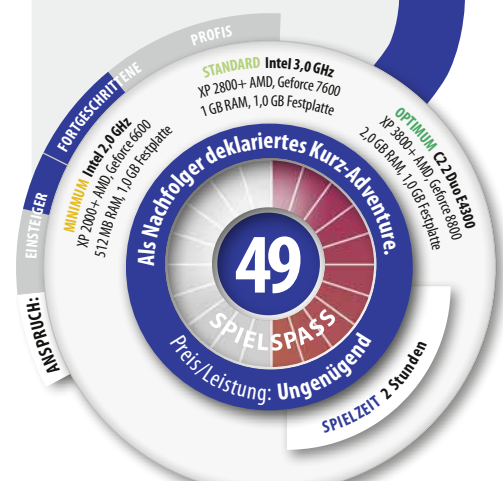
- interessanter Antiheldens-Ansatz ...
- ... der schwach umgesetzt ist + blasser Nebenfiguren
- belangloser Bösewicht + Ensemble insgesamt zu klein

**DIALOGE**

- betont erwachsen + staubtrockene Heldenkommentare ...
- ... wirken mitunter sehr konstruiert
- unsympathischer Protagonist

**RÄTSEL**

- keine Sackgassen + größtenteils logisch ...
- ... aber oft nicht glaubhaft in die Handlung integriert
- zu wenig Kopfarbeit für Genre-Veteranen





# Freispiel

## LOCO Evolution

Für das Online-Rollenspiel LOCO: Land of Chaos erschien kürzlich das große Evolution-Update. Wir prüfen, was sich seit der Ursprungsfassung getan hat.

**Free2Play**

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Danai** WO **Gamestar.de/Quicklink/7663** / Auf **XL-DVD**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was herauskommt wenn man **Dota**, Third-Person-Shooter und Online-Rollenspiel mixt, hat **LOCO: Land of Chaos Online** Mitte 2010 gezeigt: eine kurzweilige, taktisch durchaus anspruchsvolle Alternative zum typischen MMO-Einerlei. Am Spielprinzip hat sich seit seinem Start nichts geändert. Nach wie vor bekämpfen sich Teams mit je fünf Spielern in unterschiedlich großen Arenen. Vor jeder Runde wählen wir einen

Helden aus, wobei jeder der zahlreichen Recken unterschiedliche Vorteile hat. Ziel ist es, erst die Verteidigungsanlagen und dann das Hauptquartier des Gegner-teams zu zerbröseln. Ist das geschafft, erscheint ein dicker Bossgegner. Nachdem wir den zu Boden gerungen haben, ist das Match gewonnen. Während der Runde können wir Gegenstände kaufen, um etwa unsere Angriffsgeschwindigkeit zu steigern. Für besiegte Gegner bekommen wir

Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. Mit jedem neuen Rang können wir Punkte in eine unserer fünf Spezialfähigkeiten investieren. Unsere Stufenaufstiege sind aber nicht permanent, jede neue Runde starten wir auf Level 1.

Wen das alles frapierend an **Dota** erinnert, der liegt damit ziemlich richtig, **LOCO** spielt sich genau wie die be-

Die Gefechte strotzen nur so vor **knalligen Effekten**.



Die neue Stadt **Arhonnas** ist die auffälligste Neuerung in **LOCO: Evolution**.



rühmte Vorlage, nur eben aus der Schulterperspektive. Mit dem neuen **Evolution**-Update hat sich allerdings eine Menge am Drumherum getan. Die größte Neuerung ist die persistente Stadt Arhonnas, in der sich alle Spieler wie in einem Online-Rollenspiel tummeln. Auch Händler für Waffen und Rüstungen stehen in der Stadt bereit. Außerdem wurde der Spieleinstieg erleichtert: Ein Tutorial nimmt Einsteiger an die Hand und erklärt sehr genau, wie die PvP-Gefechte funktionieren. Kleinere Änderungen wie ein neues, zugänglicheres Interface sowie ein Achievement-System runden das gelungene Update ab. **MW**

**Fazit: Gegen das MMO-Einerlei**



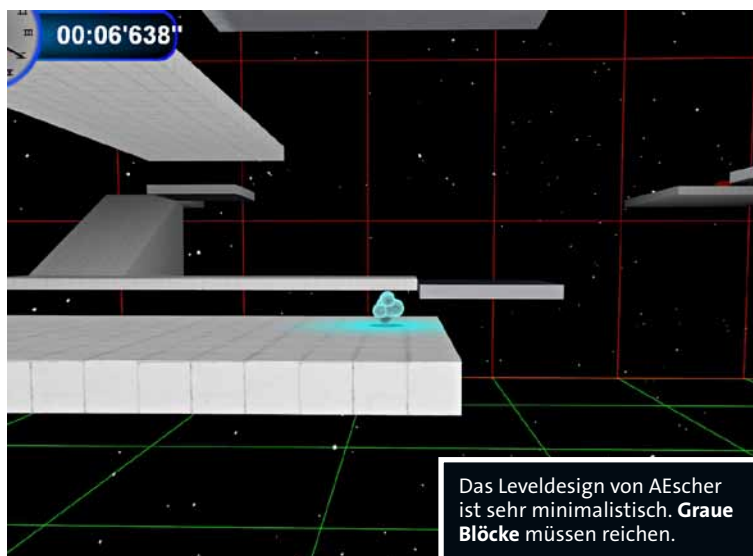
# AEscher

**Freeware**

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Digipen**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7662** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Wo war noch mal oben und unten?« ist möglicherweise die Frage, die wir uns beim Spielen von **AEscher** am häufigsten gestellt haben. Denn das eigentlich sehr simple Hüpfspiel hat einen fieseren Kniff: An bestimmten Stellen im Level dreht sich die Schwerkraft. Dann erreichen wir auf einmal Plattformen, die eben noch nutzlos in der Luft hingen. Diese kleine, aber feine Besonderheit macht **AEscher** aus. In jedem Level geht es darum, mit einer Kugel möglichst schnell an einen roten Buzzer zu gelangen. Für keine der Strecken braucht man dabei mehr als eine halbe Minute – zumindest wenn man herausgefunden hat, wohin man überhaupt kullern muss. Danach sorgt der »An dieser Ecke kann man bestimmt noch Millisekunden rausholen«-Faktor für Motivation. Wir haben die neun Levels inzwischen unzählige Male gespielt, und es wurde nicht langweilig. Dem hohen Tempo, der treibenden Musik, den abgedrehten Levels und der Gier nach immer besseren Zeiten können wir einfach nicht widerstehen. **MW**

**Fazit: Für Bestzeiten-Fanatiker**



Das Leveldesign von **AEscher** ist sehr minimalistisch. **Graue Blöcke** müssen reichen.

## Patrizier Online

**Free2Play**

WAS **Wirtschaftssimulation** WER **Gamigo**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7661**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Heutzutage gehört es offenbar zum guten Ton, renommierte Spielerien als Free2Play-Titel erneut auf den Markt zu bringen. Dieses Schicksal ereilt nach **Die Siedler**, **Cultures** und **Age of Empires** nun auch die Hanse-Simulation **Patrizier**. Grundsätzlich ist erstmal alles wie gehabt: Wir starten mit einer kleinen Schaluppe, kaufen Waren in Stadt A billig ein und verkaufen diese dann in Stadt B. Weil überall unterschiedliche Waren produziert werden und viele menschliche Spieler die Waren verteilen, funktioniert das Wirtschaftssystem wunderbar. Im Spielverlauf geht es dann darum, unsere Flotte zu vergrößern, Mietshäuser zu bauen und Betriebe zu errichten. Also alles beim Alten? Nein. Denn schon auf den ersten Blick fällt auf, dass deutlich mehr Städte auf der Karte verzeichnet sind. Außerdem ist da ja auch noch das Free2Play-Modell: Für bessere Schiffe und einige andere Aktionen müssen wir Echtgeld hinblättern, was im späteren Verlauf dummerweise zwingend nötig ist. **MW**

**Fazit: Für Fans**



Auf der **Übersichtskarte** sind eine ganze Menge mehr Städte verzeichnet als in den vorherigen Patrizier-Teilen.

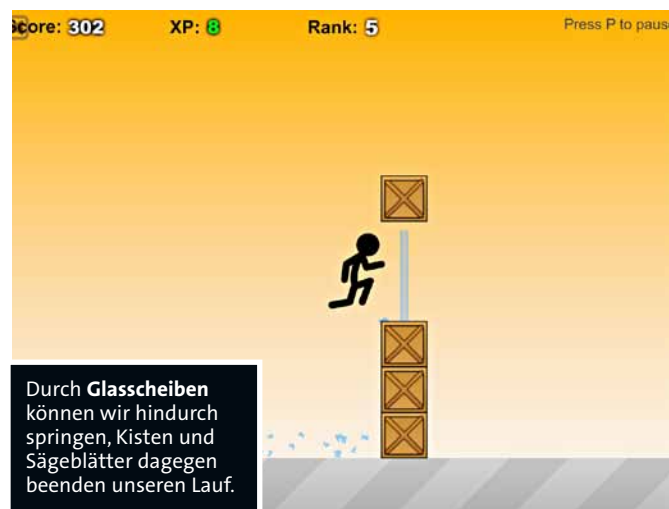
## Stick Run

**Social-Game**

WAS **Jump&Run** WER **Manuel Otto**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7659**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Stick Run** ist eines dieser Spiele, die man entweder liebt oder hasst. Die schwammige, teilweise verzögerte Steuerung ist zum Beispiel einer der Hassgründe. In einem Jump&Run, in dem es darum geht, fehlerfrei durch einen zufallsgenerierten 2D-Parcours zu rennen und Hindernissen auszuweichen, ist eine ungenaue Eingabe tödlich – im wahrsten Sinne des Wortes. Und das obwohl unser Strichmännchen von alleine läuft und wir lediglich springen oder geduckt rutschen dürfen. Doch trotz (oder vielleicht gerade wegen) dieser Frustrationen entwickelt **Stick Run** jede Menge Gründe, es zu lieben. Wir können Achievements sammeln, Herausforderungen abschließen und sogar gegen Facebook-Freunde antreten. Schlagen wir deren Bestmarke, hagelt es Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. Was zur Folge hat, dass Praktikant Malte nun weiterspielen muss. Daniel hat es nämlich gewagt, dessen Bestmarke zu überbieten ... **MW**

**Fazit: Unbedingt spielen!**



Durch **Glasscheiben** können wir hindurch springen, Kisten und Sägeblätter dagegen beenden unseren Lauf.



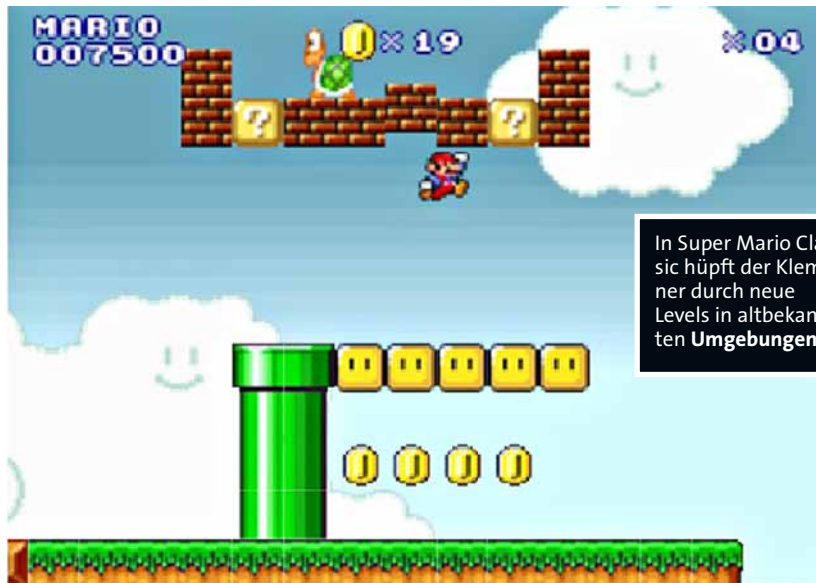
# Super Mario Classic

**Browser-  
spiel**

 WAS **Jump&Run** WER **Pouetpu Games**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7658** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Anders als der Name suggeriert, ist dieses Facebook-Spiel keine Neuauflage des Hüpfklassikers **Super Mario**. Viel mehr mixt **Super Mario Classic** Umgebungen nebst Soundeffekten und Musik aus bekannten **Mario**-Titeln zusammen und verpackt sie in neu gebaute Levels. Klingt spannend und ist es bisweilen auch. Allerdings hat die Umsetzung ein paar Macken. So ist die Steuerung vergleichsweise ungenau, was besonders in kniffligen Hüpfpassagen nervt. Dazu kommt, dass es den Levels an Speicherpunkten fehlt. Wer also kurz vor dem rettenden Schloss in einen Abgrund hüpfte, der darf den ganzen Abschnitt noch mal durchlaufen. Da nervt es doppelt, dass Sie komplett von vorn anfangen müssen, wenn Sie alle fünf Leben verbraucht haben. Soll heißen: Für zwischendurch macht **Super Mario Classic** zwar durchaus Spaß. An das große Vorbild reicht es aber nicht heran. Daran ändert auch der fummelig zu bedienende Leveleditor nichts. [MW](#)

**Fazit: Für frustresistente Mario-Fans**


In Super Mario Classic hüpfte der Klempner durch neue Levels in altbekannten Umgebungen.

## Toribash

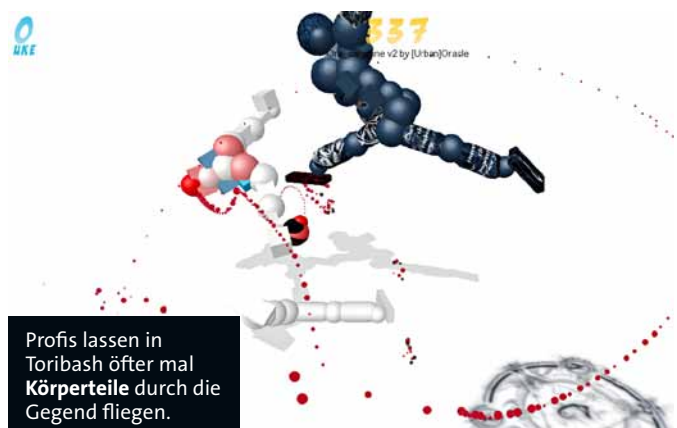
**Freeware**

 WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Nabi Studios**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7660**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Viele Freeware-Spiele bieten ungewöhnliche Konzepte, **Toribash** ist da keine Ausnahme. Man könnte das Programm als einfaches Prügelspiel bezeichnen, täte ihm damit aber Unrecht. Der Clou an **Toribash** ist nämlich die Steuerung: So bestimmen wir durch Mausklicks, welche Gelenke unseres Ragdoll-Kämpfers sich wie bewegen sollen (Halten, Strecken, Beugen, Entspannen) und drücken dann die Leertaste. Anschließend bewegt sich unser Kämpfer für einen kurzen Augenblick, dann ist wieder Pause, und wir dürfen den Gelenken neue Befehle geben. Unser Kontrahent macht dasselbe, in der Hoffnung, durch seine hoffentlich bessere Choreografie einen Treffer zu landen. Das klingt kompliziert und ist es auch, denn die Bewegungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Doch wenn einer unserer Moves tatsächlich mal sitzt und wir dem Kopf des Gegners eine ordentliche Linke verpassen, dann ist das ein tolles Gefühl. Allerdings empfehlen wir, erstmal offline gegen eine Puppe zu trainieren, um im Kampf gegen menschliche Kontrahenten nicht gleich auf der virtuellen Matte zu landen. [MW](#)

**Fazit: Unbedingt ausprobieren**


Profis lassen in Toribash öfter mal Körperteile durch die Gegend fliegen.

## Wonderputt

**Browser-  
spiel**

 WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Reece Millidge**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7657**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Minigolf kennt jeder: Auf mehr oder weniger abgefahrenen Bahnen muss die Kugel mit so wenigen Schlägen wie möglich in ein Loch bugsirt werden. An diesem simplen Prinzip ändert sich auch in **Wonderputt** nichts. Die Art und Weise, mit der sich das Browser-spiel präsentiert, ist dagegen sehr originell. So gibt es kein Hauptmenü, in der wir zu Beginn die Strecke auswählen. Stattdessen sehen wir auf einem Bildschirm bereits alle verfügbaren Bahnen, die clever miteinander verzahnt sind und fließend ineinander übergehen. So entsteht die erste der teils enorm kniffligen Strecken erst durch einen Meteoriteneinschlag, während die zweite von Kühen aus einer Wiese gefressen wird, bevor das Vieh von einem Ufo hochgebeamt wird. Das Ganze hat bereits durch den sehr sauberen Grafikstil schon einen künstlerischen Wert. Doch auch der Inhalt stimmt. Durch den eigenen »Ein Schlag weniger geht immer!«-Antrieb entsteht ein echter Motivationszog. [MW](#)

**Fazit: Für zwischendurch**


Der Startbildschirm enthält bereits alle 18 Bahnen.





## Skyrim Die Überraschung des Jahres

► Nach dem fehlerhaften Rage war ich gegenüber Bethesda mehr als skeptisch. Einige Monate des Ärgers und nicht beantworteter Kundendienstanfragen später erschien dann Skyrim – und fortan war es mir unmöglich, auch nur die kleinste Verbindung zwischen diesen beiden Spielen herzustellen. Es ist schlicht unglaublich, dass eine Firma, die mich so verärgern konnte, im Anschluss ein Produkt auf den Markt bringt, welches für mich an die reine Perfektion grenzt. Ein Spiel, von dem mich weder der Betatest von Star Wars: The Old Republic noch das neue Batman-Abenteuer loseisen konnten. Diese Titel waren meine Hoffnungsträger für 2011 – und wurden mit einer Macht verdrängt, die ich so, außer bei World of Warcraft, noch nie erlebt habe: Skyrim macht süchtig, Skyrim bannt, Skyrim lässt mich mit Freunden Geschichten austauschen. Wie Azeroth wird Skyrim zumindest teilweise zu einer zweiten Heimat. Ich freue mich darauf, abends in diese perfekte Welt eintauchen zu dürfen. Ich freue mich, für wenig Geld wochen- bis monatelang mit Spaß spielen zu können. Skyrim wurde mit so viel Liebe entwickelt, dass es für mich an ein kleines Wunder grenzt. Es ist für mich nicht ganz einfach, dies zu sagen, aber: Danke, Bethesda! Das war eine Meisterleistung!

Marcus Münch



Skyrim: »Ein Meisterwerk!«

# Leserbriefe

## Battlefield 3 Größe ist (nicht) alles

► Ihr schreibt in eurem Test, dass Battlefield 3 mit »Operation Feuersturm« das größte Schlachtfeld der Battlefield-Geschichte besitzt. Ich behaupte, dass zum Beispiel »El Alamein« von Battlefield 1942 oder »Road to Jalalabad« von Battlefield 2 um einiges größer sind. Okay, wenn es um das eigentliche Schlachtfeld geht, könnte der befahr- und befliegbare Bereich von »Operation Feuersturm« zwar gleich groß oder sogar größer sein. Aber die Flaggen findet man geballt in einem relativ engen Bereich. Dies ist einerseits toll, weil es hitzigere Gefechte erlaubt, andererseits fehlt so vor allem Panzerfahrern und Piloten das Gefühl einer echten Schlacht (Spaß macht's dennoch). Wie wäre es mal mit einem Special zum Thema Battlefield-Karten heute und damals?

Max Epperlein

◀ Bei »Operation Feuersturm« begeistert mich vor allem das Gefühl von Größe. So eine Weitsicht gab's auf »El Alamein« und »Road to Jalalabad« nicht, auch wenn zugegebenermaßen nur die Jets den vollen Auslauf bekommen. Und derart weite Sniperschüsse waren früher auch nicht möglich, das hat die Sichtweite nicht zugelassen. Das Special ist eine gute Idee, erste Vergleiche zwischen damals und heute bringen wir ja bereits in unserem Test zu Back to Karkand.

Fabian Siegmund

## Wo ist das Handbuch?

► Eine gedruckte Anleitung kann man für den Preis von 55 Euro wohl nicht mehr erwarten? Das wäre ja halb so schlimm, schließlich ist man ja schon einiges gewohnt – aber auch auf den DVDs konnte ich kein Handbuch entdecken. Erst nach dem Start von Origin findet man dann beim Anklicken des kleinen »i« ein »Handbuch«. Doch auch diese Anleitung lässt leider Fragen offen. Mit meinen 46 Jahren bin ich beileibe kein Anfänger, sondern Battlefielder der ersten Stunde, zudem spiele ich immerhin schon seit Atari-VCS-2600-Zeiten (sogar noch der mit Holzfurnier!). Aber dennoch ist für mich und – wie ich Foren entnehme – auch für jüngere Spieler offenbar nicht immer alles selbsterklärend. Es kann doch nicht sein, dass man erst eine teure Hotline anrufen oder im Internet recherchieren muss, um Fragen zu klären.

Marco Blumensaat

## Hirnrissiger Bann

► Ich habe in einem Thread im Battlelog kürzlich das F-Wort verwendet, wobei es allerdings eindeutig war, dass ich damit niemanden beleidigt habe und es ironisch/scherzhaft gemeint war, in Anspielung auf den rüden Umgangston auf den Servern. Deswegen bekam ich eine Verwarnung von EA. Weil ich das lächerlich fand, eröffnete ich im Battlelog einen Thread, der dies behandelte. Ohne jemanden zu beleidigen, schilderte ich den Fall und zitierte mich selbst, weil man ja sonst nicht darüber diskutieren kann. Daraufhin bekam ich einen 72stündigen Bann. Wenn der Inhalt/Sinn des Posts nichts zählt, sondern NUR die Wörter, warum filtert man nicht einfach diese Wörter aus oder verhindert das Abschicken des Posts automatisch? Es ist doch auch rechtlich fragwürdig, jemandem wegen quasi nichts seine gekauften Produkte vorzuenthalten! Ich verstehe nicht, wie Electronic Arts seine Kunden so behandeln kann. Mir tun die Spieler leid, die viel Geld in Origin investiert haben und dauerhaft wegen Foren-Threads gebannt wurden. Noch unverständlicher wird das Ganze, wenn man bedenkt, dass das Spiel und somit auch das Battlelog ab 18 sind und die Soldaten im Spiel ununterbrochen Kraftausdrücke verwenden.

Alex Zerling

◀ Beim runden Tisch zum Thema Origin (siehe Newsteil dieser Ausgabe) hat die Community mit EA auch dieses Thema besprochen. Während der Publisher seine Bann-Kriterien nicht offenlegen will (Wer wird wofür wie lange gesperrt?), hat der Origin-Verantwortliche Craig Rechenmacher zugeben, dass es sich bei der gleichzeitigen Foren- und Origin-Sperre um einen Fehler handelt. Es sei schlicht unfair, einem Spieler den Zugriff auf seinen kompletten Origin-Account und die von ihm gekauften Spiele zu entziehen, nur weil er im Forum gebannt wurde. EA arbeite bereits daran, das zu ändern. Dafür ist es mehr als höchste Zeit, wie wir finden.

Michael Graf

## Star Wars: The Old Republic Übertriebenes Gelaber

► Mit großem Interesse habe ich euren Preview-Artikel über The Old Republic gelesen und finde mich in einigen Punkten des Lobes und der Kritik durchaus wieder. Allerdings gibt es einen Punkt, der mir dann doch so unter den Nägeln brennt, dass ich einfach meinen ersten Leserbrief verfassen muss: Als herausragende Stärke des Spiels werden die vollvertonten Dialoge mit den Bioware-typischen Antwortoptionen gesehen, weil diese einen ja so schön in die Spielwelt eintauchen lassen. Ich persönlich hoffe aber, dass das KEIN Trend ist, der sich durchsetzt. Versteht mich nicht falsch, ich





**Battlefield 3:** »Panzerfahrern und Piloten fehlt das Gefühl einer echten Schlacht.«

finde vertonte Dialoge prima; Stimmen geben den Protagonisten und Antagonisten viel mehr Leben als trockene Textblöcke. Was mich aber wirklich stört, ist, dass mich speziell die Bioware-Form der Dialoge (und speziell jene in TOR) regelmäßig aus dem Spiel reißt. Sobald ein Dialog einsetzt, entzieht mir das Spiel die Kontrolle und schaltet in eine vertonte Ingame-Cutscene, die mit Gesprächsoptionen unterteilt wird. In Mass Effect, Dragon Age oder The Witcher erschienen mir diese Dialoge passend, überwiegend unaufdringlich und tatsächlich der Atmosphäre zuträglich. Und sie beschränkten sich auf Phasen des Spiels, auf die man sich größtenteils einstellen konnte. In TOR hingegen empfinde ich deren Einsatz als dermaßen übertrieben (bei wirklich jedem Quest-NPC und stellenweise auch noch während der Aufträge), dass ich einem Bekannten meinen Spieleinstieg nach einigen Stunden in etwa so beschrieb: »Voice-over - grind - Voice-Over - laufen - Voice-Over - grind - Voice-over« und so weiter. Dieses dauernde Aus-dem-Spielfluss-Reißen sehe ich ganz und gar nicht als Stärke, sondern vielmehr als Manko. Das hat nichts damit zu tun, dass ich durch die Welt hetzen will (ein Turbo-Konsument kann die Dialoge ja wohl auch wegklicken), sondern weil ich das Gefühl haben und behalten will, meine Spielweise zu kontrollieren und nicht aufgedikt zu bekommen. Das Spiel entzieht mir beim Umschalten in die Dialoge aber immer wieder die Kontrolle, und ich muss dann aufpassen, was gesagt wird. Mit Verlaub, ich würde gerne selbst entscheiden, wann ich in einem Spiel aufmerksam zu sein habe und wann nicht. Das heißt nicht, dass das nur mit Textblöcken ginge, aber Dialoge kann man auch vielfältiger und nicht dermaßen aufdringlich vertonen und »atmosphärisieren«. Auch, weil ich das Gefühl habe, dass bei TOR andere Aspekte deutlich liebloser behandelt wurden, weil



**Star Wars: The Old Republic:** »Die ständigen Dialoge reißen mich aus dem Spiel.«

man ja das »Hammer-Feature« Vollvertonte bis zum Exzess treiben musste.

Fabian Dittberner

## Cover Das klappt nicht

► Als ich die neue GameStar in Händen hielt, war die Vorfreude wie zu jedem Monatsende wieder riesig. Doch beim Auspacken aus der Folie fiel mir etwas Negatives auf: das komische Klappcover. Als ich dann auch noch die Werbung dahinter erblickte, war das Ganze nun wirklich nicht mehr lustig. Da ich GameStar, wie hoffentlich viele andere, auch nach dem Verschlingen in Ehren halte und meine Exemplare auch danach noch vernünftig im Regal aussehen sollen, geht dieses Geflatter beim Lesen ja mal gar nicht! Schon nach zwei, drei Mal umblättern war das Cover voller Knicke.

Nicolas Eickhoff

◀ Ich kann verstehen, dass die Klappcover-Anzeige den Lesekomfort nicht unbedingt anhebt. Allerdings lässt sich die Anzeige einfach mit einem Tesastreifen »zähmen«. Übrigens: GameStar-Veteranen erinnern sich womöglich, dass es in der Ausgabe 04/2006 ebenfalls ein Klappcover gab. Allerdings eines, das sich in der Mitte öffnete. Trotzdem war dieses Heft (Titelthema Medieval 2) das bestverkaufte jenes Jahres.

Michael Trier

## Jagged Alliance: BiA Wirtschaftssöldner

► Als alter Jagged-Alliance-Fan treibt mich nach eurem (übrigens hervorragenden) Artikel zu Back in Action noch eine offene Frage um: Sind die Söldnerbildchen noch Platzhalter? Oder sollen sie im fertigen Spiel wirklich so aussehen? Mich erinnern sie eher an Wirtschaftssimulationen à la Transport Tycoon.

Wilhelm Portschy

◀ Stimmt, gerade beim Rekrutieren per Laptop wirken die animierten Gesichter ungesund grünlich. Daher wollen Entwickler und Publisher hier noch mal nachlegen. Hoffentlich machen sie's auch.

Michael Graf

## So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)
- Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

## Fehler!

Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als wir glauben. Ufos zum Beispiel, Geister und Spieler, die Arcania richtig gut fanden. Vor allem aber gibt es: Fehler. Die Regierung versucht, ihre Existenz zu vertuschen. Doch wir öffnen die X-Akten des FBI (Fehler Büro Ismaning), die an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) geschickt wurden. Die Wahrheit, liebe Leser, ist dort draußen. Beziehungsweise dort unten, in den Berichten der Fehleragenten Fox Mulder und Dana Scully.

### Aktenzeichen 08/15-1337, München

Bericht von Agent Fox Mulder. Habe heute Morgen ein Alien gesichtet und sofort beschossen. Zum Glück verfehlt, war nur Scully vor der Morgentoilette. Trotzdem: Etwas ist faul. Und zwar nicht nur die Eier vom Frühstücksbuffet. Ein geheimnisvoller Raucher krächzt zwischen Zigarettenzügen von Lichtern am Himmel. Meint vermutlich die Straßenlaternen. Weiterhin hustet der Trenchcoatträger, der sich »Daniel Karsten« nennt (vermutlich ein Deckname!), im Artikel zum 1.000-Euro-PC stehe, der Lüfter halte den Core i7 2600K kühl, obwohl es sich um einen Core i5 2500K handelt. Ein gewisser Julian Heimpel soll das geschrieben haben. Suche den Hardware-Hünen gemeinsam mit Scully, auf. Heimpel schwört, das sei schon richtig so, weil er die Zahl immer an den Fingern einer Hand abzähle: Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben! Der Mann hat sieben Finger an einer Hand! Höchstwahrscheinlich ein Atommutant aus einem Supersoldaten-Zuchtprogramm der Regierung. Scully wie immer skeptisch, »dekontaminiert« Heimpel mit einer Heckenschere. Jetzt hat er fünf Finger.

### Aktenzeichen 101-7353, München

Bericht von Agentin Dana Scully. Gehe künftig nicht mehr vor der Morgentoilette vor die Tür, sonst schießt Mulder wieder. Am Frühstückstisch labert er mich wieder mit Verschwörungstheorien voll und behauptet, alles reiche »ganz nach oben«. Antworte trocken, dass das einzige, was ganz nach oben reicht, das Frühstücksei ist. Das stinkt nämlich zum Himmel. Treffen auf der Straße einen Obdachlosen mit einer Mütze aus Alufolie. Sagt, er heiße Daniel Matschijewsky, werde als Verräter gedagt und schütze sich mit der Folie vor Gedankenkontrolle. Mulder schreibt eifrig mit. Auch, dass der Mann behauptet, er habe einem Geheimbund namens »Redaktion« gedient und müsse einen schrecklichen Fehler beichten: Auf dem Cover der GameStar-Kiosk-Ausgabe 01/12 stehe »Batman: Arkham Asylum« statt »Batman: Arkham City«. Schuld daran sei Michael Trier. Der Multimillionär und Direktor des FBI? Matschijewsky wackelt los, biegt um eine Ecke – und verschwindet. Was geht hier vor? Mulder will die Sache untersuchen, da klingelt sein Handy: Wir werden vom Fall abgezogen und zu Knöllchenschreibern degradiert. Anordnung von – Michael Trier. Hat Mulder doch Recht? Reicht die Sache ganz nach oben? Wir werden es wohl nie erfahren. Außerdem steht da vorne so ein komischer Pizza-Lieferwagen mit Dachantennen. In der Feuerwehrzufahrt! Na warte!



# 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 16. Januar 2012.

## Logitech

Man ist nur so gut wie sein Werkzeug, auch und vor allem in Multiplayer-Shootern. Aus diesem Grund verlosen wir fünf Profipakete von Logitech, bestehend aus dem **Gaming Keyboard G105** sowie der **Laser-Maus G9x** in exklusiver **Modern Warfare 3**-Optik. Das **G105** besitzt sechs Makro-Tasten, die sich sogar im laufenden Spiel programmieren lassen, sowie eine Sperrfunktion für spezielle Tasten (etwa die Windows-Taste). Das Gehäuse erstrahlt auf Wunsch in grünem LED-Licht. Logitechs Nager-Flaggschiff **G9x** lässt sich ebenso vielseitig dem eigenen Geschmack anpassen: vom hochpräzisen Laser (200 bis 5.700 dpi) bis zum Gewicht, den zusätzlichen Einschüben von insgesamt 28 Gramm sei Dank.



**Gesamtwert der Preise: etwa 700 Euro**

## Fringe

Akte X war vorgestern. Die dritte Staffel der vom Lost-Erfinder J.J. Abrams erdachten Mystery-Serie **Fringe: Grenzfälle des FBI** ist am 2. Dezember auf DVD erschienen. Zu diesem Anlass verlosen wir vier prall gefüllte Fan-Pakete. Inhalt: die erste und zweite Staffel von **Fringe** auf DVD, der offizielle Soundtrack zur Serie, das EyeClops-Bionica-Mikroskop von Lead Frog sowie das Brettspiel **ScienceX: Spurensicherung am Tatort** von Ravensburger. Zu guter Letzt legen wir noch je ein **Fringe**-T-Shirt sowie eine Tasse bei.



**Gesamtwert der Preise: etwa 600 Euro**

## AVer Media

Spielevideos selbst gemacht. Die **Game Capture HD C281** ist der Allrounder, wenn es darum geht, Videos von Spielekonsolen oder HDTV-Sendungen in höchster Qualität (1080i, H.264HP-Codec) aufzuzeichnen. Dank der integrierten Festplatte benötigen Sie hierfür nicht mal einen PC. Die Weiterverarbeitung Ihrer Videos und Screenshots passiert über das komfortable On-Screen-Menü direkt am Fernseher. Eine Fernbedienung sowie diverse Kabel für alle gängigen Audio- und Videoformate runden das umfangreiche Aufnahme-Paket ab. Gemeinsam mit AVer Media verlosen wir drei Exemplare der **Game Capture HD C281**.



**Gesamtwert der Preise: etwa 600 Euro**

## Gewinner 12/2011

M. Decker, Münster • A. Frey, Eckernförde • E. Grafen, Willich • A. Hiemer, Sassenburg • A. Märkl, Bad Schwartau • B. Pitsch, Bedburg • L. Schwaab, Scharbeutz

## Gewinner der Abo-Verlosung 02/2012

G. Jahrstorfer, Reibach • M. Mayr, Tagmersheim • R. Meckenhäuser, Köln • O. Schubert, Wernberg-Köblitz • J. Wistuba, Wienhausen



# Die Zone der Erinnerung

Können Computerspiele Zeugen der Geschichte sein? Die Stalker-Reihe versucht es zumindest. Eine Einschätzung - und zugleich ein Abgesang auf einen Entwickler, dessen Ambitionen zu ungewöhnlich waren, um Bestand zu haben. Von Christof Zurschmitt

**G**enau 25 Jahre sind vergangen, seit sich südlich der Stadt Pripjat eine Explosion ereignete, die den Namen der Siedlung und des nahe gelegenen Kernkraftwerks auf einen Schlag berühmt machen sollte: Die Zerstörung des Reaktors in Block 4 von Tschernobyl kann exakt auf einen Tag datiert werden, den 26. April 1986, doch der Abbau der dabei freigesetzten Radioaktivität wird Tausende von Jahren dauern. Eine unfassbar lange Zeit. Da ist diese

andere Zahl der Vorstellungskraft schon zugänglicher: 25 Jahre, ein Vierteljahrhundert – das klingt nach Vergangenheit, nach einem Sicherheitsabstand, von dem aus sich feststellen lässt: Tschernobyl ist Geschichte.

Selbst in der Ukraine, dem Land, das noch mehrere Generationen lang mit den Folgen des Unfalls leben muss, scheint man dies so zu empfinden: »Tschernobyl ist kein brennend aktuelles Thema mehr«, meint Oleg Yavorski, der die Katastrophe als Kind miterlebt und zum Thema seines (Berufs-)Le-

bens gemacht hat. Yavorski arbeitet in der ukrainischen Hauptstadt Kiew für das Entwicklerstudio GSC Game World, dessen **Stalker**-Reihe an die Ereignisse von 1986 gekoppelt ist. Die mittlerweile drei Spiele, **Shadow of Chernobyl**, **Clear Sky** und **Call of Pripjat** sind in einer Welt angesiedelt, die von Monstern und tödlichen Anomalien heimgesucht wird, aber unschwer zu erkennen ist als eine Spiegelung der realen »Zone«, die Tschernobyl umgibt und dem menschlichen Zutritt versperrt bleibt. Einzig einige Arbeiter und Plünderer verirren sich dorthin

## Die Stalker-Serie



### Stalker: Shadows of Chernobyl (2007)

Am 23. März 2007, rund einen Monat vor dem 21. Jahrestag der Katastrophe, erscheint der Shooter, der sich zuvor wieder und wieder verschoben hatte. Die Endzeit-Atmosphäre verleitet den heutigen GameStar-Chefredakteur Michael Trier zur Aussage, er fühle sich im virtuellen Tschernobyl »wie der erste Mensch auf dem Mond«.



### Stalker: Clear Sky (2008)

Die alleine lauffähige Erweiterung erzählt die Vorgeschichte von Stalker: Wie hat es dessen namen- und gedächtnislosen Helden in die Zone verschlagen? Das erfährt der Spieler in der Rolle eines neuen Protagonisten, schlicht »Narbe« genannt. Neben der Atmosphäre erbt Clear Sky vom Vorgänger allerdings auch die hohe Fehlerquote.



### Stalker: Call of Pripjat (2009)

Die zweite Standalone-Erweiterung spielt zwei Wochen nach Stalker. Anstelle der riesigen, frei begehbaren Todeszone tritt ein deutlich überschaubareres Gebiet, durch das der Spieler mit nett inszenierten Missionen geschleust wird. Zugleich gilt Call of Pripjat als ausgereiftester Serienteil, die Designer haben die Fehlerflut endlich eingedämmt.



## Spiel



– und eine Handvoll Katastrophentouristen, die unter strengen Auflagen Touren zur Kraftwerksruine unternehmen.

Die »Zone« in den **Stalker**-Spielen ist einer der eigenartigsten und furchteinflößendsten Spielräume, die das Medium bislang gesehen hat. Und nachdem kürzlich bekannt wurde, dass GSC Game World schließen muss und die Zukunft der Serie ungewiss ist, scheint es, als würde sie auch das Vermächtnis des Studios werden. Eine passende Hinterlassenschaft, schließlich war die postapokalyptische Landschaft für die Entwickler stets mehr als ein origineller Abenteuerspielplatz: Von Anfang an erklärten sie ihr Ziel, mit **Stalker** auch eine Warnung auszusprechen, ein Mahnmal errichten zu wollen, das die Erinnerung an den GAU am Leben erhalten soll. Ein Computerprogramm als Denkmal? Ein Spielraum als Raum der Erinnerung? Was ist im Rückblick von dieser »Mission« zu halten, 25 Jahre nach der Katastrophe und unmittelbar nach dem Aus des ukrainischen Studios?

»Angesichts dessen, was jüngst in Fukushima passiert ist, scheinen alle Warnungen umsonst gewesen zu sein«, resigniert Anton Bolshakov, der Projektleiter der ersten **Stalker**-Spiele. Doch er findet Trost in einem anderen Gedanken: »Immerhin sehen wir, dass das Bewusstsein für die Gefahr der Radioaktivität und die historischen Ereignisse um Tschernobyl bei den Stalker-Spielern gestiegen ist.« Oleg Yavorski präzisiert: »Wir bekommen regelmäßig Briefe von jungen Menschen, die mehr über die Katastrophe erfahren möchten. Und in den Fan-Foren werden Neuigkeiten zum echten Tschernobyl ebenso aufmerksam verfolgt wie Meldungen zu den Spielen. So gesehen denke ich, dass unsere Mission erfolgreich war.«

Den Enthusiasmus der Entwickler teilen aber nicht alle. Skeptischer gibt sich etwa der Filmregisseur Alain de Halleux, der anlässlich des 25. Jahrestags herausfinden wollte, wie die Generation der um 1986 in der Ukraine Geborenen mit der Katastrophe umgeht. Die Bilanz, die er in seinem Doku-

mentarfilm **Chernobyl 4 Ever** zieht, ist ernüchternd: Die meisten jungen Menschen erfahren weder von den Eltern noch in der Schule viel über Tschernobyl, und sie wollen angeblich auch nicht mehr wissen. Zwar findet de Halleux eine Gruppe von politisch

**»Ich denke, dass unsere Mission erfolgreich war«**

aktiven Jugendlichen, die diesen Zustand beklagen – und beteuern, dass die **Stalker**-Spiele ihren Wissensdurst geweckt hätten. Doch der Regisseur tut sich schwer damit: Für ihn bieten die Spiele lediglich »virtuelle Bilder«, die eher den Verfall der Erinnerung bezeugen, als sie zu stützen. Das Computerspiel und das Gedächtnis? Für den Belgier gehen diese Dinge nicht zusammen.

Und damit ist er keineswegs allein. Auch in der Forschung wird die Frage, ob das Computerspiel Geschichte sinnvoll vermitteln



Realität

Die »Liquidatoren« genannten Aufräumhelfer (links) inspirierten GSC Game World zu den Snork-Monstern.



Spiel



## Picknick am Wegesrand

Strugatzki  
Picknick am  
Wegesrand  
Phantastische Bibliothek



Die russischen Brüder Arkadi und Boris Strugatzki veröffentlichten 1971 diesen Science-Fiction-Roman. Darin haben Außerirdische Besucher auf der Erde sechs Artefakte hinterlassen, die gefährlich, aber auch sehr wertvoll sind. Der Held Roderic Schuchart (kurz »Red«) wagt sich als Schatzsucher (»Stalker« im Original) in die von unerklärlichen Phänomenen heimgesuchte »Zone«, um eines der Relikte, die »goldene Kugel«, zu bergen, die Wünsche erfüllen soll. Das Taschenbuch ist im Suhrkamp-Verlag erhältlich (ISBN-10: 3518371703).

kann, heftig diskutiert. Die Gegner der Idee fragen sich etwa, ob man die komplexen Zusammenhänge und Informationen, die Geschichte ausmachen, in einem Spiel nicht immer nur grob vereinfacht darstellen kann. Oder sie erklären die digitale Natur der Spiel-Bilder zum Problem. Der Medienphilosoph Dieter Mersch etwa meint, dass die Grafik des Computerspiels immer nur mathematisch erschaffen sein kann. Im Gegensatz zur Fotografie oder zum Film seien Spielebilder damit nicht Beweis für etwas, das real existiert und beim Betrachten des Bildes lediglich abwesend ist. Sie sind, wie Mersch schreibt, keine »Gedächtnisbilder«.

Freilich findet sich in der Forschung immer auch Kritik an der Kritik: Die Game-Desig-

### »Man warf uns vor, aus dem Desaster Profit zu schlagen«

nerin und -Forscherin Tracy Fullerton gibt zu bedenken, dass die Vorstellung, der Film und die Fotografie bildeten Ereignisse ab, wie sie wirklich waren, nicht zwingend richtig sei. Der »gesunde Menschenverstand« scheint dies zwar zu beweisen – aber der dachte einst auch, dass Gemälde oder Skulpturen als Zeugen der Geschichte un-

problematisch seien, obwohl sie ebenfalls nur von Menschenhand gemacht sind. Genauso ist es für Fullerton vorstellbar, dass digitale Simulationen wie Computerspiele eines Tages als Abbildungen der Geschichte akzeptiert werden. Doch bereits in der Gegenwart beweisen die Jugendlichen aus **Chernobyl 4 Ever**, dass man über ein Spiel Zugang zur Geschichte finden kann.

Die Frage muss also weniger lauten, ob das Computerspiel zum »Gedächtnismedium« taugt, sondern eher, unter welchen Bedingungen es diese Rolle erfüllen kann – und mit welchen Mitteln die Entwickler ein Spiel zum »Geschichts-Abbild« machen können. Mit Vorsicht und Respekt, lautet die Antwort im Falle von GSC Game World, das sich durchaus heftiger Kritik an der Idee eines »Tschernobyl-Spiels« ausgesetzt sah. »Wir haben zwar auch viel Unterstützung bekommen. Aber die Unkenrufe blieben nicht aus. An jedem Jahrestag berichten die TV-Sender über die Katastrophe. Und eine Zeit lang gehörte dazu der Vorwurf, wir würden daraus Profit schlagen«, sagt Yavorski.

Anton Bolshakov kommentiert trocken: »Skandale verkaufen sich halt gut.« Aber er räumt auch ein, dass der Vorwurf einen wahren Kern hat: »Am Anfang des Projekts stand tatsächlich nur der Wunsch, ein unterhaltsames Spiel zu machen. Die Philosophie und die Botschaft kamen erst später.« Was die Entwickler jedoch nicht aus der Sorgfaltspflicht entließ. »Tschernobyl ist ein Teil unserer Geschichte. Wir sind mit dem Unfall aufgewachsen, das Thema geht uns nahe. Es wäre uns nie eingefallen, es ohne den nötigen Respekt zu behandeln.«

Was die **Stalker**-Spiele so ungewöhnlich macht, ist die Tatsache, dass damit nicht in erster Linie der Respekt vor den Fakten gemeint ist. Die Entwickler haben zwar Museen, Bücher sowie das Internet konsultiert und viele Informationen über den Unfall und seinen Folgen gesammelt – aber sie erlaubten sich große Freiheiten im Umgang damit. »Schlussendlich ist es eine fiktionale Geschichte – wenn auch auf der Basis realer Fakten«, erklärt Oleg Yavorski. Die histori-

schen Tatsachen hat GSC mit fantastischen Elementen vermischt, angelehnt an den Roman **Picknick am Wegesrand** und Motive aus dem Film **Stalker**. Beide wurden nach dem Tschernobyl-GAU als »prophetisch« bezeichnet, weil sie von einer unbewohnbaren »Zone« sprachen – und damit die Ereignisse von 1986 vorweg nahmen. Doch die wichtigste Informations- und Inspirationsquelle waren weder Bücher noch Filme, sondern die lebenden Zeugen der Katastrophe. »Wir sind in die Umgebung von Tschernobyl gefahren, haben Fotos gemacht und mit den Leuten gesprochen, die dort gelebt haben oder immer noch arbeiten. Ihre Erfahrungen waren wichtig für uns – und sie haben uns davon abgehalten, mit unserer Fantasie zu sehr über die Stränge zu schlagen.«

Diese Aussage erstaunt angesichts der Merkwürdigkeiten und Monstrositäten, die die »Zone« der **Stalker**-Spiele heimsuchen: Wabernde Elektrofallen, psychotrope Sendeanlagen und blutsaugende Bestien säumen jeden Quadratmeter des verwilderten Gebiets. Yavorski begründet diese Abkehr von der Realität: »Wir wollten den Spielern Furcht einjagen. Wir betrachteten das als übersteigerte Form des Horrors, der die Menschheit erwartet, wenn sie mit Kräften spielt, die sie nicht kontrollieren kann.«

Doch auch wenn sie zur warnenden Botschaft passen, sind die widernatürlichen Kreaturen keine Erfindung der Entwickler. Vielmehr sind sie ein Schatten der weit verbreiteten Fotografien jener Zeit und der Erzählungen, mit denen die Opfer von Tschernobyl eine Katastrophe zu verarbeiten versuchten, die sich dem Auge und dem Verstand entzog. Die Journalistin Svetlana Alexijewitsch, die unmittelbar nach dem Unfall mit Bewohnern der Zone gesprochen hat, erinnert sich: »Am meisten erstaunte mich, dass es sich um die Selbsterstörung des Denkens handelte. Während dieser Tage interessierte ich mich sehr für die irrationale Seite des Menschen. Das Bewusstsein war auf dem Rückzug, und das Unterbewusstsein begann zu arbeiten. Die Leute fürchteten sich vor Monstern, sie erzählten Geschichten über Kinder mit fünf Köpfen,



Fotos von **entstellten Hunden** (links) standen Pate für die augenlosen, telepatischen Mutantenhunde im Spiel.

Realität



Spiel



über kopf- und flügellose Vögel.« Tatsächlich brachte die Strahlung Mutationen hervor, doch keine davon bedrohte Menschen direkt. Die Monster entströmten dem Unterbewusstsein – und fanden von dort aus den Weg in **Stalker** und die Spielerköpfe.

Zwar finden sich in **Stalker** keine verunstalteten Vögel und Kinder, aber verwandte Kreaturen, die sich unschwer auf historische Vorbilder zurückführen lassen. Die telepathisch jagenden »Blind Dogs« etwa sind eine Spiegelung der ausgehungerten Hunde, die in der »Zone« zurückgelassen wurden und von Milizionären erschossen werden mussten. Und hinter den Gasmasken, die die Fratzen der auf allen Vieren kriechenden »Snorks« nur notdürftig verde-

## Die Monster kamen aus dem Unterbewusstsein

cken, kommt eines der tragischsten Bilder der Katastrophe zum Vorschein: das der »Liquidatoren«, der Arbeiter, die mit notdürftigster Schutzkleidung ausgerüstet den Reaktor unmittelbar nach der Explosion säubern mussten, weil die dafür vorgesehenen Maschinen in der Strahlung versagten.

»Wenn die Gefahr unsichtbar ist, bekommt man Angst. Alles ist unsicher. Deshalb sind um Tschernobyl viele Gerüchte entstanden – was sich für das Erzählen unserer Geschichte als Vorteil erwiesen hat«, bestätigt Yavorski. Die Entstehung von Sagen, die an die Stelle von gesichertem Wissen traten, wurde noch geschürt im Kalter-Kriegs-Klima der ehemaligen Sowjetunion, wo sich Informationen nicht frei verbreiten konnten. Selbst um reale Objekte wucherten in der UdSSR Legenden. Etwa um die Landmarken, die das Bild der »Zone« prägen: das Riesenrad von Pripyat, die zerfallenen Dörfer, das Kraftwerk selbst. All das stand und steht für die Katastrophe, die Geschichten dahinter kannte aber lange niemand. Auf ihren Recherchereisen in die »Zone« haben die Entwickler diese Landmarken foto-

graphiert und anschließend so akkurat nachgebildet, wie es die Engine erlaubte. Doch der optischen Detailtreue zum Trotz stehen auch diese Bauwerke zwischen Fakt und Fiktion. Um die kolossale Überland-Radarantenne »Duga-3« bei Tschernobyl etwa, deren Funktion von den Sowjet-Behörden jahrzehntelang geheim gehalten wurde, rankten sich zahlreiche Mythen. Man speulierte, die Anlage diene der Wettermanipulation oder der Gedankenkontrolle. Daran knüpft das Spiel an, in dem die Antenne bewusstseinsstörende Strahlen aussendet.

Mit der Abkehr von der reinen Information veränderte sich auch der Fokus der Entwickler: »Uns ging es weniger um die Vermittlung von Wissen als um die Erfahrung. Die Stalker-Spiele sind keine Shooter, es sind Survival-Spiele. Der Spieler soll sich fühlen, als habe er die gesamte Todeszone gegen sich und kämpfe um sein Überleben«, umschreibt Yavorsky die grundlegende Idee, die sich auch im Design des Spieles niederschlägt: Jenseits der auf lineares Spektakel getrimmten Schwergewichte innerhalb des Shooter-Genres ist die »Zone« von **Stalker** ein offener Schauplatz, dessen Bewohner sich – soweit es die künstliche Intelligenz zulässt – auch in der Abwesenheit des Spielers selbstständig bewegen können. Das Resultat sind überraschende Momente und Augenblicke, in denen trotz der Bemühungen des Spielers alles plötzlich furchtbar schief laufen kann. Die Illusion eines gewaltigen und gewalttätigen Raums, in dem der Spieler ausnahmsweise mal nicht im Zentrum zu stehen scheint, zeichnet die **Stalker**-Erfahrung aus. Doch sie ist mehr als eine Design-Idee: Sie ist eine Brücke zwischen der virtuellen und der realen »Zone« – bei- des sind Landschaften außer Kontrolle.

Die **Stalker**-Spiele sind somit weniger Zeugen der realen Geschichte als Zeugen von Geschichten, die mit und nach der Katastrophe von Tschernobyl entstanden. Auf diesem Weg sind sie innerhalb des Mediums allein: Computerspiele weder als historisch angehauchte Schießbude noch als digitale Simulation der harten Fakten und komple-

## Stalker (Film)

Der sowjetische Regisseur Andrej Tarkowski dreht 1978/79 diesen Science-Fiction-Klassiker, dessen Drehbuch zunächst auf dem Buch Pickenik am Wegesrand basiert. Im Verlauf der Zusammenarbeit zwischen Tarkowski und den Autoren, den Gebrüdern Strugatzki, entsteht jedoch eine eigenständige Erzählung, die mit dem Buch nur noch Eckpunkte gemeinsam hat: Wieder geht es um außerirdische Artefakte, um die herum sich gefährliche »Zonen« gebildet haben. Der schlicht »Stalker« genannte Hauptdarsteller ist allerdings kein einzelgängerischer Schatzsucher, sondern ein Führer, der zwei illegale Besucher durch das Sperrgebiet schleust, um den geheimnisvollen »Raum der Wünsche«, zu finden. In der Reihe »Science Fiction Klassiker« von Icestorm Entertainment ist Stalker auf DVD erhältlich.



xen Zusammenhänge, die die Historiker auszugraben versuchen – sondern der daraus entstehenden Sagen und Erzählungen, für die sich eher die Völkerkundler interessieren. Das ist ein ungewöhnlicher Zugang zur Historie, der aber auch eine ungewöhnliche Situation reflektiert: einen Unfall, dessen Folgen unsichtbar, aber darum nicht weniger fatal sind; ein politisches System, in dem Informationen schwer zu beschaffen waren; und eine ukrainische Gesellschaft, der die Aufarbeitung der jüngeren Vergangenheit nach wie vor schwer fällt.

Die **Stalker**-Reihe zeigte, dass ein Computerspiel eine solche Lücke füllen und bei der jungen Generation einen Nerv treffen kann. Für die Entwickler kam das keineswegs überraschend: »Wir denken, dass Spiele ein sehr mächtiges Lernwerkzeug sein können. Der einfachste Weg, um zu Kindern und Jugendlichen durchzudringen, sind heute nun mal Spielmechanismen – sie reflektieren die Art und Weise, wie sie sich Informationen



Realität



Spiel

Um die Radaranlage **Duga-3** (links) ranken sich zahlreiche Mythen, im Spiel sendet sie bewusstseinsverändernde Signale.



aneignen“, meint Oleg Yavorski. Und Anton Bolshakov ergänzt: »Natürlich sind die Stalker-Spiele in erster Linie eine Form von Unterhaltung. Wir mussten sie, gerade auch im Hinblick auf westliche Spieler, so gestalten, dass man auch einfach nur Spaß haben kann. Aber für Leute, die mehr suchen, gibt es Anknüpfungspunkte an die Geschichte. Unsere Spiele klären vielleicht nicht auf, aber sie wecken das Interesse an Tschernobyl – das ist doch ebenfalls eine Leistung.«

Vielleicht ist es sogar die größte Leistung, die ein Computerspiel im Hinblick auf die Vermittlung von Geschichte erbringen kann: nicht die Weitergabe von Informationen und Zusammenhängen, sondern das Erleben einer Atmosphäre und eines (historischen) Raumes. Die trockene Information wartet in Tausenden Quellen, in Web-Artikeln und in Bibliotheken – man sollte den Spielern die Intelligenz zugestehen, sie dort auch zu finden. GSC Game World liefert ihnen Bezugspunkte, weckt ihre Neugierde. Das Spiel nicht als Geschichtsbuch – sondern als Erweckungserlebnis.

Die positiven Rückmeldungen der Spieler sind ein starkes Indiz dafür, dass GSC Game World mit seinem Ansatz richtig lag. Kein Wunder, dass das Studio an seinem Kurs festhalten wollte: »Tschernobyl ist unsere Geschichte, und je länger man sich an sie erinnert, desto besser. So gesehen ist jede zusätzliche Mahnung wichtig, in welcher



Realität



Spiel

Auch das **Riesenrad** von Prypjat (links) übernahm GSC Game World ins Spiel.

Form auch immer. Besonders dann, wenn man damit die junge Generation erreichen kann«, meint Anton Bolshakov. Oleg Yavorski fügte vor dem Studio-Aus hinzu: »Wir arbeiten an Stalker 2 und haben sogar Pläne für einen Film, den wir gemeinsam mit dem Spiel herausbringen möchten. Wir haben unsere Mission also nicht vergessen. Schließlich wachsen ständig neue Spieler heran, es wird ein neues Publikum für unser nächstes Spiel geben. Wir predigen weiter.«

Wenige Wochen nach den Interviews mit Anton Bolshakov und Oleg Yavorsky kursieren jedoch Gerüchte, GSC Game World habe

**Stalker 2** auf Eis gelegt und viele Mitarbeiter entlassen. Zurück bleiben drei Spiele, die sich viel vor- und dabei teils übernommen haben, aber nichtsdestotrotz neue Wege aufzeigten – für den Shooter, den sie aus der Enge der erzählerischen und spielmechanischen Tunneln befreien wollten. Und generell für das Computerspiel, dessen gesellschaftliche Relevanz sich eben nicht auf reine Unterhaltung beschränken muss. Zurück bleibt aber auch ein schweres Bündel, das künftig andere tragen müssen. Der Kampf gegen das Vergessen ist schließlich einer der schwierigsten überhaupt: Er kennt kein Ende. Christof Zurschmitt / GR

**CM STORM**  
BY COOLER MASTER

**HARDWARELUXXX**  
excellent hardware

CM STORM  
**TROOPER**

**Hardware**  
Hersteller  
des Jahres 2010  
Kategorie: CPU  
3. Platz  
**COOLER MASTER**

**Hardware**  
Hersteller  
des Jahres 2010  
Kategorie: Gehäuse  
1. Platz  
**COOLER MASTER**



**SIRUS**

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

[www.coolermaster.de](http://www.coolermaster.de)

**digitec.ch**

**ALTERNATE**  
computer & electronics

**BRACK.CH**  
ELECTRONICS

**KOSATEC**  
COMPUTER

**ATELCO**  
Computer

**DiTech**  
computer & electronics

**Hoh.de**

**STEG**  
computer & electronics

**K&M**  
COMPUTER

**BOGA**

**PC-COOLING.de**

**NOGARD**  
Computer-World

**Mindfactory.de**

**CASEKING.de**



# Hall of Fame

## Tie Fighter

**Verkehrte Star-Wars-Welt: Ausgerechnet die dunkle Seite der Macht bringt anno 1994 ein Glanzlicht des Weltraum-Genres hervor.** Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Es wäre eine Idee für »Wetten, dass...?«: Wetten, dass ich jede Mission von **Tie Fighter** an ihrer Musik erkenne? Nur an der Musik, ohne sonstige Geräusche und verräterische Funksprüche? Mit Übung sollte das durchaus klappen, die Klangkulisse der **Star Wars**-Weltraum-Simulation passt sich dem Kampfgeschehen nämlich dermaßen dynamisch an, dass sie ein exaktes akustisches Abbild davon zeichnet: Neben elegant ineinander fließenden MIDI-Stücken für ruhige Passagen und Laserduelle gibt's eindeutige Jingles für Ereignisse à la »Flügelmann verloren« und »neues Schiff aufgetaucht«. **Tie Fighter** bleibt jedoch nicht nur im Ohr, sondern auch im Gedächtnis – als ein Highlights des anklagvollen Namen (**Syndicate! System Shock! Warcraft!**) nicht gerade armen Spielejahres 1994.

Meine **Tie Fighter**-Geschichte beginnt allerdings ein Jahr früher. Nachdem ich mit meinem Bruder die ersten beiden Teile von Origins Weltraum-Klassiker **Wing Commander** rauf und runter gespielt habe, fiebern wir Anfang 1993 **Wing Commander 3** entgegen. Doch das kommt und kommt einfach nicht –

was Verschiebungen angeht, ist Origin das Blizzard der 90er. So marschiert mein Bruder im Februar 1993 in den Importladen unseres Vertrauens und lässt sich vom Verkäufer prompt eine Alternative aufschwätzen: **X-Wing**. Ist ja auch Weltraum, Schießen – und LucasArts' erstes DOS-Spiel in der **Star Wars**-Welt. Während sie für Konsolen einige **Krieg der Sterne**-Titel gezimmert hatten, hatten sich die Entwickler PC-seitig auf Adventures (**Indiana Jones, Monkey Island**) sowie Flugsimulationen à la **Secret Weapons of the Luftwaffe** konzentriert. Für Letzteres zeichnete der Propellerprofi Lawrence »Larry« Holland verantwortlich, der sich mit **X-Wing** erstmals an eine Weltraum-Simulation wagen darf. Denn kosmische Kampftitel sind seinerzeit (**Wing Commander** sei Dank!) sehr beliebt – und was böte sich besser dafür an als das **Star Wars**-Universum?

Nun denn, mein Bruder kauft **X-Wing** – für mich der allererste Kontakt mit **Star Wars**! Rebellen, Imperium, Todessterne, davon hatte ich mit meinen zehn Lenzen zuvor nie gehört. Ich weiß noch, wie ich später erstmals eine **Krieg der Sterne**-Wiederholung im Fernsehen sehe und denke: »Diesen Darth Vader kennst du doch aus X-Wing!« Ältere Leser mögen nun mitleidsvoll seufzen – aber hey, es kann ja nicht jeder anno 1983

### Deswegen legendär

- ✱ dynamischer Soundtrack
- ✱ denkwürdige Einsätze
- ✱ unzählige Schiffstypen
- ✱ interessante Handlung
- ✱ Goraud-Shading

im Wookiee-Kostüm vor dem Kino für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** angestanden haben! In dieser Hinsicht eröffnete mir **X-Wing** also ein neues, faszinierendes Universum, wofür ich dem geschäftstüchtigen Spielehändler bis heute dankbar bin.

Spieleisch ist **X-Wing** indes eher mäßig, der hohe Schwierigkeitsgrad und die knifflige Bedienung (als Flugsimulatoren-Veteran hatte Larry Holland großzügig mit Tastenkürzeln um sich geworfen) schmälerten den Spaß – kein Vergleich zum geschmeidigen **Wing Commander**. Unter anderem muss ich die Energievorräte meines Raumjägers zwischen Laserkanonen, Schutzschilden und Triebwerken aufteilen. Und in den Missionen gibt's so unfaire Stellen, dass ich beim ersten Anlauf zwangsläufig als Trümmervolk ende. Beim zweiten und dritten übrigen meist auch. Noch dazu ist die Grafik



Bei **Großkampfschiffen** lassen sich einzelne Systeme ausknipsen.



Das **Raketenboot** zerlegt mit seinen Geschossen ganze Staffeln.





allenfalls zweckm  ig, statt detailliert gezeichnete Schiffe   la **Wing Commander 2** gab's kantige Polygonkl tze, Grau und Hellbraun sind das h chste der Texturgef hle. Spa  habe ich mit **X-Wing** trotzdem, ich liebe nun mal Raumschlachten. Aber an vielen Ecken und Kanten wird deutlich, dass es noch viel besser h tte sein k nnen.

LucasArts und Larry Holland erkennen das ebenfalls und schw ren beim Nachfolger Besserung. Obwohl »Nachfolger« das falsche Wort ist, schlie lich schrauben die Designer mit **Tie Fighter** einen Ableger, der den Story-Spie  umdreht: Statt eines Rebellen mime

## Ich begegne Darth Vader (dem aus X-Wing!)

ich einen imperialen Piloten, einen jener gesichtslosen Schergen, von denen man in den Filmen lediglich bedrohlich-schwarze Atemmasken sieht. Der Story-Twist passt, schlie lich spielt **Tie Fighter** parallel zum Film **Das Imperium schl gt zur ck**, in dem die Macht des B sen die Oberhand gewinnt. Die Handlung verl uft weitgehend unabh ngig vom Kinostreifen und dreht sich neben der Hatz auf Rebellen vor allem um imperiale Verr ter, die ich sogar gemeinsam mit Darth Vader (dem aus **X-Wing**!) jagen darf.

Und bei Yoda, das macht Spa ! Denn Larry Holland hat mit **Tie Fighter** den Frustraktor von **X-Wing** gelindert, ich darf nun aus drei Anspruchsstufen w hlen: Auf »Leicht« muss ich die wenigsten Eins tze wiederholen. Falls es trotzdem hart auf hart geht, kann ich sogar Cheats   la »Unverwundbarkeit« zuschalten. Auch die Grafik haben Holland & Co. aufpoliert, dank des unaussprechlichen Goraud-Shadings (»Gorohd«? »Gauraut«?) profitierten die nach wie vor »nackten« Schiffe von realistischeren Rundungen.

An der Hotkey-Flut von **X-Wing**  ndert sich indes wenig, auch wenn dank der informativeren HUD-Zielanzeige die Orientierung leichter f llt. Auf den h heren Schwierigkeitsgraden bleibt **Tie Fighter** dennoch ein

Spiel f r Profis, die das Energiemanagement im Schlaf beherrschen. Jeder Flieger lenkt sich zudem anders, vom wendigen, aber zerbrechlichen Tie-J ger  ber den tr gen, aber mit Raketen bewaffneten Tie-Bomber bis zum Kanonenboot, das als anfangs einziges Vehikel mit Schutzschilden aufwartet. Sp ter kommen mit dem Tie-J ger MK II und vor allem dem Jagdbomber zwei Sch sseln hinzu, die jedem anderen Schiff weit  berlegen sind – was in den sp teren der sieben Kampagnen aber auch notwendig ist, um der feindlichen  bermacht Herr zu werden.

Apropos  bermacht: Eine der gro en St rken von **Tie Fighter** sind die gro en Schlachten, in denen mehr und vielf ltigere Schiffe aufeinander prallen als in **X-Wing**. Zudem ist mein Pilot selten alleine unterwegs, sondern meist mit einer Staffel, die Fl gelm nner darf ich sogar befehlen (»Greift mein Ziel an!«). Neben gew hnlichen Angriffs- und Eskortmissionen bietet **Tie Fighter** zudem originelle Ideen. Unvergessen bleibt ein Einsatz, in dem ein verr terischer Admiral mir meine eigene Staffel auf den Hals hetzt – w hrend ich ein Minenfeld r ume!

Die drei Zusatz-Kampagnen des Addons **Defender of the Empire** von Ende 1994 legen beim Missionsdesign noch eine Schippe drauf, in den knackigen Eins tzen bin ich h ufiger alleine unterwegs. Au erdem liefert **Defender of the Empire** einen neuen J ger: das Raketenboot, das bis zur Bugspitze vollgestopft ist mit Lenkgeschossen. F r 1995 plant LucasArts ein zweites Addon namens **Enemies of the Empire**, das jedoch nie einzeln erscheint. Stattdessen finden seine drei Kampagnen ihren Weg in die CD-Version von **Tie Fighter**, die zudem mit vollvertonten Briefing-Texten aufwartet.

Vollendet wird die **X-Wing**-Trilogie erst 1999 mit **X-Wing Alliance**, das die Handlung des dritten Kinofilms **Die R ckkehr der Jedi-Ritter** mit einer Familiengeschichte verbindet: Als Spross einer unterdr ckten H ndlersippe sto e ich zur Rebellenflotte und sprengte den zweiten Todesstern. 1997 erscheint noch **X-Wing vs. Tie Fighter**, das sich aber trotz des guten Story-Addons **Ba-**

## Die X-Wing-Trilogie



**X-Wing (1993):** Lucas Arts' erste Weltraum-Simulation spielt parallel zum ersten Krieg der Sterne-Kinofilm, am Ende sprengen Sie als Rebellenpilot sogar den Todesstern.



**Tie Fighter (1994):** Auf der dunklen Seite der Macht blasen Sie zur Jagd auf Rebellen und Verr ter, die Handlung orientiert sich am Film **Das Imperium schl gt zur ck**.



**X-Wing-Alliance (1999):** Angelehnt an den dritten Kinofilm **Die R ckkehr der Jedi-Ritter** avancieren Sie zum Rebellenheld und k mpfen in der Schlacht von Endor.

**lance of Power** vorrangig an Mehrspieler-Freunde wendet. Und heute? Hat sich LucasArts l ngst von Weltraum-Simulationen abgewandt. Larry Holland arbeitet mit seiner Firma Totally Games an iPhone-Spielen. Nichts gegen das iPhone, aber: welch Verschwendung! Der Mann soll endlich ein Remake von **Tie Fighter** entwickeln. Nicht nur meine Ohren w rden es ihm danken. **GR**

## Tie Fighter Weltraumsimulation

PUBLISHER	Softgold
ENTWICKLER	LucasArts
QUELLE	Fachhandel, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	Pentium mit 100 MHz, 4 MByte RAM
SO L�UFT'S	Mit dem Emulator DosBox l�uft Tie Fighter problemlos unter allen Windows-Versionen.



**Fazit** Legendarer Raumsimulator auf der dunklen Seite der Star-Wars-Macht.



# Hardware News

## Umwälzungen auf dem Festplattenmarkt

GameStar.de/Quicklink/7673

Der Festplattenhersteller Western Digital (WD) vermeldet erste positive Nachrichten aus dem überfluteten Thailand. Seit dem 30. November produziert das erste überschwemmte Werk von WD wieder Festplatten, das zuvor noch bis zu zwei Meter unter Wasser stand. In Folge des Hochwassers und der Produktionsausfälle erhöhten sich die Preise vor allem für 3,5-Zoll-Speicher auf das Dreifache. Mit einer Entspannung des hohen Preisniveaus ist derzeit frühestens ab Mitte 2012 zu rechnen, denn die weltweite Nachfrage übersteigt die gesamte Produktion im Quartal Dezember bis Februar um 50 Prozent. Zusätzlich verlassen noch zwei Mitbewerber

den Markt, denn sowohl die Übernahme der Festplattensparte von Samsung durch Seagate als auch die Übernahme von Hitachi durch Western Digital ist bereits durch die Kartellbehörden genehmigt. Vermutlich werden sich die beiden verbliebenen Hersteller nur ungern den alten, sehr günstigen Preisen nähern. Einzig bei den kompakten 2,5-Zoll-Laufwerken für Notebooks gibt es mit Toshiba noch einen weiteren Konkurrenten. **JH**



Künftig stellen nur noch zwei statt bisher vier Firmen konventionelle Magnetspeicherfestplatten für Desktop-PCs her.

### 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	GTS 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	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 €	
FX Bulldozer		FX 4100 100 € FX 6100 140 € FX 8150 250 €	
Core 2	E6600 k.A. E8200 110 € E8500 170 € Q6600 k.A.	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 €	i5 650 160 € i5 760 190 € i7 870 260 € i5 2400 160 €	i5 2500 180 € i7 2600K 260 € i7 2700K 280 € i7 3960X 1.000 €

### ! 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.



# Neue Radeon-Grafikkarten

GameStar.de/Quicklink/7671

Mit Radeon HD 7970 und HD 7950 eröffnet AMD voraussichtlich Ende Dezember beziehungsweise Anfang Januar seine dritte DirectX-11-Generation. Die neuen Karten unterstützen bereits DirectX 11.1, das erst mit Windows 8 erscheinen wird und eine einheitliche Schnittstelle für stereoskopische 3D-Spiele bieten soll (genauere Informationen dazu fehlen bislang). Beide HD-7900-Chips basieren auf einer neuen Architektur, die vom bisherigen AMD-Design erheblich abweicht und eher dem von aktuellen Nvidia-Chips entspricht. Zudem stattet AMD die neuen Spitzenmodelle mit einer breiteren Speicheranbindung aus: Wie die Ge-

force GTX 580 könnte zumindest die HD 7970, aber wahrscheinlich auch die 7950 über eine 384 Bit breite Datenleitung vom Chip zum Speicher verfügen, was die Performance in hohen Auflösungen mit besonders feiner Kantenglättung gegenüber der Vorgängergeneration deutlich steigern sollte. Als Speicher stehen bis zu 3,0 GByte im Raum, die Preise dürften bei rund 450 beziehungsweise 550 Euro liegen. Im Februar folgen vermutlich die preiswerteren 7800-Karten für weniger als 200 Euro, im März das Dual-Chip-Flaggschiff HD 7990 für 500 bis 600 Euro. Wenn es dabei bleibt, lesen Sie den Test des Januar-Aufgebots in der nächsten GameStar. **DV**

## News-Ticker

**Mobile Grafikchips:** Mittlerweile haben AMD und Nvidia ihre neuen mobilen Grafiklösungen veröffentlicht. Sowohl bei den bisher vorgestellten Radeon-HD-7000M-Chips als auch bei den GeForce-600M-Bausteinen handelt es sich aber lediglich um umbenannte Einstiegs-Grafikkarten der letzten Generation. Wirklich neue Chips gibt es erst 2012.

**AMD:** AMD hat die Produktion von Athlon II und Phenom II eingestellt. Obwohl die neue Bulldozer-Architektur nicht die Erwartungen erfüllen konnte, verkauft AMD derzeit alle produzierten Prozessoren und will die Kapazitäten künftig allein für die FX-Serie einsetzen können.

**Intel:** Die Veröffentlichung der neuen Ivy-Bridge-CPU's verschiebt Intel auf April nächsten Jahres. Nach bisherigen Informationen liegt die Leistung der 22-nm-Chips etwas über dem Niveau der aktuellen Sandy-Bridge-Kerne, dafür senkt Intel den Stromverbrauch der Spitzenmodelle von 95 auf 77 Watt.

## DDR3-Speicherpreise auf historischem Tief

GameStar.de/Quicklink/7674

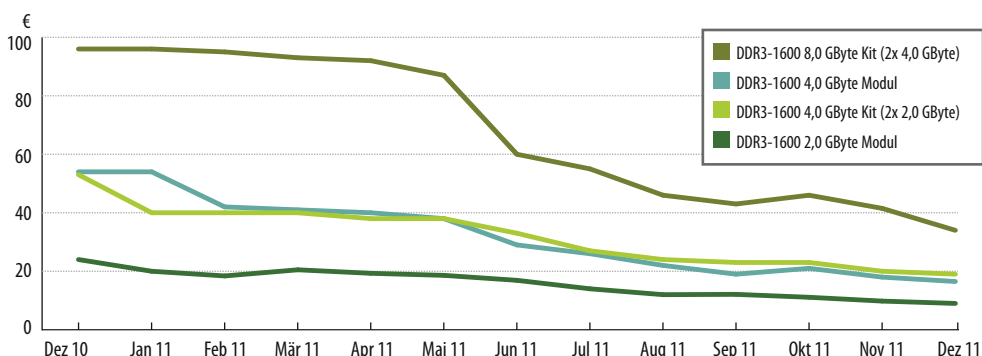
Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, Ihren Arbeitsspeicher aufzurüsten, dann ist jetzt der ideale Zeitpunkt. Der aktuelle Preis von ungefähr 70 Euro für 16 GByte DDR3-1600-RAM (vier 4,0 GByte Module) und etwa drei Euro pro Gigabyte für die günstigsten Riegel lässt keinen Spielraum mehr für weitere Preissenkungen, manche Hersteller pro-

duzieren sogar mit leichten Verlusten. Viele planen daher eine Drosselung der Produktion, um die Preise wieder anzuheben. In diesem Zusammenhang ist der Schritt von AMD, mit der Arbeitsspeicherlinie **AMD Memory** eine eigene Serie für DDR3-RAM auf den gesättigten Markt zu bringen, für uns nicht nachvollziehbar, zumal die Module keine Besonderheiten bieten. **JH**



## Arbeitsspeicherpreise

Im Lauf des letzten Jahres sind die Preise für DDR3-RAM drastisch gefallen. Vor allem große Pakete aus mehreren Modulen kosten mitunter weniger als die Hälfte von vor einem Jahr.

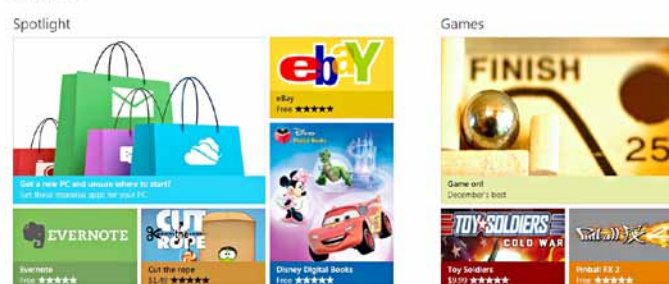


# Windows 8 bekommt App Store

GameStar.de/Quicklink/7675

Erst vor drei Monaten löste Windows 7 den Vorgänger Windows XP als Betriebssystem mit dem weltweit größten Marktanteil ab. Aber der Nachfolger steht schon in den Startlöchern. Windows 8 will vor allem auf mobilen Geräten mit der neuen Metro-Oberfläche und Apps punkten. Aber auch auf der klassischen Desktop-Variante sollen Nutzer im kürzlich vorgestellten »Windows-Store« neue kostenpflichtige, kostenlose oder zeitlich begrenzte Programme herunterladen. Für die im Februar startende Beta-Phase hat Microsoft extra einen Wettbewerb gestartet, bei dem Programmierer erste Apps einreichen können, die dann schon im Beta-Test im Windows-Store angeboten werden. Zwingend erforderlich ist der Windows-Store dabei für alle Applikationen, die auf Microsofts Metro-UI setzen. Dabei werden alle Programme vor der Veröffentlichung von Microsoft geprüft, das verwendete Bezahlmodell bleibt den jeweiligen Entwicklern überlassen. **JH**

## Store



Wie Google und Apple behält sich auch Microsoft das Recht vor, Apps und dazugehörige **Daten im Nachhinein zu löschen**. Anders als Apple erlaubt Microsoft aber den Vertrieb von Open-Source-Software.



# Spiele-PCs vom Fließband

**Zu viele Spiele und zu wenig Zeit zum Aufrüsten? Dann lassen Sie doch andere für sich schrauben und kaufen Sie einen Komplett-PC. Deren Qualitätsniveau hat sich über die letzten Jahre erfreulicherweise erheblich verbessert, wie dieser Schwerpunkt zeigen wird.** Von Daniel Visarius



**D**ie allermeisten GameStar-Leser bauen ihren PC selbst zusammen oder rüsten ihn punktuell auf. Das bietet maximale Flexibilität und spart viel Geld, weil sie nur die Bauteile neu kaufen müssen, die ein Upgrade nötig haben. Fertig-PCs hatten bei Spielern dagegen lange Zeit zu Recht einen schlechten Ruf. Entweder waren die Windows-Installationen mit Software zugemüllt oder die Preise lagen mehrere Hundert Euro über denen einer vergleichbaren Selbstbaukonfiguration. Oft haben die Hersteller auch billigste Komponenten eingebaut oder am Kühlsystem gespart, sodass mancher PC bereits im Leerlauf unter Windows die Geräuschkulisse eines Staubsaugers produzierte. Seit einigen Jahren werden Komplett-PCs aber kontinuierlich besser – zumindest von kleineren, spezialisierten Anbietern. Zwar sind Rechner von der Stange immer noch teurer als der Kauf der Einzelkomponenten, aber dafür gibt der Hersteller auch eine Garantie auf seine Zusammenstellung und schickt die

Hardware voll funktionsfähig mit vorinstalliertem Windows nach Hause. Wie gut aktuelle Fertig-PCs wirklich sind, das untersuchen wir in diesem Vergleichstest von zehn Komplettrechnern zwischen 800 und 1.300 Euro.

Das Testfeld zeigt mehrheitlich ein schlichtes, oft schwarzes Auftreten. Den Innenraum haben die Hersteller überwiegend aufgeräumt gestaltet und teilweise mit Dämmmatten ausgekleidet. Dadurch und durch die meist hochwertigen Lüfter arbeiten die Rechner durchweg leise, einige sind selbst unter Volllast nicht wahrnehmbar. Bei den PCs von lokalen Händlern gefallen uns auch die schlanken Windows-Installationen. Internationale Konzerne wie Acer oder Medion knallen das Betriebssystem allerdings wie eh und je mit vermeintlich nützlicher Software zu. Um den Rechner vom bremsenden Ballast zu befreien, müssen Sie entweder ei-

nige Zeit in der Systemsteuerung verbringen und manchen Neustart über sich ergehen lassen oder Sie installieren Windows gleich neu. Insbesondere die Acer-Installation ist unerträglich langsam.

Technisch dominieren Intel und Nvidia das Testfeld. Acht von zehn Rechnern greifen auf einen Intel-Prozessor zurück, meist auf den Core i5 2500(K) oder auf den Core i7 2600(K). Acht PCs verfügen über eine GeForce-Grafikkarte, nur zwei haben eine Radeon, der schnellste von allen bietet ein Crossfire-System aus zwei übertakteten Radeon HD 6950. Beim Arbeitsspeicher sind 4,0 GByte das Minimum und vollkommen ausreichend, einige PCs haben 8,0 GByte, einer sogar 16,0 GByte. Für Spiele genügen nach wie vor 4,0 GByte. Durch die aktuell extrem niedrigen Speicherpreise lassen sich 8,0 GByte aber durchaus. Noch mehr geht nur

## Komfort gegen Aufpreis



zu Lasten einer schnelleren Grafikkarte oder anderer Komponenten und bringt auch langfristig keine Vorteile. Die meisten Rechner kommen zudem mit einer schnellen SSD-Festplatte, Nenotec baut in seinen SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge gar kein konventionelles Magnetspeicherlaufwerk mehr ein. Vorrangig aber wegen der Flutkatastrophe in Thailand, wo praktisch alle Festplatten gefertigt werden. Durch die Produktionsausfälle haben sich die Preise teilweise verdoppelt, SSDs sind davon nicht betroffen. USB 3.0 ist flächendeckend dabei, eine vollwertige, separate Soundkarte bietet aber lediglich der Black Pontifex-Rechner von PC-King, eine WLAN-Karte nur der One Computer Core i7 2600K.

Die Mehrheit der PCs lässt sich gut aufrüsten. Praktisch alle Sockel-1155-Mainboards dürften die für April 2012 erwarteten, neuen Ivy-Bridge-Prozessoren aufnehmen, zumindest nach einem Bios-Update. Bei den meisten PCs sind zudem zwei der vier Speichersteckplätze frei, sodass Sie bei Bedarf einfach zusätzlichen Arbeitsspeicher nachrüsten können. Drei Rechner sind allerdings nicht zukunftssicher: Der **Combat Ready! AMD A8-3850 GTX 560** von Grey Computer

basiert auf einem Sockel-FM1-Mainboard für die Fusion-APUs der Baureihen A4, A6 und A8. Für technisch aufwändigere Spiele wie unseren Benchmark-Titel **Battlefield 3** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** ist die integrierte DirectX-11-Grafik zu langsam, als Prozessor liegt der verbaute A8 3850 weit abgeschlagen hinter den aktuellen Intel-Prozessoren. Die vermutlich erheblich schnellere Nachfolgebaureihe mit dem weiterentwickelten Bulldozer-Kern namens Piledriver wird definitiv nicht in das Board passen, weil die entsprechenden Prozessoren nur für den neuen Sockel FM2 erscheinen. Bei den Medion- und Acer-PCs dürfte etwas anderes die Aufrüstbarkeit einschränken: Die großen Hersteller spielen eigene Bios-Versionen auf, die meist nicht an neue Prozessorgenerationen angepasst werden. Deshalb können Sie hier nicht damit rechnen, die Sandy-Bridge-CPU gegebenenfalls durch ein Ivy-Bridge-Modell ersetzen zu können. Sowohl Atelco, Medion als auch Acer haben zudem alle RAM-Bänke bestückt. Durch den hohen Speicherausbau von übertriebenen 16,0 (Atelco und Medi-

on) beziehungsweise noch sinnvollen 8,0 GByte ist das aber zu verschmerzen.

Zusammengefasst konzentrieren sich die meisten Hersteller auf das wirklich Wichtige: hohe Leistung, mittelfristige Zukunftssicherheit sowie ein mehr oder weniger leiser Betrieb. Der hohen Qualität der Bauteile fallen meistens Spielervollversionen oder andere Extras zum Opfer. Aber das macht sich bezahlt, wie wir finden. Wer bereit ist, für einen Rechner etwas mehr auszugeben, um ihn zusammengebaut mit Garantie versehen

nach Hause geliefert zu bekommen, der kann mittlerweile sorgenfrei zu einem entsprechenden Spiele-PC von

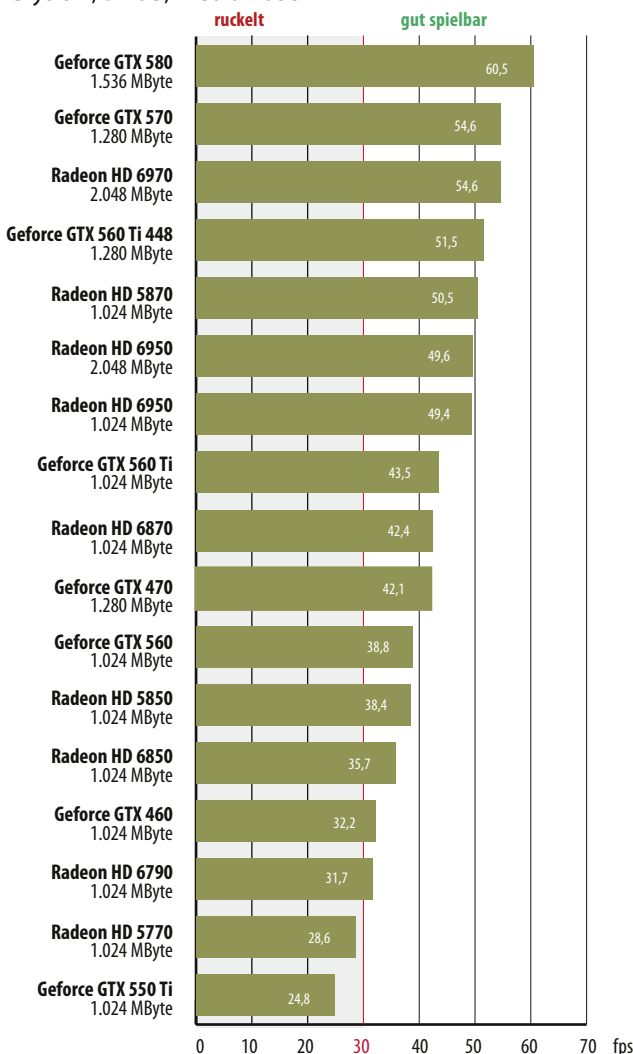
der Stange greifen und bei Bedarf später selbst aufrüsten. Deutsche oder gar regionale Anbieter haben für Spieler dabei aber in der Regel die besseren Angebote als internationale Großkonzerne. Wenn Sie im Testfeld nicht fündig werden, bieten unsere Leistungsvergleiche von aktuellen Grafikkarten (mit einem Core i7 2600K) und Prozessoren (mit einer GeForce GTX 580) einen guten Anhaltspunkt für den PC-Kauf. **DV**

## Qualität setzt sich durch

### Benchmarks

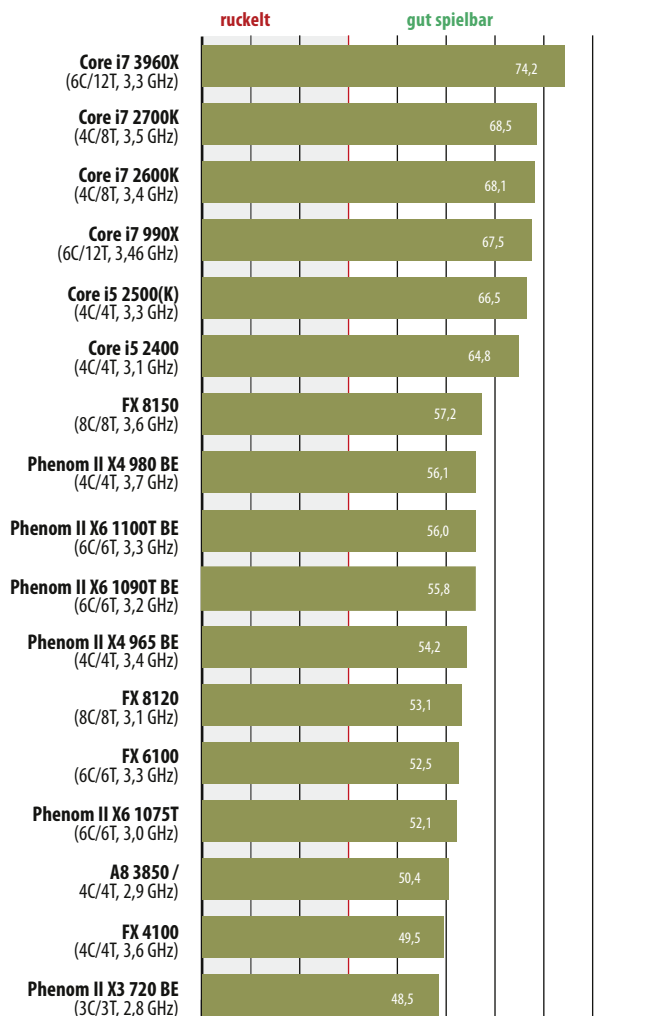
#### Performance Rating Grafikkarten

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033



#### Performance Rating Prozessoren

Durchschnitt aus Anno 1404, Dirt 3





# Im Test: Spiele-PCs bis 1.300 Euro

Dass sich Komplett-PCs nicht mehr hinter Selbstbau-Rechnern verstecken müssen, zeigt unser Test. Aber auch, dass es immer noch faule Eier gibt. Von Hendrik Weins

**S**o viel sei vorweg verraten: Kein PC in unserem Test haut wirklich voll daneben, auch wenn der Medion-PC für sein Geld zu wenig leistet, der Ultraforce-Rechner ohne manuelle Anpassung viel zu laut arbeitet und die schwarze Kiste von Grey Computer kaum Aufrüstpotenzial bietet. Die Spieleleistung prüfen wir mit den zurzeit bei unseren Lesern beliebtesten Titeln **Battlefield 3** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Beide testen wir mit maximalen Details in den Auflösungen 1680x1050 sowie 1920x1080 ohne und mit vierfache Kantenglättung samt achtfachen anisotropen Texturfilter. Die Lautstärke messen wir in unserem Schallschutzraum mit einem geeichten Messgerät und geben die Ergebnisse in der Einheit Sone an – denn im Gegensatz zu

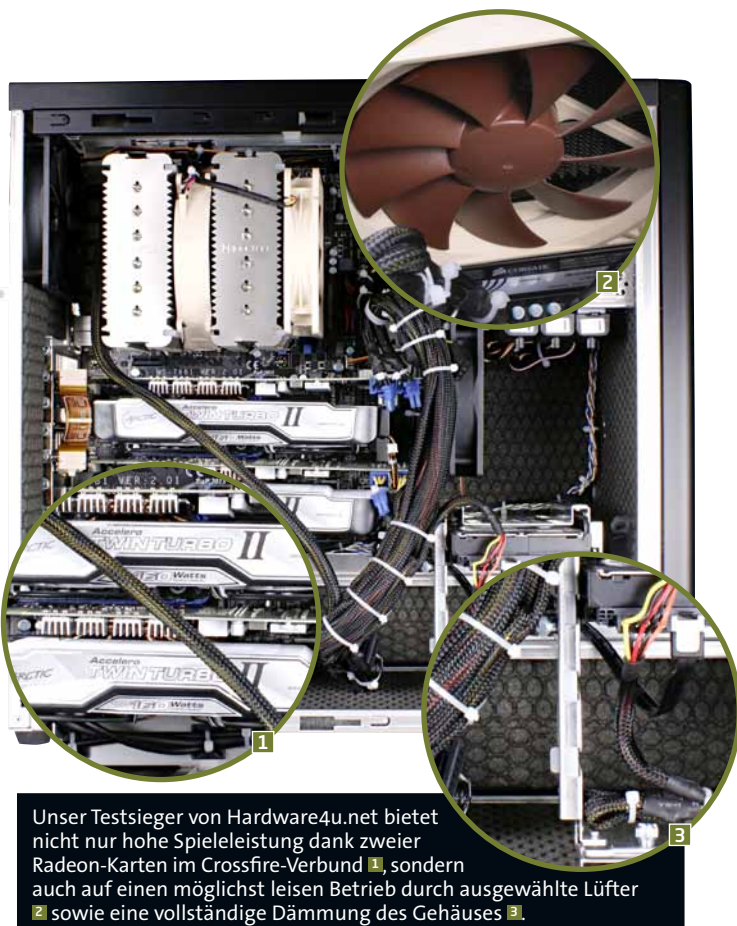
Dezibel ist ein doppelt so hoher Sone-Wert auch doppelt so laut. Das Feedback unserer Leser zum letzten Komplett-PC-Test in Ausgabe 02/2011 bleibt dabei nicht ungehört: Diesmal messen wir auch den Stromverbrauch, einmal ohne Last unter Windows und einmal unter Volllast in **Battlefield 3**.

## 1. Platz **Hardware4u.net Gamers Dream Revision 4.1 Air X**

Extrem hohe Spieleleistung gepaart mit flüsterleisem Betrieb sichern dem Gamers Dream Revision 4.1 Air X den ersten Platz.

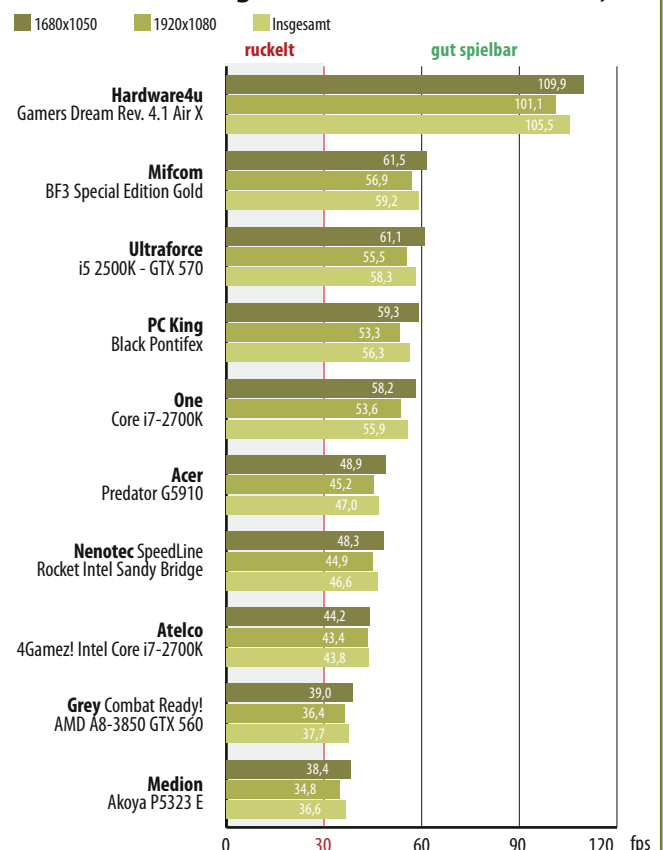
Hardware4u.net packt in den **Gamers Dream Revision 4.1 Air X** zwei Radeon HD 6950 mit je 1,0 GByte Videospeicher. Zudem steigert

der Händler die Taktraten der Grafikkarten kräftig von 800/5.000 auf 870/5.000 MHz. Für die entsprechende Prozessorleistung sorgt ein ebenfalls übertakteter Core i5 2600K, der mit 4,5 statt 3,3 GHz arbeitet. Derart befeuert stellt den **Gamers Dream Revision 4.1 Air X** kein Spiel vor unlösbare Aufgaben, selbst **Battlefield 3** läuft in maximalen Details sowie vierfacher Kantenglättung in 1920x1080 noch mit annähernd 70 Bildern pro Sekunde – das sind 60 Prozent mehr Leistung, als der zweitschnellste PC, der Mifcom BF3 Special Edition Gold, im Test liefert! Auch abseits der reinen Leistung überzeugt uns der Testsieger. Das gedämmte, edle Lian-Li-Gehäuse lässt dank angepasster Grafikkartenlüfter und dem riesigen Noctua **NH-D14**-CPU-Kühler nahezu kein Laut nach außen dringen, den Messwert von 0,6



Unser Testsieger von Hardware4u.net bietet nicht nur hohe Spieleleistung dank zweier Radeon-Karten im Crossfire-Verbund **1**, sondern auch auf einen möglichst leisen Betrieb durch ausgewählte Lüfter **2** sowie eine vollständige Dämmung des Gehäuses **3**.

## Performance Rating Durchschnitt aus Battlefield 3 und Skyrim





Sone unter Last erreicht sonst nur der zweitplatzierte PC von Nenotec. Schwierig wird es aber, wenn Sie selber Änderungen am System vornehmen wollen. Der ausladende CPU-Lüfter verwehrt den Zugang zu den RAM-Steckplätzen. Um die in zwei Modulen verbauten 4,0 GByte aufzurüsten, müssen Sie viel Fummelarbeit in Kauf nehmen und einen Lüfter vom Noctua-Kühler entfernen. Auch die extrem ordentlich verlegten Kabelstränge sind im Falle eines Aufrüstens nur schwer zu trennen. Als Bonus gibt es die gute Vollversion von **Dirt 3** oben drauf. Wer einen flüsterleisen, aber extrem schnellen Komplett-PC sucht, kommt am **Gamers Dream Revision 4.1 Air X** eigentlich nicht vorbei, es sei denn, die veranschlagten 1.300 Euro liegen oberhalb des eigenen Budgets oder der immense Stromverbrauch von über 480 Watt unter Last ist mit dem eigenen grünen Gewissen nicht zu vereinbaren.

## 2. Platz **Nenotec SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge**

Der SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge ist unhörbar und sorgfältig konfiguriert – kann bei der Spieleleistung aber nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten.

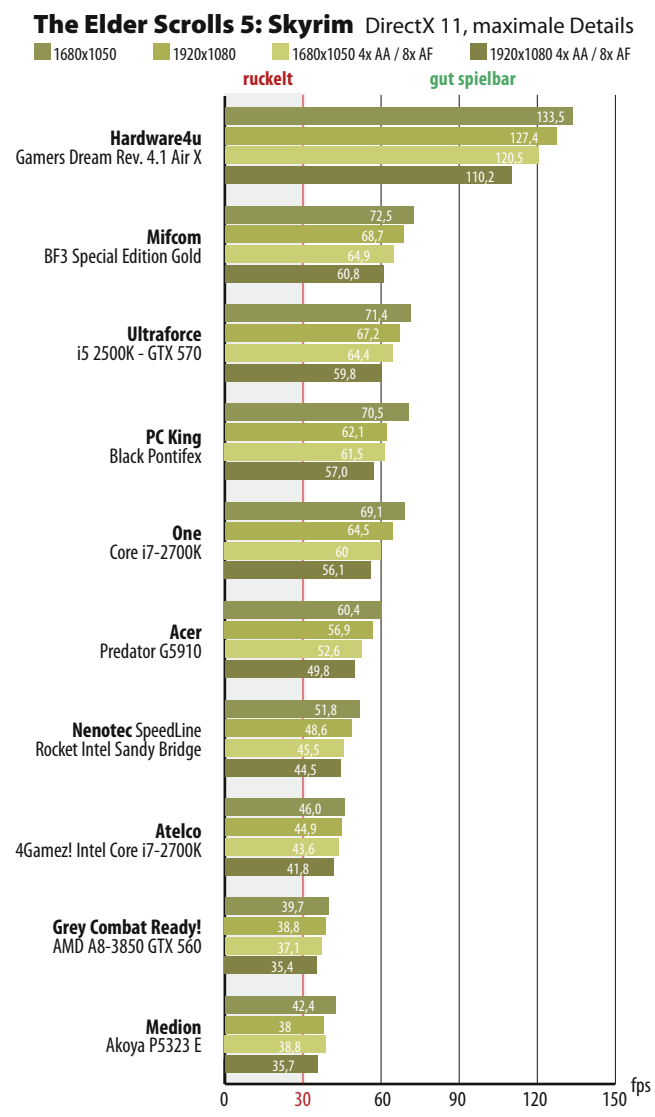
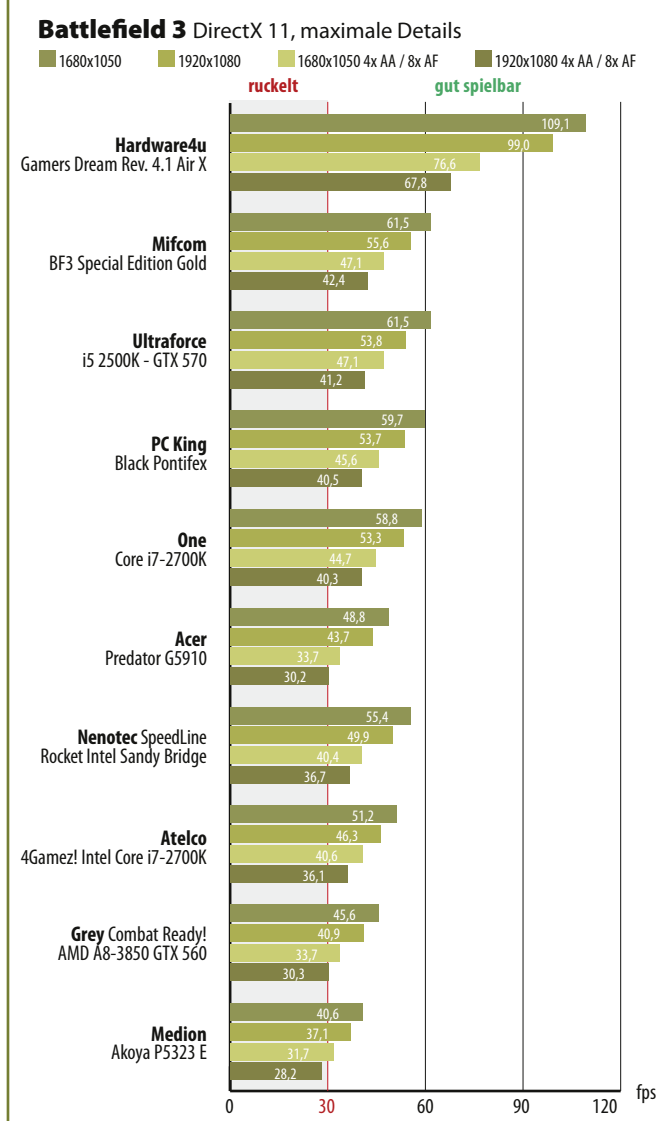
Mit flüsterleisen 0,3 Sone ist der **SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge** im Windows-Betrieb nicht zu hören, und auch unter Last steigt die Lautstärke nur auf 0,6 Sone an. Damit ist der Nenotec-PC der leiseste Rechner im Test und in keiner Situation wahrnehmbar. Im schicken, teils aluminium-verkleideten und gedämmten Gehäuse **AI-6B** von Anidees verpackt Nenotec einen von 3,3 auf 4,2 GHz übertakteten Core i5 2600K sowie 8,0 Gigabyte Arbeitsspeicher und eine ausladende, drei Steckplätze blockierende GeForce GTX 560 Ti mit von 822/1.644/4.008 auf 900/1.800/4.200 MHz gesteigerten Taktraten. Im Performance-Rating liegt der **SpeedLine Rocket** damit in etwa auf einem Niveau mit dem Acer **Predator G5910**, kann aber nicht bei den Rechnern von Mifcom, Ultraforce, PC King oder gar Hardware4u. net mithalten. Für maximale Details in **Battlefield 3** mit vierfacher Kantenglättung ist die Leistung mit knapp 37 fps aber noch immer ausreichend. Nenotec verbaut als einziger Hersteller eine 128 GByte große SSD, verzichtet im Gegenzug aber auf eine herkömmliche Festplatte, auch wegen der derzeit unkalkulierbaren Preise der Magnet-speicher. Ohne Einbau der eigenen, alten HDD oder dem Kauf einer neuer Festplatte geht dem Rechner bei großen Spielinstalla-

tionen daher schnell der Speicherplatz aus. Die sehr gute Verarbeitungsqualität gepaart mit dem extrem leisen Betriebsgeräusch sowie dem niedrigen Stromverbrauch bringen den 1.300 Euro teuren **SpeedLine Rocket** auf den sehr guten zweiten Platz.

## 3. Platz **One Computer Core i7-2700K**

Mit hoher Spieleleistung und umfangreicher Ausstattung inklusive toller Vollversion belegt der One-PC den dritten Platz.

Vor allem bei der Ausstattung hebt sich der 1.250 Euro teure One Computer **Core-i7-2700K** von der Konkurrenz ab. Eine 64 GByte große SSD haben zwar die meisten Konkurrenten ebenfalls an Bord, aber eine WLAN-Steckkarte, die sehr gute Vollversion von **Batman: Arkham City** sowie ein Blu-ray-Laufwerk hat kein anderer Hersteller zu bieten. Die dicke Ausstattung setzt sich bei der Grafikkarte fort, denn One verbaut eine GeForce GTX 570 mit doppeltem Speicher. Wie zu erwarten, konnte sich die 2.560-MByte-GeForce aber keinen nennenswerten Vorteil gegenüber einer normalen GTX 570 erarbeiten. Die Spieleleistung ist dennoch sehr gut, lediglich die übertakteten Rechner von Mif-







PC King und Mifcom setzen bei ihren PCs auf eine **Wasserkühlung**. Während der H80-Kühler von Corsair im Mifcom-PC sehr gute Arbeit leistet, wird die CPU des PC-King-Rechners aber viel zu heiß.

com, Ultraforce sowie Hardware4u.net leisten mehr. Für maximale Details in **Battlefield 3** mit vierfacher Kantenglättung reicht die Leistung aber völlig aus. Im schicken Alu-Gehäuse **PC7BB Plus II** von Lian Li steckt noch eine 1,0 TByte große Festplatte, und der gigantische Alpenföhn **Matterhorn** kühlt den Prozessor stets stabil. Mit 1,6 Sone unter Windows geht der One-PC nicht mehr als leise durch, störend laut ist er jedoch ebenfalls nicht. In Spielen drehen die Lüfter aber auf hörbare 2,1 Sone auf. Einen Patzer leistete sich der Hersteller bei der Konfiguration: Die Festplatte war weder partitioniert noch formatiert. Erst nach manueller Anpassung in der Computerverwaltung erkannte Windows die Festplatte korrekt – ein unnötiger Stolperstein für unerfahrene Anwender.

#### 4. Platz **Ultraforce** **i5 2500K - GTX 570**

Deutlich zu laut im Ursprungszustand, aber mit manueller Nachbesserung ein guter und leiser Spiele-PC mit hoher Leistung.

Ultraforce übertaktet die verbaute Gigabyte **GV-N570OC-131** (eine GeForce GTX 570) von 732/1.464/3.800 auf 780/1.560/3.800 MHz, belässt aber die Taktfrequenzen des Core i5 2500K bei 3,3 GHz. Zusammen mit 8,0 GByte Arbeitsspeicher spielt sich der **i5 2500K - GTX 570** auf den dritten Platz im Performance-Rating knapp hinter dem Mifcom **BF3 Special Edition Gold**. Für 1.250 Euro liefert der Ultraforce-PC nicht nur eine sehr gute Spieleleistung, sondern beeindruckt auch mit tadelloser Verarbeitung. Der Hersteller dämmt zum Beispiel die Seitenwände und die Fronttür des **Silencio**-Gehäuses von CoolerMaster. Da sich die Frontanschlüsse für den USB-3.0-Port nicht direkt mit dem Mainboard verkabeln lassen, verlegt Ultraforce das Kabel im Inneren des PCs bis zur Rückseite, führt es durch eine Aussparung nach außen und verbindet es dort mit einem der USB-3.0-Eingänge des Mainboards. Für eine leise Kühlung des Prozessors sorgt der verbaute Xigmatek **Gaia**, und auch die beiden 120-mm-Gehäuselüfter arbeiten vorbildlich zurückhaltend. Gepatzt hat Ultraforce hingegen bei der Lüf-

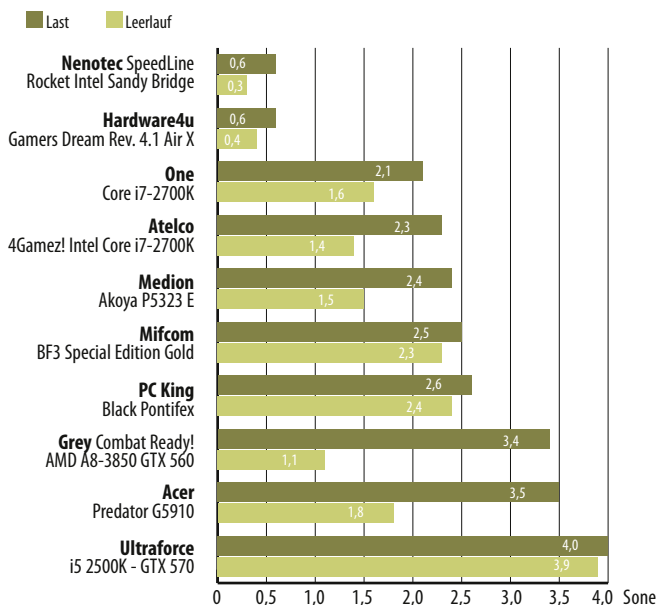
tersteuerung der Grafikkarte. Bereits im Leerlauf drehen die Lüfter mit über 70 Prozent und extrem lauten 3,9 Sone, unter Last erhöht sich Lärmpegel nochmals etwas auf 4,0 Sone. Erst nach manuellem Korrigieren der Lüfterdrehzahlen auf 40 Prozent durch das Tool MSI Afterburner kehrt Ruhe ein und der PC ist mit knapp über einem Sone kaum noch hörbar, ohne dass die Temperaturen in bedrohliche Bereiche ansteigen. Die Ausstattung liegt auf einem Niveau mit dem übrigen Testfeld, eine schnelle 64-GByte-SSD beherbergt das Betriebssystem, Daten finden auf der 1,0-TByte-Festplatte Platz, Extras wie Vollversionen gibt es nicht.

#### 5. Platz **PC-King** **Black Pontifex**

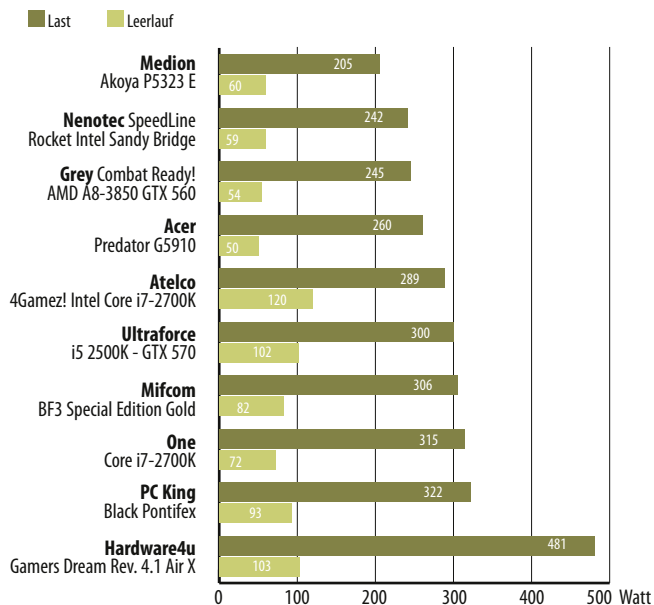
Der »schwarze Papst« von PC King trägt zwar einen eher ungewöhnlichen Namen, ist im Grunde genommen aber ein ganz normaler Spiele-PC mit hoher Leistung.

Die im 1.300 Euro teuren **Black Pontifex** verbaute GeForce GTX 570 wird von einem gigantischen Drei-Slot-Lüfter gekühlt, auch wenn dieser Aufwand aufgrund der nur minimalen Übertaktung um 10 MHz Chipbeziehungsweise 20 MHz Shader-Takt kaum nötig wäre. Um die Abwärme des 3,3 GHz schnellen Vierkernprozessors Core i5 2500K kümmert sich eine **H80**-Wasserkühlung von Corsair. Allerdings scheint die nicht optimal installiert worden zu sein, denn die Temperatur kletterte unter Last auf deutlich zu heiße 83°C! Zum Vergleich: Der ebenfalls mit der **H80** gekühlte **BF3 Special Edition Gold** von Mifcom wird unter Last nur 45°C warm. Die Kombination der CPU- und Grafikkartenlüfter und den beiden Gehäuseventilatoren ist außerdem deutlich zu laut. So rauscht der PC selbst im Leerlauf mit hörbaren 2,4 Sone, in Spielen steigt die Geräuschkulisse auf 2,6 Sone. Zudem pennt PC-King beim Grafikkarten-Treibers: Die vorinstallierte Version Geforce

#### Lautstärke



#### Stromverbrauch





275.33 ist bereits ein halbes Jahr alt und bremst die verbaute Karte in aktuellen Titeln spürbar aus, für unseren Test haben wir daher die aktuellste Version installiert – wie auch sonst bei allen PCs mit abweichenden Treibern. Als einziger Hersteller verbaut PC-King mit der **Soundblaster X-Fi Titanium** eine Extra-Soundkarte und bietet dadurch sowohl mit über Klinken angeschlossenen Headsets als auch mit Lautsprechern den mit Abstand besten Klang des Testfelds. In den Benchmarks bewältigt der **Black Pontifex** alle aktuellen Spiele in Full HD mit maximalen Details sowie vierfacher Kantenglättung problemlos (siehe Benchmarks).

**6. Platz**
**Atelco**  
**4Gamez! Intel Core**  
**i7-2700K**

Der einzige PC mit Blu-ray-Laufwerk besitzt auch am meisten Speicher, kann bei der Leistung aber nicht mithalten.

Übertriebene 16,0 GByte Arbeitsspeicher, eine 60-GByte-SSD sowie eine Festplatte mit 2,0 Terabyte Speicherplatz beherbergt der 1.300 Euro teure **4Gamez! Intel Core i7-2700K** von Atelco. Allerdings wäre in unseren Augen das Geld für eine schnellere Grafikkarte besser investiert, denn im Gegensatz zu anderen Rechnern für den gleichen Preis steckt im Atelco-PC statt einer

Geforce GTX 570 eine spürbar langsamere GTX 560 Ti. Dementsprechend rangiert der **4Gamez!** in unserem Performance-Rating nur auf dem achten Platz. Dessen ungeachtet spielen Sie auch **Battlefield 3** in Full HD mit maximalen Details sowie vierfacher Kantenglättung noch mit gut 40 Bildern pro Sekunde. Bei der Ausstattung trumpft Atelco mit einem Blu-ray-Laufwerk auf, das zudem auch DVDs beschreiben kann. Mit einem Stromverbrauch von 289 Watt in Spielen liegt der Atelco-PC im Mittelfeld, der etwas schnellere Nenotec **SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge** verbraucht mit 250 Watt aber nochmals weniger. Für ausreichend Kühlleistung sorgen der CPU-Kühler Scythe **Katana 3** sowie vier 120-mm-Gehäuselüfter mit roter Beleuchtung. Die Lüftersteuerung an der Front des **Evolution**-Gehäuses von Cougar bleibt aber wirkungslos, die Lüfterdrehzahlen lassen sich manuell nicht ändern. Ohne Last rauscht der **4Gamez! Intel Core i7-2700K** mit leicht hörbaren 1,4 Sone, unter Last erhöht sich die Lautstärke auf hörbare, aber beim Spielen nicht störende 2,3 Sone.

**7. Platz**
**Mifcom**  
**BF3 Special Edition**  
**Gold**

Mit Spar-Ausstattung sowie zu lauten Lüftern bleibt dem Mifcom-PC nur Rang sieben – trotz hoher Spieleleistung.

Obwohl der Name anderes suggeriert, legt Mifcom dem PC **BF3 Special Edition Gold** keine Vollversion von **Battlefield 3** bei und spart auch sonst bei der Ausstattung. So packt der Hersteller das Betriebssystem nicht auf eine flotte SSD, sondern verbaut nur eine herkömmliche Festplatte mit der eher mittelmäßigen Kapazität von 500 GByte – weniger Speicher besitzt nur der **SpeedLine Rocket** von Nenotec. Für hervorragende Spieleleistung sorgt der von 3,6 GHz auf 4,2 GHz übertaktete AMD FX-4100 mit vier Rechenkernen sowie die ebenfalls deutlich beschleunigte Geforce GTX 570 von EVGA (797/1.594/3.900 statt 732/1.464/3.800 MHz). Im Performance-rating liegt der **BF3 Special Edition Gold** damit auf Platz zwei, nur geschlagen vom Testsieger **Gamers Dream Rev. 4.1 Air X** mit zwei Radeon HD 6950 im Crossfire-Betrieb. Im Gegensatz zum **Gamers Dream** rauscht der Mifcom-PC allerdings hörbar mit mindestens 2,3 Sone – egal ob mit oder ohne Last. Wie im **Black Pontifex** von PC King verwendet auch Mifcom die **H80-Wasserkühlung** von Corsair, in diesem Fall aber richtig montiert und entsprechend leistungsstark, zudem sorgen drei Gehäuselüfter für Frischluft. Für ebenfalls 1.300 Euro schnürt Ultraforce mit dem **i5 2500K – GTX 570** einen ähnlich schnellen PC, der aber über eine SSD verfügt und dessen übertriebene Lautstärke zumindest mit wenigen Handgriffen angepasst werden kann – die bessere Alternative.

# LCPOWER

[www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)

## 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!

# Silver Shield







**Der günstigste PC im Testfeld** (800 Euro) ist zugleich auch einer der langsamsten und wenig liebevoll konfiguriert. Auch wenn das Gehäuse keine doppelten Seitenwände bietet, hätte Grey Computer die Kabel geschickter verlegen können – zudem nervt der Lüfter der Grafikkarte mit viel zu lautem Betriebsgeräusch.

## 8. Platz Acer Predator G5910

Überladen mit unnützer Software und nur mäßiger Verarbeitungsqualität bleibt dem Acer trotz guter Spieleleistung nur Platz 8.

Ein schwarzes Gehäuse mit grell-orangen Streifen sowie wenig vertrauenerweckenden Plastikzangen als Laufwerkeinschübe – optisch ist der 1.200 Euro teure Acer G5910 zumindest gewöhnungsbedürftig. Doch so martialisch der PC auch aussieht,

das Innere zählt im Konkurrenzvergleich zum schlechtesten. Zum einen verkabelt der Hersteller die einzelnen Komponenten geradezu lieblos. Zum anderen steckt Acer mit der Radeon HD 6870 eine der schwächsten Grafikkarten des gesamten Testfeldes in den Predator. Dass der G5910 dennoch in der Leistung nicht zu weit zurückfällt, liegt an der derzeit deutlich besseren Leistung von Radeon-Grafikkarten in Skyrim. So schlägt der Acer den Neotec SpeedLine Rocket in Skyrim um durchschnittlich 15 Prozent, fällt in Battlefield 3 aber wiederum 15 Prozent zurück. In Battlefield 3 erreicht der Acer wie auch der Medion- und der Grey-PC in 1920x1080 mit 4x AA die 30-fps-Marke nur knapp und fängt in aufwändigen Szenen an zu ruckeln. Die Treiberversion des Catalyst ist noch von 2010, weshalb die getesteten Spiele erst mit einem Update auf den aktuellen Catalyst 11.11 problemlos laufen. Neben einer 64-GB-SSD steckt noch eine Festplatte mit üppigen 1,5 TByte im Rechner, zusätzlich legt Acer Maus und Tastatur mit in den Karton – zumindest der Nager ist aufgrund mangelnder Präzision für Spiele aber denkbar schlecht geeignet. Geht die Lautstärke mit 1,8 Sone im Windows noch knapp als leicht hörbar durch, röhrt

## Test-Ergebnisse

	1	2	3	4	5
	<b>Gamers Dream Rev. 4.1 Air X</b>	<b>SpeedLine Rocket Intel Sandy Bridge</b>	<b>Core i7-2700K</b>	<b>i5 2500K - GTX 570</b>	<b>Black Pontifex</b>
Hersteller / Preis	Hardware4u / 1.300 Euro	Neotec / 1.300 Euro	One / 1.250 Euro	Ultraforce / 1.250 Euro	PC King / 1.300 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
CPU / Sockel	Core i5 2500K @ 4,5 GHz / Sockel 1155	Core i5 2500K @ 4,2 GHz / Sockel 1155	Core i7 2700K / Sockel 1155	Core i5 2500K / Sockel 1155	Core i5 2500K / Sockel 1155
Mainboard / Chipsatz	Asus P67A-GD53 / Intel P67	Asus P8Z68-V Gen 3 / Intel Z68	Gigabyte GA-Z68XP-UD4 / Intel Z68	Asus P8Z68-V Gen 3 / Intel Z68	Asus P8P67 Rev. 3.1 / Intel P67
Grafikkarte / Videospeicher	2x Radeon HD 6950 / 2x 1.024 MByte	Geforce GTX 560 Ti / 1.024 MByte	Geforce GTX 570 / 2.560 MByte	Geforce GTX 570 / 1.280 MByte	Geforce GTX 570 / 1.280 MByte
Speicher	4,0 GB DDR3 / 1.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 128 GB SSD	8,0 GB DDR3 / 64 GB SSD / 1.000 GB HDD	8,0 GB DDR3 / 64 GB SSD / 1,0 TB HDD	8,0 GB DDR3 / 64 GB SSD / 1.000 GB HDD
DVD-ROM / Brenner	DVD-Brenner	DVD-Brenner	Blu-ray inklusive DVD-Brenner	DVD-Brenner	DVD-Brenner
Lautstärke Leerlauf / Last	0,4 / 0,6 Sone	0,3 / 0,6 Sone	1,6 / 2,1 Sone	3,9 / 4,0 Sone	2,4 / 2,6 Sone
<b>Bewertung</b>					
<b>Spielleistung (40%)</b>	<b>40/40</b>	<b>30/40</b>	<b>33/40</b>	<b>34/40</b>	<b>33/40</b>
Pro & Kontra	mit Abstand schnellster PC im Test stets genügend Leistung für AA / AF schnell genug für 30-Zöller	schnell meist genügend Leistung für AA zu langsam für 30-Zöller	sehr schnell stets genügend Leistung für AA / AF teils schnell genug für 30-Zöller	extrem schnell stets genügend Leistung für AA / AF schnell genug für 30-Zöller	sehr schnell stets genügend Leistung für AA / AF teils schnell genug für 30-Zöller
<b>Ausstattung (20%)</b>	<b>13/20</b>	<b>15/20</b>	<b>18/20</b>	<b>15/20</b>	<b>17/20</b>
Pro & Kontra	Dirt-3-Vollversion USB 3.0 keine SSD nur Onboard-Sound kein Blu-ray nur ein Laufwerk	große SSD USB 3.0 nur Onboard-Sound kein Blu-ray nur ein Laufwerk keine Festplatte	WLAN Batman: AC Vollversion SSD USB 3.0 Blu-ray-Laufwerk nur Onboard-Sound nur ein Laufwerk	SSD USB 3.0 nur Onboard-Sound kein Blu-ray nur ein Laufwerk	SSD USB 3.0 X-Fi-Soundkarte kein Blu-ray nur ein Laufwerk
<b>Technik (20%)</b>	<b>17/20</b>	<b>20/20</b>	<b>16/20</b>	<b>18/20</b>	<b>16/20</b>
Pro & Kontra	sehr aufgeräumt gutes Gehäuse komplett gedämmt sehr hoher Stromverbrauch unter Windows extrem hoher Stromverbrauch in Spielen	sehr aufgeräumt sehr gutes Gehäuse teils gedämmt sparsam unter Windows niedriger Stromverbrauch in Spielen	aufgeräumt gutes Gehäuse sparsam unter Windows nicht gedämmt sehr hoher Stromverbrauch in Spielen	sehr aufgeräumt sehr gutes Gehäuse teils gedämmt sehr hoher Stromverbrauch unter Windows hoher Stromverbrauch in Spielen	sehr aufgeräumt gutes Gehäuse nicht gedämmt hoher Stromverbrauch unter Windows hoher Stromverbrauch in Spielen
<b>Lautstärke (10%)</b>	<b>10/10</b>	<b>10/10</b>	<b>7/10</b>	<b>3/10</b>	<b>5/10</b>
Pro & Kontra	unhörbar leise in Windows unter Vollast nahezu unhörbar	unhörbar leise in Windows unter Vollast nahezu unhörbar	nur leicht hörbar unter Windows hörbar unter Last	auf leise zu konfigurieren laut unter Windows laut unter Last	hörbar unter Windows hörbar unter Last
<b>Aufrüstbarkeit (10%)</b>	<b>7/10</b>	<b>10/10</b>	<b>8/10</b>	<b>10/10</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	Raum für zusätzliche Laufwerke kaum Steckplätze frei zu voll zum Aufrüsten	Raum für zusätzliche Laufwerke viele Steckplätze frei einfach zu erweitern	Raum für zusätzliche Laufwerke einfach zu erweitern kaum Steckplätze frei	Raum für zusätzliche Laufwerke viele Steckplätze frei einfach zu erweitern	Raum für zusätzliche Laufwerke einfach zu erweitern kaum Steckplätze frei
<b>Fazit</b>	Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.	Selbst unter Vollast ist der SpeedLine Rocket nicht zu hören, Verarbeitung und Technik stimmen. Einzige große Festplatte fehlt, dennoch ein sehr guter zweiter Platz.	One liefert einen richtig guten Spiele-PC, der mit hoher Spieleleistung sowie umfangreicher Ausstattung punktet. Wie bei den meisten PCs vermissen wir nur eine gute Soundkarte.	Der Ultraforce-PC ist 2500K – GTX 570 leistet in Spielen sehr viel, ist gut verarbeitet und kann leicht erweitert werden. Die Lautstärke ohne Anpassungen ist aber indiskutabel.	Als einziger Hersteller verbaut PC King eine X-Fi-Soundkarte, die Spieleleistung ist sehr hoch, die Ausstattung umfangreich. Allerdings drehen die Lüfter stets hörbar laut.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Gut</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Ausreichend</b>



der **Predator** unter Last mit lauten 3,5 Sone. Fazit: Für rund 100 Euro mehr bietet das Testfeld eindeutig schnellere und vor allem leisere Alternativen.

**9. Platz**

## Grey Computer Combat Ready! AMD A8-3850 GTX 560

**Wenig zukunftstauglich und mit durchwachsener Spieleleistung rettet nur der günstige Preis den Combat Ready!-PC.**

Grey Computer baut den günstigsten Rechner im Testfeld und verlangt für den **Combat Ready! AMD A8-3850 GTX 560** 800 Euro. Gemessen am Preis ist die Spieleleistung durchaus ordentlich: **Battlefield 3** läuft in Full HD mit 4x AA mit knapp 30 fps, **Skyrim** immerhin mit rund 36 Bildern pro Sekunde. Allerdings leidet unter dem günstigen Preis nahezu jeder andere Aspekt. Bei der Ausstattung kann der **Combat Ready!** zwar dank 60-GB-SSD noch mithalten, die Verarbeitungsqualität ist aufgrund des billigen Blech-Gehäuses aber wenig vertrauenswürdig, zumal die Kabel quer durch das Gehäuse baumeln. Außerdem dreht der Lüfter unter Last auf deutlich hörbare 3,4 Sone auf. Und

Zukunftssicherheit gibt es beim **Combat Ready!** praktisch nicht. Denn Grey Computer verbaut ein Micro-ATX-Mainboard mit FM1-Sockel, in den weder Phenom- noch FX-Prozessoren passen. Stattdessen nimmt der Sockel nur CPUs vom Typ A6, A6 und A8 auf, dessen für Anfang 2012 erwartete, schnelle Nachfolger auf Basis eines weiterentwickelten Bulldozer-Kerns nur mit dem neuen Sockel FM2 kompatibel sind. Auch bei der Lautstärke fällt der PC durch: Die 3,4 Sone unter Last sind eindeutig zu laut, um noch als gerade so akzeptabel durchzugehen. Alles in allem tun sich sparsame PC-Käufer mit diesem Rechner keinen Gefallen. Ein leiserer PC mit zukunftssicherer Plattform wie dem AM3+-Sockel ist je nach Konfiguration ähnlich günstig, aber schneller und langlebiger.

**10. Platz**

## Medion Akoya P5323 E

**Der Medion-PC landet bei Leistung, Verarbeitungsqualität und Zukunftssicherheit stets auf den hinteren Plätzen.**

Im Medion **Akoya P5323 E** setzt der Hersteller eine GeForce GTX 560 sowie einen Core i7 2600K ein. Im Vergleich zur Grafikkarte ist

der Prozessor völlig überdimensioniert, denn die GTX 560 bremst den Prozessor in Spielen gnadenlos aus. So kommt der Medion-PC in **Battlefield 3** nur ohne Kantenglättung auf Bildwiederholraten über 30 fps, mit 4x AA sackt die Framerate immer wieder unter diese Grenze und das Spiel ruckelt, **Skyrim** hingegen läuft auch in diesen Einstellungen noch mit etwas mehr als 30 fps. Das Betriebssystem findet auf einer 64-GB-SSD Platz, und reichlich Daten passen auf die große Festplatte mit 2,0 Terabyte. Die Verarbeitungsqualität ist verglichen mit der Konkurrenz dürftig, zudem hängen die Kabel lose im billigen Blech-Gehäuse mit Plastikoptik. Mit 1,5 Sone unter Windows und 2,4 Sone in Spielen geht der Akoya zwar nicht mehr als leise durch, nervt aber auch nicht durch laute Lüfter. Wer plant, in Zukunft den PC weiter aufzurüsten, hat allerdings schlechte Karten: Auf dem Micro-ATX-Mainboard sind nur noch wenige Steckplätze frei und auch die RAM-Bänke sind voll belegt – immerhin mit 8,0 GByte DDR3-Speicher. Unter Last erhitzt sich der Core i7 2600K auf heiße 78 °C, ein besserer Kühler sowie ein bis zwei Gehäuselüfter wären hier Pflicht. Alles in allem bietet der **Akoya P5323 E** für den Preis von 1.000 Euro einfach zu wenig. **LHW**

**6**

### 4Gamez! Intel Core i7-2700K

Hersteller / Preis

Atelco / 1.300 Euro

## Technische Angaben

CPU / Sockel

Core i7 2700K / Sockel 1155

Mainboard / Chipsatz

Asus P8P67 Rev. 3.1 / Intel P67

Grafikkarte / Videospeicher

GeForce GTX 560 Ti / 1.024 MByte

Speicher

16,0 GB DDR3 / 60 GB SSD / 2,0 TB HDD

DVD-ROM / Brenner

Blu-ray-Brenner

Lautstärke Leerlauf / Last

1,4 / 2,3 Sone

**7**

### BF3 Special Edition Gold

Mifcom / 1.130 Euro

AMD FX-4100 @ 4,2 GHz / Sockel AM3+

Asus Sabertooth 990FX / AMD 990FX

GeForce GTX 570 / 1.280 MByte

8,0 GB DDR3 / 500 GB HDD

DVD-Brenner

2,3 / 2,5 Sone

**8**

### Predator G5910

Acer / 1.200 Euro

Core i7 2600K / Sockel 1155

Acer / Intel P67

Radeon HD 6870 / 1.024 MByte

8,0 GB DDR3 / 64 GB SSD / 1.500 GB HDD

DVD-Brenner

1,8 / 3,5 Sone

**9**

### Combat Ready! AMD A8-3850 GTX 560

Grey Computer / 800 Euro

AMD A8-3850 / Sockel FM1

Gigabyte GA-A75M-S2V / AMD A75

GeForce GTX 560 / 1.024 MByte

4,0 GB DDR3 / 60 GB SSD / 500 GB HDD

DVD-Brenner

1,1 / 3,4 Sone

**10**

### Akoya P5323 E

Medion / 1.000 Euro

Core i7 2600K / Sockel 1155

Medion H67H2-EM / Intel H67

GeForce GTX 560 / 1.024 MByte

16,0 GB DDR3 / 64 GB SSD / 2.000 GB HDD

DVD-Brenner

1,5 / 2,4 Sone

## Bewertung

## Spieleleistung (40%)

**29/40**

## Pro &amp; Kontra

↗ schnell  
↗ meist genügend Leistung für AA  
↘ zu langsam für 30-Zöller

**34/40**

↗ extrem schnell  
↗ stets genügend Leistung für AA / AF  
↗ schnell genug für 30-Zöller

**30/40**

↗ schnell  
↗ meist genügend Leistung für AA  
↘ zu langsam für 30-Zöller

**25/40**

↗ flott  
↗ oft genügend Leistung für AA  
↘ zu langsam für 30-Zöller

**25/40**

↗ flott  
↗ oft genügend Leistung für AA  
↘ zu langsam für 30-Zöller

## Ausstattung (20%)

**16/20**

## Pro &amp; Kontra

↗ SSD ↗ USB 3.0 ↗ Blu-ray-Laufwerk  
↘ nur Onboard-Sound  
↘ nur ein Laufwerk

**12/20**

↗ USB 3.0 ↘ keine SSD  
↘ nur Onboard-Sound ↘ kein Blu-ray  
↘ nur ein Laufwerk

**15/20**

↗ Maus und Tastatur dabei ↗ SSD  
↘ kein USB 3.0 ↘ nur Onboard-Sound  
↘ kein Blu-ray ↘ nur ein Laufwerk

**15/20**

↗ SSD ↗ USB 3.0  
↘ nur Onboard-Sound ↘ kein Blu-ray  
↘ nur ein Laufwerk

**15/20**

↗ SSD ↗ USB 3.0  
↘ nur Onboard-Sound ↘ kein Blu-ray  
↘ nur ein Laufwerk

## Technik (20%)

**16/20**

## Pro &amp; Kontra

↗ aufgeräumt ↗ gutes Gehäuse  
↗ niedriger Stromverbrauch in Spielen  
↗ sehr hoher Stromverbrauch unter Windows  
↘ nicht gedämmt

**16/20**

↗ sehr aufgeräumt ↗ gutes Gehäuse  
↘ nicht gedämmt ↗ hoher Stromverbrauch in Spielen  
↗ sehr hoher Stromverbrauch unter Windows  
↘ nicht gedämmt

**10/20**

↗ sehr sparsam unter Windows  
↗ niedriger Stromverbrauch in Spielen  
↘ nicht gedämmt ↗ Kabel hängen lose im Gehäuse  
↘ Plastikgehäuse

**15/20**

↗ sehr sparsam unter Windows  
↗ niedriger Stromverbrauch in Spielen  
↗ billiges Standardgehäuse ↗ Kabel hängen lose im Gehäuse  
↘ nicht gedämmt

**10/20**

↗ sparsam unter Windows ↗ sehr niedriger Stromverbrauch in Spielen  
↗ Kabel hängen lose im Gehäuse  
↘ Plastikgehäuse ↘ nicht gedämmt

## Lautstärke (10%)

**7/10**

## Pro &amp; Kontra

↗ nur leicht hörbar unter Windows  
↗ hörbar unter Last

**5/10**

↘ hörbar unter Windows  
↗ hörbar unter Last

**5/10**

↗ nur leicht hörbar unter Windows  
↗ deutlich hörbar unter Last

**5/10**

↗ kaum hörbar unter Windows  
↗ deutlich hörbar unter Last

**7/10**

↗ nur leicht hörbar unter Windows  
↗ hörbar unter Last

## Aufrüstbarkeit (10%)

**10/10**

## Pro &amp; Kontra

↗ Raum für zusätzliche Laufwerke  
↗ viele Steckplätze frei  
↗ einfach zu erweitern

**10/10**

↗ Raum für zusätzliche Laufwerke  
↗ viele Steckplätze frei  
↗ einfach zu erweitern

**7/10**

↗ Raum für zusätzliche Laufwerke  
↘ kaum Steckplätze frei  
↘ schlecht zu erweitern

**4/10**

↗ Raum für zusätzliche Laufwerke  
↘ kaum Steckplätze ↘ FM1-Plattform nicht zukunftssicher ↘ Micro-ATX

**5/10**

↗ Raum für zusätzliche Laufwerke  
↘ kaum Steckplätze frei ↘ Micro-ATX-Mainboard  
↘ schlecht zu erweitern

## Fazit

Blu-ray-Genuss hin oder her – gegenüber der gleichzeitigen Konkurrenz ist die Spieleleistung des 4Gamez! Intel Core i7-2700K aber zu niedrig und die Lautstärke zu hoch.

Vor allem die schwache Ausstattung und die durchweg nervenden Lüfter kosten den BF3 Special Edition Punkte, Spieleleistung sowie Technik sind dagegen nahezu optimal.

Optisch gewöhnungsbedürftig liefert der Predator gute Spieleleistung. Aufbau sowie Verarbeitungsqualität sind aber unterdurchschnittlich, genau wie die zu hohe Lautstärke.

Der günstigste Rechner im Test liefert zwar solide Spieleleistung. Wegen mangelnder Zukunftssicherheit gepaart mit deutlich zu lauten Lüftern raten wir vom Kauf ab.

Medions Akoya P5323 E für 1.000 Euro bleibt nur der letzte Platz. Im Vergleich zur Konkurrenz ist die Spieleleistung zu niedrig, die Aufrüstbarkeit mau und die Lautstärke zu hoch.

## Preis/Leistung

**Ausreichend****Ausreichend****Mangelhaft****Ausreichend****Mangelhaft**





**Nur für kurze Zeit verkauft Nvidia die GeForce GTX 560 Ti mit 448 statt 384 Shader-Einheiten. Ob sich hinter der neuen Grafikkarte ein Schnäppchen verbirgt, klärt der Test mit umgebautem Benchmark-Parcours.** Von Hendrik Weins

GeForce GTX 560 Ti 448 im Preisvergleich: 7665

**N**vidias starke GeForce GTX 560 Ti kostet rund 200 Euro und leistet im Grunde genommen für jedes aktuelle Spiel bis zu einer Auflösung von 1920x1080 Pixeln mehr als genug. Wäre da nur nicht die Konkurrenz in Form der Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Videospeicher – die gleich teure AMD-Karte ist im Schnitt zwölf Prozent schneller. Bis zur 300-Euro-Karte GeForce GTX 570 klafft ein Loch in Nvidias Portfolio, das die GeForce GTX 560 Ti 448 mit 1.280 MByte

Speicher zumindest vorübergehend schließen soll. Denn die neue Grafikkarte soll nur solange verkauft werden, wie der Vorrat reicht. Offiziell ruft Nvidia einen Preis von 280 Euro auf, obwohl es die schnellere GeForce GTX 570 teilweise bereits für 270 Euro zu kaufen gibt. So-

mit konkurriert die GeForce GTX 560 Ti 448 eher mit der GTX 570 und der ähnlich teuren Radeon HD 6970 als mit der HD 6950. Unser Testfeld erstreckt sich dabei von der Einstiegsplatine GeForce GTX 550 Ti für knapp 100 Euro bis hin zu den Ein-Chip-Topmodellen GeForce GTX 580 (450 Euro) und Radeon HD 6970 (300 Euro). Da Nvidia wie auch schon bei der GeForce GTX 560 ohne »Ti« keine Referenzgrafikkarten zum Test schickt, verwenden wir die knapp 290 Euro teure **N560GTX 448 Twin Frozr III OC** von MSI, einmal mit dem Herstellertakt von 750/1.500/3.900 MHz und einmal mit von Nvidia angegebenen 732/1.464/3.800 MHz, um den Leistungsvorteil der Übertaktung zu ermitteln.

Nvidia bezeichnet die GeForce GTX 560 Ti 448 als eine Sonderedition. Ein neuer Modellname wie GeForce GTX 565 würde nach Meinung des Herstellers suggerieren, dass die Karte einen festen Platz im Angebot besäße. Da es von der 560 Ti 448 aber nur etwa 10.000 Stück geben soll, sei eine neue Modellnummer nicht angebracht. So oder so hat die GeForce GTX 560 Ti 448 mit der GeForce GTX 560 Ti außer dem Namen nichts gemein. Unter der Haube steckt eine GeForce GTX 570 mit von 480 auf 448 reduzierten Shader-Einheiten, die Taktfrequen-

zen bleiben bei 732/1.464/3.800 MHz. Auch der Speicherausbau von 1.280 statt 1.024 MByte und die Speicherbandbreite von 152 statt 128 GByte pro Sekunde entsprechen der GTX 570. Gegenüber der GTX 560 Ti steigt die Zahl der Shader-Einheiten damit von 384 auf 448 (daher die »448« im Na-

### Im Kern eine GeForce GTX 570

men), das Speicher-Interface ist 320 statt 256 Bit breit. Bei Bedarf schließen Sie die GeForce GTX 560 Ti 448 mit bis zu zwei weiteren GTX 560 Ti 448 per SLI-Brücke zusammen, insofern das Mainboard für den entsprechenden Triple-SLI-Betrieb freigegeben ist; die Kombination mit einer GeForce GTX 560 Ti funktioniert nicht. Wie gehabt schließen Sie maximal zwei Monitore oder Fernseher per DVI-Anschluss (die Karte hat zwei) oder HDMI-Buchse an. Per HDMI kann die GeForce GTX 560 Ti 448 wie alle GTX-500-Modelle zudem 3D-Blu-rays wiedergeben sowie die Heimkino-Soundstandards Dolby True HD und DTS HS Master Audio per Bitstreaming an einen entsprechend ausgerüsteten Verstärker weiterleiten.

#### + Stärken

- + fast so schnell wie GeForce GTX 570 und Radeon HD 6970
- + unterstützt alle aktuellen Technologien, darunter DirectX 11, PhysX und 3D Vision

#### - Schwächen

- im Vergleich zu teuer
- Lüfter hörbar bis laut
- maximal zwei Monitore gleichzeitig



Für den Test der GeForce GTX 560 Ti 448 verwenden wir zum ersten Mal unser neues Testsystem mit dem 3,4 GHz schnellen **Core i7 2600K** und 8,0 GByte DDR3-RAM auf dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus. Statt einer Festplatte nutzen wir eine 512 GByte große **SSD 830** von Samsung. Zudem haben wir unseren Benchmark-Parcours komplett auf DirectX 11 umgestellt. Jetzt gehören dazu **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Metro 2033** sowie **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Wie so oft laufen die einen Spiele auf einer GeForce-Grafikkarte besser und die anderen auf Radeons. **Skyrim** liegt den Radeon-Karten spürbar besser, sodass eine Radeon HD 6970 die GeForce GTX 570 um mehr als zehn Prozent deklassiert. Ausgeglichen wird das durch **Crysis 2**, das wir im DirectX-11-Modus mit HiRes-Texturen benchmarken. Hier profitiert die GeForce von ihren deutlich leistungsstärkeren Tesselatoren und schlägt die Radeon HD 6970 um über 30 Prozent! Insgesamt entspricht das Leistungsgefüge aber unserem alten Test-Parcours.

Ohne Kantenglättung absolviert die GeForce GTX 560 Ti 448 (52,1 fps) unseren Benchmark-Parcours gut 19 Prozent schneller als eine GeForce GTX 560 Ti (43,7 fps) und liegt lediglich sechs Prozent hinter der GTX 570 (55,1 fps). Die wesentlich günstigere Radeon

HD 6950 (49,3 fps) ist zwar mess-, aber nicht spürbar langsamer, die Radeon HD 6970 (53,4 fps) liegt mit drei Prozent hauchdünn in Front. Das ehemalige Top-Modell Radeon HD 5870 folgt mit 49,2 fps ebenso knapp hinter der GTX 560 Ti 448 wie die gleich schnelle HD 6950, während eine GeForce GTX 470 mit 42,7 fps schon spürbar weniger leistet. Die **N560GTX-448 Twin Frozr III** rechnet mit 53,8 fps drei Prozent schneller als eine GeForce GTX 560 Ti 448 mit Standardtakt (52,1 fps). Damit liefert die MSI-Platine praktisch so viel wie GTX 570 und Radeon HD 6970. Mit zugeschalteter vierfacher Kantenglättung sowie achtfacher anisotroper Filterung wächst der Abstand zur GeForce GTX 570 minimal – die GTX 560 Ti 448 liegt nun sieben Prozent zurück. Der Vorsprung auf eine GeForce GTX 560 Ti bleibt mit 19 Prozent hingegen konstant, während die Radeon HD 6950 weiterhin nur knapp zurück liegt. Dagegen setzt sich die Radeon HD 6970 um gut 7 Prozent ab. Die **N560GTX-448 Twin Frozr III** (45,9 fps) kann die Standardkarte nun um fünf Prozent hinter sich lassen. Alle getesteten Spiele laufen dabei in 1920x1080 mit 4x AA sowie 8x AF ruckelfrei mit mindestens 30 Bildern pro Sekunde. Erst in 2560x1600 sackt die Bildwiederholrate in **Anno 2070**, **Metro 2033** oder **Crysis 2** unter die 30-fps-Marke.

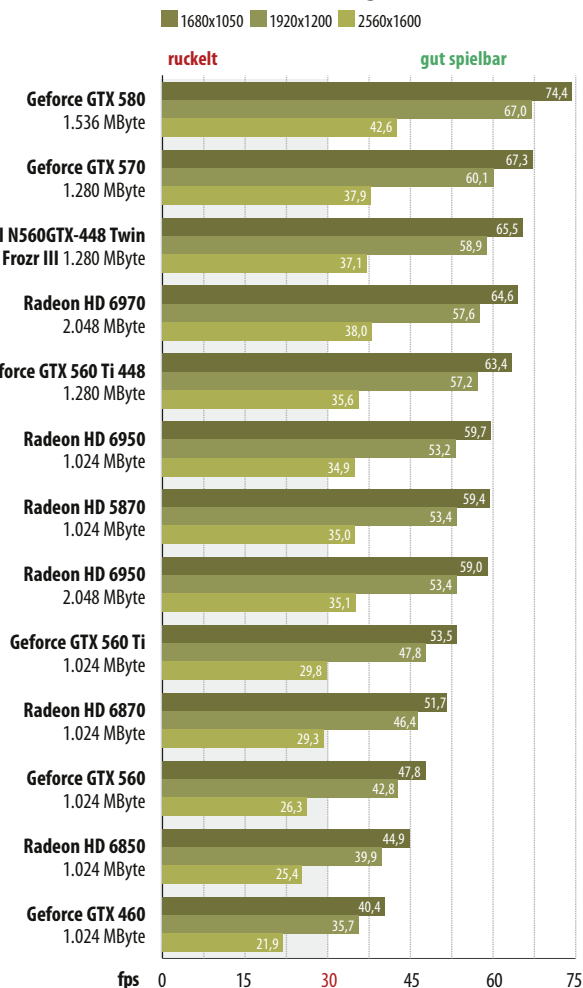


Mit diesem **kleinen Schalter** an der Platine der MSI N560GTX-448 können Sie zwischen zwei Lüfterprofilen wechseln, von denen aber keines leise arbeitet.

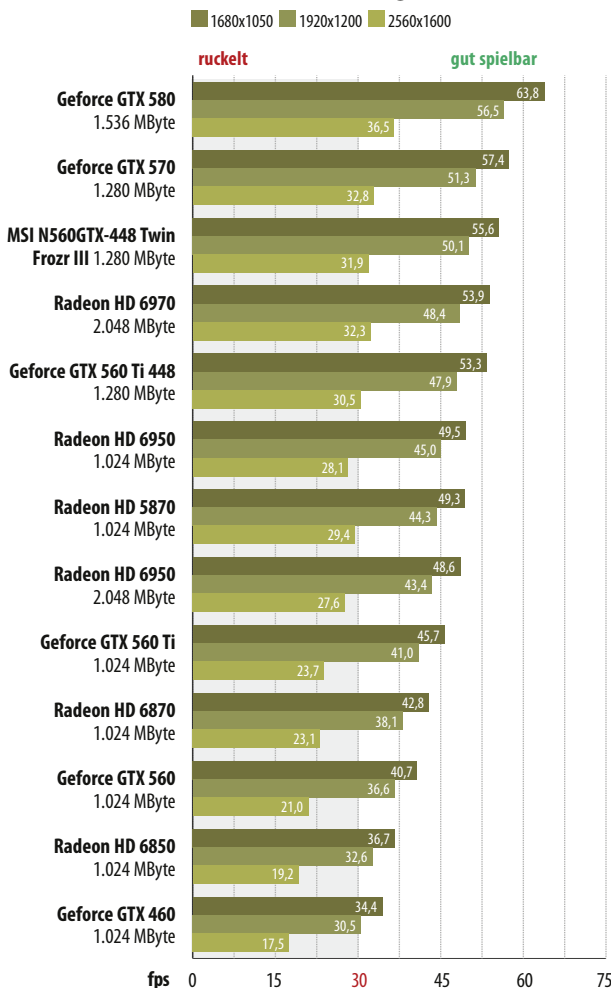
Achtfache Kantenglättung scheint für die Entwickler aktuelle Spiele kein Thema mehr zu sein. Denn bis auf **Dirt 3** und **The Elder Scrolls V: Skyrim** unterstützt kein anderer unser neuer Benchmark-Titel diese Einstellung. Selbst das Erzwingen über den Grafikkartentreiber funktioniert nicht. Entweder werden die höheren AA-Modi einfach nicht angewendet oder das Spiel quittiert den Versuch mit einem Absturz. Erschwerend kommt hinzu, dass bislang auch **Skyrim** seine Probleme mit 8x AA hat und in der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 extreme Bildfehler produziert. Aber dennoch wollen wir nicht auf 8x AA verzichten. Zum einen können zukünftige Treiber oder Patches noch das ein oder andere Spiel zu

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Metro 2033, Skyrim

Performance Rating **1x AA / 1x AF**



Performance Rating **4x AA / 8x AF**

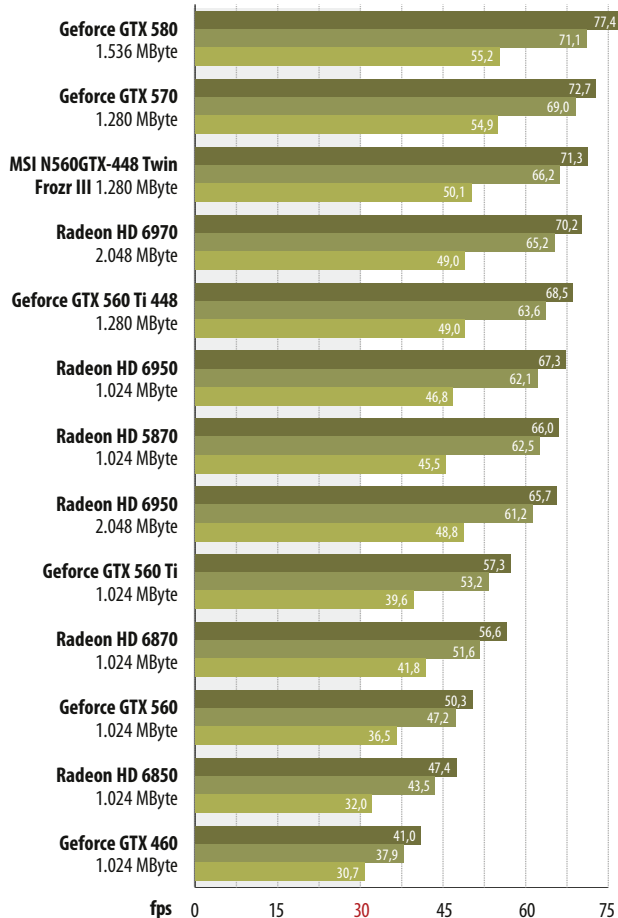




Performance Rating **8x AA / 16x AF**

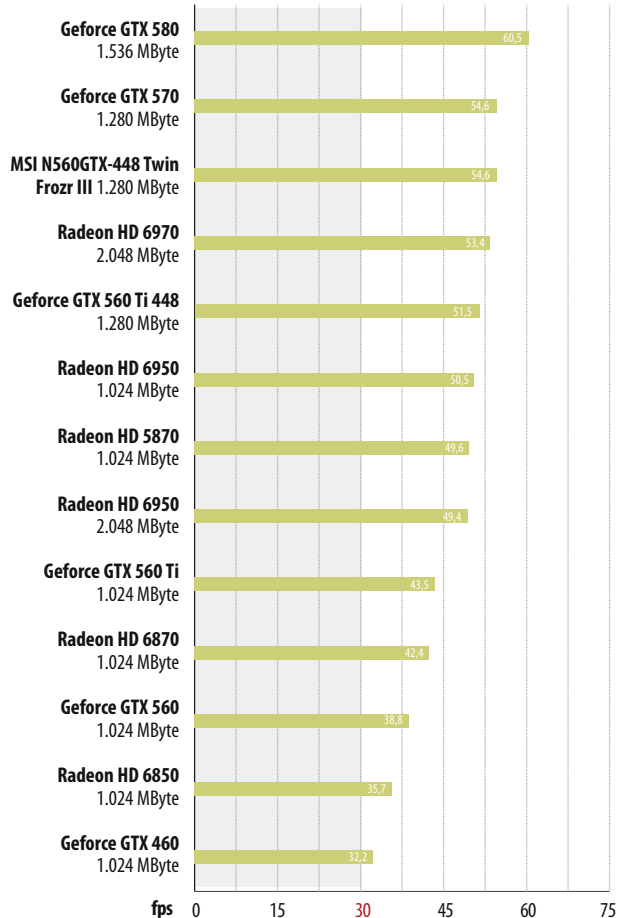
■ 1680x1050 ■ 1920x1200 ■ 2560x1600

ruckelt gut spielbar

Performance Rating **Insgesamt**

■ Insgesamt

ruckelt gut spielbar



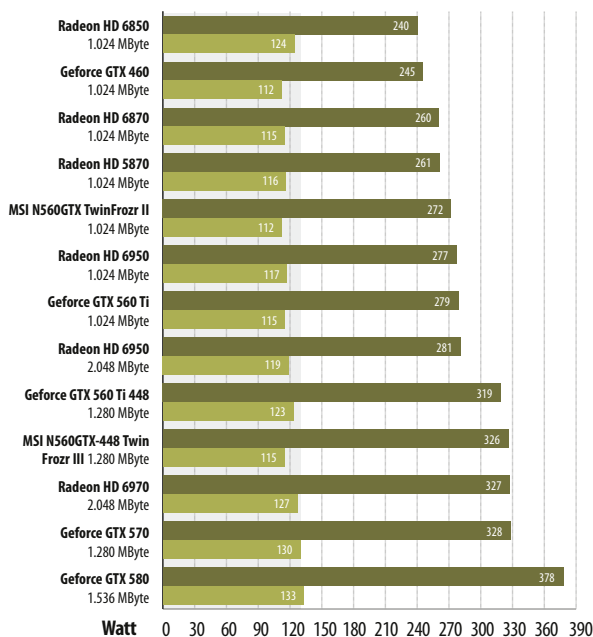
derart feinen Kantenglättungsmodi überreden, und zum anderen wird das Testfeld erst in diesen Einstellungen wirklich auseinandergezogen, weil die günstigeren Grafikkarten unverhältnismäßig stark einbrechen. Die Geforce GTX 560 Ti 448 gehört aller-

dings nicht dazu. Deren Leistung sinkt im Test zwar von 4x AA zu 8x AA im Schnitt um 13 Prozent, womit Sie **Skyrim** oder **Dirt 3** noch immer ruckelfrei mit über 40 Bildern pro Sekunde spielen können. Da Radeon-Karten bislang besser mit **Skyrim** zurecht-

kommen, holt die Radeon HD 6950 die GTX 560 Ti 448 mit 8x AA aber ein und gleicht den bisher bestehenden Vorsprung aus. Die **N560GTX-448 Twin Frozr III** setzt sich gegenüber der GTX 560 Ti 448 mit Standardtakt um drei Prozent ab, die GTX 570 liegt

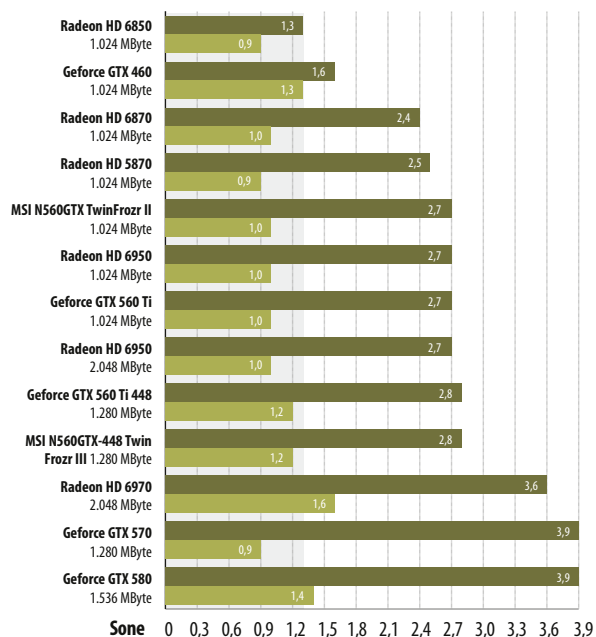
## Stromverbrauch Testsystem

■ Volllast ■ Leerlauf



## Lautstärke

■ Volllast ■ Leerlauf







## Einfach zu teuer

Hendrik Weins,  
Redakteur Hardware  
hendrik@gamestar.de

Der Preis der neuen GeForce GTX 560 Ti 448 von mindestens 280 Euro steht für mich in keinem Verhältnis zur gebotenen Leistung. Dass die neue Grafikkarte hinter einer GTX 570 zurückbleibt, zeigt schon die Produktbezeichnung. Warum die Hersteller dann den gleichen Preis verlangen, ist für mich völlig unverständlich. Für 240 Euro wäre die GTX 560 Ti 448 eine echte Alternative zu übertakteten Radeon-HD-6950-Modellen. Im aktuellen Umfeld der neuen GeForce sind Radeon HD 6970 und GeForce GTX 570 wegen der höheren Leistung die eindeutig bessere Wahl. Das gilt auch für die N560GTX-448 Twin Frozr III OC.

weiterhin knapp in Front. Aufgrund der wenigen Spiele besitzen die Durchschnittswerte mit achtfacher Kantenglättung aber nur eine geringe Aussagekraft.

Unterm Strich überholt die GeForce GTX 560 Ti 448 die GTX 560 Ti um durchschnittlich fast 20 Prozent und liegt nur sechs Prozent hinter einer GeForce GTX 570. Die Radeon HD 6950 leistet im Schnitt vier Prozent weniger als die neue GeForce – wobei die wenigen Titel mit 8x-AA-Unterstützung die Werte leicht verzerren. Denn beispielsweise mit vierfacher Kantenglättung liegt die GTX 560

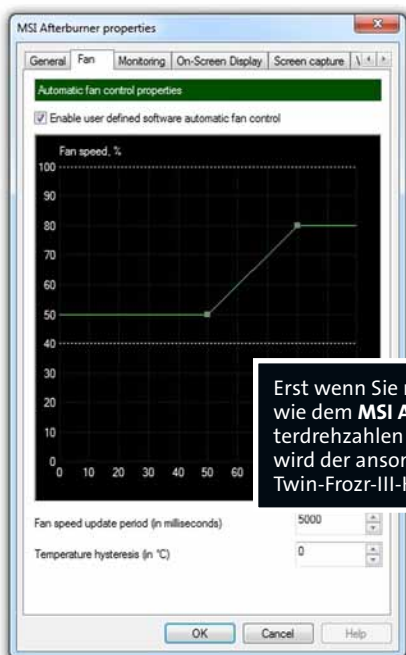
zehrende Extras wie achtfache Kantenglättung, Super Sampling oder 3D Vision hinzu. Aufgrund der minimalen Übertaktung von winzigen zweieinhalb Prozent war eine in der Praxis spürbare Mehrleistung der **N560GTX-448 Twin Frozr III** nicht zu erwarten. Die vier Prozent Vorsprung gegenüber dem Standardmodell von Nvidia bestätigen das. Den Rückstand auf die GTX 570 und die HD 6970 kann die MSI-Karte aber auf vernachlässigbare zwei Prozent weiter verkleinern. GTX 560 Ti und HD 6950 können dabei nicht mithalten und fallen 20 beziehungsweise sieben Prozent zurück.

Weil uns Nvidia keine Referenzgrafikkarte mit dem Originallüfter für unseren Test zur Verfügung stellen wollte, haben wir die Messungen mit einer **MSI N560GTX-448 TwinFrozr III** durchgeführt und diese auf die Standardtaktfrequenz heruntergetaktet. Deshalb sind die Stromverbrauchs- und Lautstärkemessungen jedoch nicht ohne Weiteres auf Modelle mit dem Originallüfter von Nvidia zu übertragen, eine Tendenz zeigen die Ergebnisse aber dennoch. So benötigt unser gesamtes Testsystem mit der neuen GeForce-Karte unter Last 319 Watt, nur 9 Watt weniger als mit einer GeForce GTX 570, aber 40 Watt mehr als mit einer GTX 560 Ti. Der Stromverbrauch mit der **N560GTX-448 TwinFrozr III** liegt bei vollem Takt bei 326 Watt für das komplette Testsystem auf einem Niveau mit Radeon HD 6970 (327 Watt) und GeForce GTX 570 (328 Watt). Zum Vergleich: Wenn in unserem Testsystem die minimal langsamere Radeon HD 6950 mit 2,0 GByte Videospeicher steckt, reichen ihm maximal 281 Watt aus.

Größter Schwachpunkt der **N560GTX-448 Twin Frozr III** ist neben dem zu hohen Preis eindeutig der Kühler. Zwar ist der mit 0,9 Sone im Leerlauf praktisch nicht zu hören und Sie können per Wählschalter an der Platine zwischen zwei Lüfterprofilen wechseln, standardmäßig ist aber das Performance-Profil aktiv. Damit dreht der Lüfter unter Vollast mit knapp 60 Prozent der Maximalgeschwindigkeit und kühlt den Chip auf 58 °C herunter. Die mit 3,9 Sone extrem laute Geräuschkulisie vermag die Freude an den niedrigen Temperaturen schnell. Abhilfe schafft auch das zweite Profil nicht, weil der Lüfter weiter deutlich hörbar rauscht. Erst wenn Sie die Drehzahlen manuell auf 40 Prozent reduzieren (zum Beispiel mit dem Tuning-Tool MSI-Afterburner), sinkt die Lautstärke auf sehr leise 1,2 Sone. Zwar steigen die Temperaturen dann auf 77 °C, doch das ist noch immer eine für Grafikkarten ungefährliche Region. Über die Lautstärke des Referenzkühlers können wir dagegen keine absolut sichere Aussage treffen. Da Nvidia aber intern den gleichen Kühler wie bei der GTX 570 verwendet, dürfte der wie auf der GTX 570 aus dem Gehäuse heraus mit seinen 2,7 Sone zwar zu hören sein, aber beim Spielen nicht stören. **HW**

## Im Konkurrenzvergleich viel zu teuer

Ti 448 noch sieben Prozent in Front. Abstriche bei der Grafikqualität müssen Sie aber in keinem Spiel hinnehmen, es sei denn Sie spielen in der extrem hohen 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 oder schalten leistungs-



Erst wenn Sie mit Tuning-Tools wie dem **MSI Afterburner** die Lüfterdrehzahlen manuell einstellen, wird der ansonsten viel zu laute **Twin-Frozr-III-Kühler** leise.

PREIS 280 Euro HERSTELLER Nvidia

## Grafikkarte GeForce GTX 560 Ti 448

<b>Grafikchip</b>	GeForce GTX 560 Ti 448 (GF110)
<b>GPU-/ Shader-/ DDR-Takt</b>	732/1.464/3.800 MHz
<b>Videospeicher</b>	1.280 MByte
<b>Speicheranbindung</b>	320 Bit
<b>Stromanschlüsse</b>	2x 6-Pol
<b>Steckplatz</b>	PCI Express

### SPIELELEISTUNG

- sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA
- 8x AA bis 1920x1200 flüssig
- leicht übertaktet
- 3D Vision mit maximalen Details nicht immer flüssig

52/40

### ARBEITSELEISTUNG

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- anisotroper Texturfilter winkelabhängig

10/20

### MULTIMEDIALEISTUNG

- befriedigende Energieeffizienz
- hoher maximaler Verbrauch

6/20

### TECHNIK

- unter Windows leise
- kein nerviges Lüftergeräusch
- unter Last hörbar
- für Silent-PCs zu laut

7/10

### ENERGIEEFFIZIENZ

- 3D Vision
- PhysX
- SLI
- 2x DVI
- Mini-HDMI 1.4a
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte vom Chiphersteller

5/10

### FAZIT

Sehr schnelle Grafikkarte und nur wenig langsamer als die GTX 570, aber praktisch gleich teuer und daher alles in allem nicht zu empfehlen. Sparen Sie entweder viel Geld und greifen Sie zur normalen GTX 560 Ti, oder kaufen Sie für nur zehn Euro mehr gleich eine GeForce GTX 570 oder Radeon HD 6970.



PREIS 290 Euro HERSTELLER MSI

## Grafikkarte N560GTX-448 Twin Frozr III OC

<b>Grafikchip</b>	GeForce GTX 560 Ti 448 (GF110)
<b>GPU-/ Shader-/ DDR-Takt</b>	750/1.500/3.900 MHz
<b>Videospeicher</b>	1.280 MByte
<b>Speicheranbindung</b>	320 Bit
<b>Stromanschlüsse</b>	2x 6-Pol
<b>Steckplatz</b>	PCI Express

### SPIELELEISTUNG

- sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA
- 8x AA bis 1920x1200 flüssig
- leicht übertaktet
- 3D Vision mit maximalen Details nicht immer flüssig

53/40

### ARBEITSELEISTUNG

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- anisotroper Texturfilter winkelabhängig

10/20

### MULTIMEDIALEISTUNG

- befriedigende Energieeffizienz
- hoher maximaler Verbrauch

6/20

### TECHNIK

- unter Windows leise
- unter Last ohne manuelle Anpassungen laut

5/10

### ENERGIEEFFIZIENZ

- 3D Vision
- PhysX
- SLI
- 2x DVI
- Mini-HDMI 1.4a
- Mini-HDMI auf HDMI-Adapter
- 2x Stromadapter
- keine Extras oder Vollversionen

7/10

### FAZIT

Leistet in jedem aktuellen Spiel genug bis 1920x1080 Pixeln mit maximalen Details und vierfacher Kantenglättung. Der Lüfter dreht in der Werkseinstellung aber viel zu laut auf. Zudem ist der Preis im Vergleich zur GTX 570 oder Radeon HD 6970 einfach zu hoch, trotz Übertaktung.



Wegen der anhaltend hohen Preise für Festplatten mussten wir in den Selbstbau-PCs die 1,0-TByte-Platten durch 500-GByte-Modelle ersetzen, um den Preisrahmen nicht zu sprengen. Im Gegenzug sind die meisten SSDs rund 10 Euro günstiger geworden.

## 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	100 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS7X LED	25 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 870-C45	50 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>UPDATE</b>
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b>
XFX Radeon HD 6870 Dual Fan	145 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>DVD-Brenner</b>	
LG GH22NS70	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Bitfenix Shinobi	45 €
<b>Netzteil</b>	<b>UPDATE</b>
Antec High Current Gamer 620 Watt	70 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>545 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+55 €</b>
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+55 €</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €

**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>UPDATE</b>
Enermax T40-TB	30 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	
Asrock Z68 Pro3	85 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>UPDATE</b>
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	20 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Powercolor Radeon HD 6950 Vortex	265 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	70 €
<b>SSD</b>	<b>UPDATE</b>
Samsung SSD 470 128 GByte	155 €
<b>DVD-Brenner</b>	
LG GH22NS	20 €
<b>Gehäuse</b>	<b>UPDATE</b>
Lankool K58	60 €
<b>Netzteil</b>	
Xigmatek GoGreen 700 Watt	80 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.020 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-65 €</b>
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
<b>Blu-ray-Brenner</b>	<b>+50 €</b>
LG BH10LS	70 €

**Fazit** Sehr schneller Rechner mit über-  
ragendem 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>	
EKL Alpenföhn Himalaya	50 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	<b>UPDATE</b>
Asus P8Z68-V Pro Gen3	165 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	45 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b>
MSI N580GTX Twin Frozr II	425 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk	55 €
<b>Festplatte</b>	<b>UPDATE</b>
Seagate Barracuda 7.2 500 TByte	70 €
<b>SSD</b>	<b>UPDATE</b>
Samsung SSD 470 128 GByte	155 €
<b>Blu-ray-Brenner</b>	
LG BH10LS	70 €
<b>Gehäuse</b>	
NZXT Phantom Big Tower	130 €
<b>Netzteil</b>	
NZXT Hale Power 90+ 750 Watt	150 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.585 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-115 €</b>
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	310 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+345 €</b>
Intel SSD320 300 GByte	500 €

**Fazit** Extrem schneller High-End-PC mit  
umfangreicher, zukunftssicherer Aus-  
stattung und pfeilschneller 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 ►190 € ►04/11 ►Quicklink: 7388  
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

**2** **Gigabyte N560 OC-1GI**  
 ►80 ►180 € ►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 ►170 € ►online ►Quicklink: 7486  
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

**5** **MSI N460GTX Hawk** **UPDATE**  
 ►77 ▲190 € ►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** **UPDATE**  
 ►75 ▼120 € ►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** **XFx Radeon HD 6850** **NEU**  
 ►70 ►140 € ►online ►Quicklink: 7413  
 schnell, hörbar bis laut / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

### GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1** **Zotac GeForce GTX 580 AMP!** **UPDATE**  
 ►87 ▲460 € ►12/10 ►Quicklink: 7252  
 extrem schnell, relativ laut / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

**2** **Asus EAH6970 DirectCu II** **UPDATE**  
 ►85 ▲320 € ►online ►Quicklink: 7489  
 extrem schnell, nur leicht hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

**3** **Powercolor HD 6970 PCS+** **UPDATE**  
 ►85 ▼320 € ►04/11 ►Quicklink: 7488  
 extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

**4** **Point of View GTX 580 Ultra** **UPDATE**  
 ►85 ▼465 € ►online ►Quicklink: 7616  
 schnellste Grafikkarte im Segment / GeForce GTX 580 / 1,5 GByte

**5** **MSI N570GTX TwinFrozr III OC** **UPDATE**  
 ►84 ▲310 € ►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 ▲265 € ►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**  
 ►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 GB





## Monitore



## 22-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Dell Professional P2210** PREISTIPP

►85 ►170 € ►09/10 ►Quicklink: 7067

voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

**2 Samsung Syncmaster BX2240** UPDATE

►84 ▲215 € ►09/10 ►Quicklink: 7067

voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

**3 HP Compaq LA2205wg**

►82 ►190 € ►online ►Quicklink: 7219

voll spieleauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**4 NEC Multisync E222W**

►81 ►180 € ►online ►Quicklink: 7491

voll spieleauglich, gutes Bild, Pivot Funktion, 1680x1050

**5 Samsung Syncmaster 2233RZ** UPDATE

►79 ►190 € ►online ►Quicklink: 7492

voll spieleauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

## 23,6-ZOLL-TFTs



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Benq XL2410T** UPDATE

►86 ▼330 € ►06/11 ►Quicklink: 7304

voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**2 Asus VK246H** PREISTIPP

►85 ►165 € ►04/10 ►Quicklink: 7082

voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**3 Acer GN245HQbmid** UPDATE

►83 ▼355 € ►online ►Quicklink: 7541

voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**4 Viewsonic V3D241wm-LED** UPDATE

►82 ▲340 € ►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



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Kingston HyperX SSD 240 GByte** UPDATE

►94 ▼390 € ►online ►Quicklink: 7620

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**2 OCZ Vertex 3 240 GByte** UPDATE

►91 ▼310 € ►online ►Quicklink: 7621

SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**3 Corsair Force GT 120 GByte** PREISTIPP

►88 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7622

SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

**4 Intel SSD320 300 GByte** UPDATE

►86 ▲500 € ►online ►Quicklink: 7624

SATA2, Intel-Controller

**5 Intel SSD510 120 GByte** UPDATE

►84 ▼230 € ►online ►Quicklink: 7632

SATA3-SSD, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Marvel-Controller

## Notebooks

## 12 BIS 17 ZOLL



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Asus G74SX**

►89 ►1.900 € ►online ►Quicklink: 7625

schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

**2 Alienware M17x R3** NEU

►86 ►2.300 € ►online ►Quicklink: 7677

schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

**3 Apple MacBook Pro 15 Zoll** UPDATE

►72 ▲1.600 € ►online ►Quicklink: 7626

edle Verarbeitung, relativ niedrige Spieleleistung, Mac OS X, 15 Zoll

**4 Alienware M11x R3** PREISTIPP

►70 ►1.000 € ►online ►Quicklink: 7627

kompaktes Spiele-Notebook für unterwegs, 11,6 Zoll

**5 Acer Aspire TimelineX 4830TG** UPDATE

►70 ▲1.000 € ►online ►Quicklink: 7628

günstiges Notebook mit schnellem Prozessor, 14 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** UPDATE

►95 ▼40 € ►online ►Quicklink: 7537

extrem präzise, 4.000 dpi, für linke und rechte Hände

**3 Logitech G400** PREISTIPP

►92 ▼30 € ►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**

►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**

►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 ▼35 € ►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 Raptor Gaming K1** NEU

►68 ►50 € ►online ►Quicklink: 7678

günstige mechanische Tastatur, Austausch Tasten, billige Verarbeitung

**5 Cherry G80-3000 LPCDE-2** UPDATE

►68 ▲50 € ►online ►Quicklink: 7647

günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

## TASTATUREN AB 50 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G510** UPDATE

►87 ▼70 € ►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** UPDATE

►84 ▼55 € ► - ► -

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: -

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



Politik • Spiele • Da gibt es nur einen Unterschied • In Spielen wird weniger geschummelt  
(außer in Modern Warfare 2)

PREIS: billiger als eine Bankenrettung



# PolitStar

Das Magazin für spielende Politiker

JANUAR 02/2012

## Lern-Vollversion

### Bundestkanzler

2009 - 2013

Ja, dieses Spiel gibt es wirklich!

Machen Sie's besser als die olle Merkel!

Im Zweifelsfall einfach Atom-bomben drauf!



## Politik-Addon

### Die Sims 3: Politikwelten

Steuern erhöhen, Wahlversprechen „vergessen“, runddiskutieren, Banken retten, Hände schütteln – nun auch bei den Sims!



# Spiele im Bundestag

Wie Sie Ihren Rechner in den Plenarsaal schmuggeln • So setzen Sie ein Counter-Strike-Match gegen die Opposition auf • Die besten Ausreden: „Ich spiele, um zu wissen, welche Spiele verboten gehören!“



### Test

Steuern erhöhen?

Nein! Nicht mit uns!

### Oppositions-Simulator

Wer immer auf „Nein“ klickt, gewinnt (die Wahl)

### Praxis

### Wirtschaftssimulationen

So lehren Patrizier 4 &amp; Co., wie man den Euro rettet

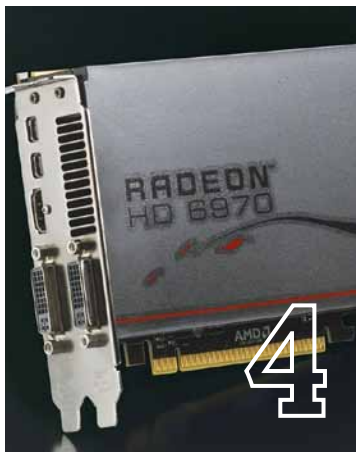
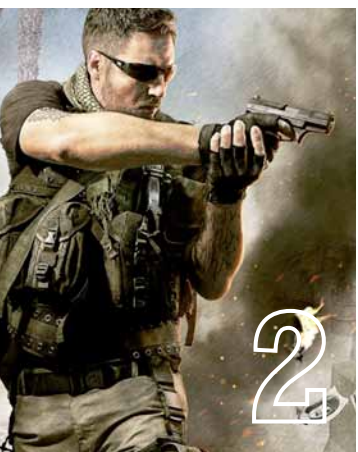
### Tipps & Tricks

### Berlin Fighter 4

Im Wahlkampf gibt es dieses Mal volles Pfund aufs Maul



# Die GameStar-Ausgabe 03/2012 erscheint am 25.01.2012



**1 Star Wars: The Old Republic** **Test** Im finalen Test und mit vielen Stunden Spielerfahrung liefern wir das abschließende Urteil über Biowares MMO-Einstand.

**2 Jagged Alliance: Back in Action** **Test** Wir prüfen, ob der Sprung der Rundenstrategie-Reihe in die Echtzeit glückt oder sich als schlechte Idee entpuppt.

**3 Preview-Marathon** **Preview** Wir begutachten die kommenden Action-Highlights Max Payne 3 sowie Dark Sinners 2 und liefern alle Infos zu C&C Generals 2.

**4 Neue Radeon-Grafikkarten** **Hardware** Wir testen AMDs neues Spitzenmodell Radeon HD 7970 und die eine Klasse darunter angesiedelte Radeon HD 7950.

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 Heimburg  
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 Heimburg, 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

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, Florian Innerle

Director of Mobile  
Markus Schwerdtel

Medien-Produktion  
David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,  
Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Huang Dong Vu

Layout und Grafik  
Sigrun Rüb (Ltd.), Evi Zechmeister

Redaktionsassistentin  
Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter  
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Jochen Gebauer, Daphne Cisneros,  
Kosta Christakis, Benjamin Kratsch, Patrick C. Lück

Abonnement  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 01805/727252-275 (\*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@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 Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten  
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

ISSN Nummern  
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage

MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de  
Web: www.mzv.de

Online-Reichweite (IVW 11/2011)  
87.176.961 Page Impressions, 13.850.730 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  
Anschirft der Redaktion

Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670),  
Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691

Kommunikations-Designer  
Nino Kerl

Conceptioner  
Manfred Aumaier (-602)

Digitale Anzeigenannahme  
IDG Global Solutions  
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)

Anzeigenpreise  
Es gilt stets die Preislise unter 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 Eckebrecht

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-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

## GameStar gibt's auch für unterwegs:



**Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android**

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

**Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen**

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:



www.gamepro.de



www.speedydragon.de



www.makinggames.de



www.pcwelt.de



www.macwelt.de



www.cio.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



www.techchannel.de



www.computerwoche.de



www.channelpartner.de