Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JULI 08/2011

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

Das größte Shooter- Duell aller Zeiten!

Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3

THEMEN E3-Highlights 2011 • Starcraft 2: Heart of the Swarm • Duke Nukem Forever • Tower Defense

DVDs **VOLLVERSIONEN** Universe at War • Enemy Engaged 2 ONLINE-SPIEL World of Tanks

VIDEOS Diablo 3 • Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3 • Special: Tower Defense • Die Redaktion u.v.a.

GameStar.de

GameStar DVD



TITELSTORY

Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3

Videovergleich: Wir stellen Szenen von Battlefield 3 und Modern Warfare 3 gegenüber und demonstrieren, was die beiden großen Shooter dieses Herbstes in Sachen Animationen, zerstörbarer Umgebung, Bewegungsfreiheit und Leveldesign auf dem Kasten haben.



GRATISSPIEL

Neodrome

In diesem Jump&Run der etwas anderen Art, das an das Design von Disneys Tron erinnert, steuern Sie ein Antivirus-Programm durch eine virtuelle Welt voller Licht und Farben.



TOP-SPIELVIDEO

Duke Nukem Forever

Der Duke ist da: Altbacken oder innovativ? Lustiger Proll-Humor oder kindische Fäkalwitzchen? Passend übersetzt oder nur auf Englisch cool? Unsere Videos zeigen's.

Trailer-Show: Wir präsentieren Ihnen alle alten Trailer und Spielszenen, die in den letzten 14 Jahren bei der Entwicklung von Duke Nukem Forever entstanden sind, darunter nie gezeigten Szenen!

Außerdem auf DVD

SPIELE
Enemy Enganged 2
World of Tanks

PREVIEWS
Diablo 3
Mass Effect 3
Starcraft 2: Heart o. t. Swarm
Tropico 4
Kingdoms of Amalur

TESTS
Dirt 3
Red Faction: Armageddon
Alice: Madness Returns
Dungeon Siege 3
Allods Online
Terraria

SPECIALS
Die Redaktion 67
Freispiel-Check
Rückblick GameStar 08/2001
Die Unreal-Engine 3.5
Special: Tower Defense

EXTRAS
Trailer: Deus Ex
Trailer: From Dust
Trailer: Tomb Raider

DEMOS
Alpha Polaris
Faery: Legends of Avalon

GameStar XL DVD

Für Querdenker: Ein Strategiespiel, bei dem Sie die üblichen Strategien vergessen können: Universe at War überrascht mit erfrischend innovativen Echtzeit-Schlachten.

Für Mehrspieler: Der Multiplayer-Modus bietet drei unterschiedliche Parteien und 24 Schlachtfelder für schnelle, spannende Matches.



VOLLVERSION

Universe at War



Brink

HD-VIDEO

Der Multiplayer-Shooter von Splash Damage im extralangen HD-Testvideo: Bewegungssystem, Charaktereditor und Klassenfähigkeiten

Mehr Minecraft: Diese beeindruckende Mod für das Indie-Spiel bietet eine Menge Neues für den Solo-Modus: Dörfer, NPCs, zusätzliche Gegenstände und sogar ein Handelssystem!



Minecraft: Millénaire

MOD

Außerdem auf XL-DVD

ONLINE-ROLLENSPIEL
Fiesta Online

HD-VIDEOS
Test: Brink
Test: Hunted
Hall of Fame: Wasteland

MOD
Dawn of War: Ultimate Apocalypse

DEMO
Lego Pirates of the Caribbean

TREIBER
ATI Catalyst V11.5
Nvidia Forceware V270.61

Editorial



WHO IS WHO Hendrik Weins • Christian Schmidt • Fabian Siegismund • Daniel Visarius • Michael Trier • Michael Graf • Petra Schmitz • Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge (v. l. r.)

Das Chefredaktions-Team



Michael Trier, Chefredakteur



Michael Graf



Frank Maier



Daniel Visarius

Ein Abschied und ein Anfang

Christian Schmidt geht, GameStar-Chefredaktion wird erweitert
Christian Schmidt kam 1998 als Trainee zu GameStar. 2000 ging er schon wieder, wollte andere Dinge probieren, wurde aber schnell rückfällig. Christian schrieb zunächst als Freier Autor für GameStar, hauptsächlich für den Tipps-&-Tricks- sowie den Sonderheft-Bereich. Das war ihm zu wenig, also kam er 2004 zurück, wurde Redakteur und startete nun voll durch.
Als Leitender Redakteur und Stellvertretender Chefredakteur war Christian Schmidt in den vergangenen Jahren maßgeblich daran beteiligt, die heutige GameStar mit zu formen.
Jetzt ist es wieder soweit: Christian geht, will etwas anderes probieren. Er verlasse GameStar »mit einem guten Gefühl«, sagte er bei seiner Abschiedsparty, weil er »das Heft in den Händen einer guten Mannschaft weiß«. Christian, wir werden dich vermissen, vermissen dich schon jetzt. Wir wünschen dir von Herzen alles Gute und hoffen, dass du findest, was du suchst.

Das Chefredaktions-Team
Die GameStar-Redaktion formiert sich um: Anstelle des scheidenden Stellvertretenden Chefredakteurs Christian Schmidt tritt ein Chefredaktions-Team, das Michael Trier unterstützt: Michael Graf ist ab sofort zuständig für alles, was bei der GameStar mit Spielen zu tun hat. Daniel Visarius verantwortet den Bereich Hardware, und Frank Maier lenkt eine der größten PC-Spiele-Websites der Welt: GameStar.de.
Gemeinsam setzen wir alles daran, das Erlebnis GameStar so zu gestalten, wie Sie es erwarten – sei es auf Papier oder im Internet. Sie können uns dabei unterstützen: Schicken Sie uns Ihre Gedanken, Ihre Wünsche, Ihre Kritik und ruhig auch Lob an brief@gamestar.de. In guter GameStar-Tradition ist Ihre Meinung auch weiterhin wichtigster Maßstab bei der Ausrichtung von Heft und Website.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

GameStar.de
Tagesaktuelle News und Tests, riesiges Video-Archiv und spannende Diskussionen mit Redakteuren und Spielern: www.gamestar.de

facebook
Was passiert hinter den GameStar-Kulissen? Einblicke in den Redakteursalltag, Mitmach-Aktionen und Kuriositäten der Spielebranche: www.facebook.de/gamestar.de

twitter
Live informiert über die wichtigsten Spiele-News und neue Artikel auf GameStar.de: www.twitter.com/gamestar

YouTube
Die neuesten redaktionellen Videos und Spiele-Trailer, Retro-Klassiker und alle Folgen unserer Kult-Comedy »Raumschiff GameStar«: www.youtube.de/gamestarDE

Inhalt



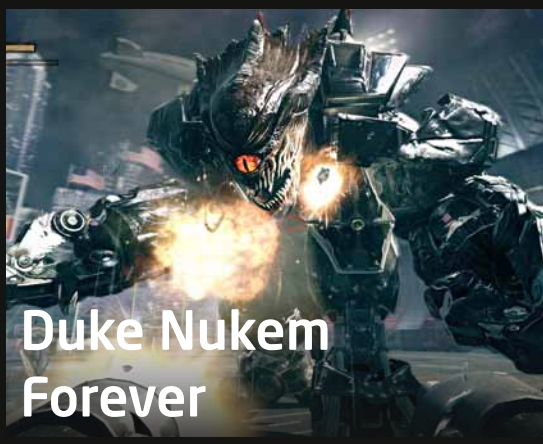
Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3

18 Im November prallen die beiden potenziellen Hit-Fortsetzungen aufeinander. Lesen Sie in unserer 14-seitigen Titelstory alles zum heiß erwarteten Kampf der Shooter-Giganten.



Starcraft 2: Heart of the Swarm

48 Was Blizzard mit dem zweiten Teil seiner grandiosen Echtzeit-Trilogie vorhat.



Duke Nukem Forever

74 Der Running-Gag der Spielegeschichte ist fertig. Doch die Pointe zündet nicht.

Titelstory

18 Mega-Preview: Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3
20 Die Kampagne
22 Die Inszenierung
24 Der Multiplayer-Modus
26 Die neuen Spielmodi
28 Die Technik
30 Das Fazit

Previews

34 Termin-Update
36 Bioshock Infinite
40 Assassin's Creed: Revelations
44 Risen 2
46 Far Cry 3
48 Starcraft 2: Heart of the Swarm
52 Hitman: Absolution
54 The Elder Scrolls 5: Skyrim
56 Resident Evil: Operation Raccoon City
58 Need for Speed: The Run

Aktuell

10 Mass Effect 3
10 Star Wars: The Old Republic
11 Rage
11 Aliens: Colonial Marines
13 Batman: Arkham City
13 Metro: Last Light
14 Darksiders 2
14 Arma 3
15 Xcom
15 Die E3-Drückeberger
16 Saints Row: The Third
16 Tropico 4

Tests

62 Das Team
64 Hitlisten / So testen wir
66 Alice: Madness Returns
70 F.E.A.R. 3
74 Duke Nukem Forever
82 Red Faction: Armageddon
86 Hunted: Die Schmiede der Finsternis
90 Terraria
94 Allods Online
98 Turm und Drang: Das Phänomen Tower Defense



Bioshock Infinite

36 Das dritte Bioshock könnte ein erzählerischer Geniestreich werden.



Alice: Madness Returns

66 Ausgeträumt: Der zweite Teil des Kultspiels bleibt hinter den Erwartungen zurück.



Günstige Oberklassengrafik

124 Highend muss nicht teuer sein: Wir testen zehn topaktuelle Grafikkarten von ATI und Nvidia, die gerade mal 200 Euro kosten, aber Leistung satt liefern.



E3 2011

10 Alle Hits der E3 2011 auf 29 Seiten. So klasse wird das kommende Spielejahr.

Freispiel

106 The Witcher: Versus!
107 Millénaire
107 Fallout: New Vegas: Honest Hearts
107 Karoshi 2.0
108 Super Meat Boy Editor
108 A Mystical Land
108 Global Agenda
109 Crysis 2: Retaliation
109 Travian 4
109 Dawn of War: Ultimate Apocalypse

Magazin

110 Leserbriefe
111 Fehler!
114 Verlosung
116 Report: Mann oder Frau?
104 Hall of Fame: Wasteland

Rubriken

5 Editorial
145 Die Vorletzte
146 Impressum / Vorschau

Hardware

122 Hardware-News

SCHWERPUNKT

124 Günstige Oberklassengrafik
126 Geforce GTX 560 Ti vs. Radeon HD 6950
134 Die Zukunft der Unreal Engine

TEST

138 Gamepads im Vergleich

SERVICE

142 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

A Mystical Land ... Freispiel ... 108
Alice: Madness Returns ... Test ... 66
Aliens: Colonial Marines ... News ... 11
Allods Online ... Test ... 94
Anomaly: Warzone Earth ... Test ... 106
Arma 3 ... News ... 14
Assassin's Creed: Revelation ... Preview ... 40
Atom Zombie Smasher ... Test ... 106
Batman: Arkham City ... News ... 13
Battlefield 3 ... Titelstory ... 18
Bioshock Infinite ... Preview ... 36
Crysis 2: Retaliation ... Freispiel ... 109
Darksiders 2 ... News ... 14
Dawn of War: Ultimate Apocalypse ... Freispiel ... 109
Defense Grid: The Awakening ... Test ... 106
Duke Nukem Forever ... Test ... 74
F.E.A.R. 3 ... Test ... 70
Fallout: New Vegas: Honest Hearts ... Freispiel ... 107
Far Cry 3 ... Preview ... 46
Global Agenda ... Freispiel ... 108
Harvest: Massive Encounter ... Test ... 107
Hitman: Absolution ... Preview ... 52
Hunted: Die Schmiede der Finsternis ... Test ... 86
Karoshi 2.0 ... Freispiel ... 107
Mass Effect 3 ... News ... 10
Metro: Last Light ... News ... 13
Millénaire ... Freispiel ... 107
Modern Warfare 3 ... Titelstory ... 18
Need for Speed: The Run ... Preview ... 58
Rage ... News ... 11
Red Faction: Armageddon ... Test ... 82
Resident Evil: Raccoon City ... Preview ... 56
Risen 2 ... Preview ... 44
Saints Row: The Third ... News ... 16
Sanctum ... Test ... 107
Star Wars: The Old Republic ... News ... 10
Starcraft 2: Heart of the Swarm ... Preview ... 48
Super Meat Boy Editor ... Freispiel ... 108
Terraria ... Test ... 90
The Elder Scrolls 5: Skyrim ... Preview ... 54
The Witcher: Versus! ... Freispiel ... 106
Travian 4 ... Freispiel ... 109
Tropico 4 ... News ... 16
Two Worlds 2: Castle Defense ... Test ... 107
Wasteland ... Klassiker ... 104
Xcom ... News ... 15

Spiele & Szene News

Mass Effect 3

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

Darum geht's: **Mass Effect 3** soll die Trilogie rund um Commander Shepard und dessen Team abschließen. Daher setzt das Spiel dort an, wo der letzte DLC »Die Ankunft« für **Mass Effect 2** aufhörte. Shepard muss sich für die Ereignisse dieser Mission vor dem Rat der Allianz rechtfertigen. Doch dann greifen die Reaper die Erde an.

Das ist neu: **Mass Effect 3** wird noch mehr auf Action setzen als die beiden Vorgänger. Das hat Bioware von Anfang an betont. Die E3-Präsentation unterstrich diese Aussage noch einmal mit aller Deutlichkeit: Feuergefechte, effektvoll inszenierte Zwischensequenzen, Skriptereignisse und Hantieren mit stationären MGs geben sich die Klinke in die Hand. Damit das Ganze nicht zur dumpfen Moorhuhn-Ballerei verkommt, hat man den KI-Gegnern mehr Grips verpasst. Feinde hechten jetzt in Deckung, vormals selbstmörderische Husks greifen erstmals zu Waffen. Zudem lassen sich Shepards Schießprügel mit diversen Upgrades erweitern. Natürlich ist der Commander erneut nicht alleine unterwegs und wird wieder von zahlreichen Gefährten unterstützt. Darunter auch alte Bekannte wie Liara T'Soni, Haudegen Garrus, Legion und dem Wissenschaftler Mordin Solus.



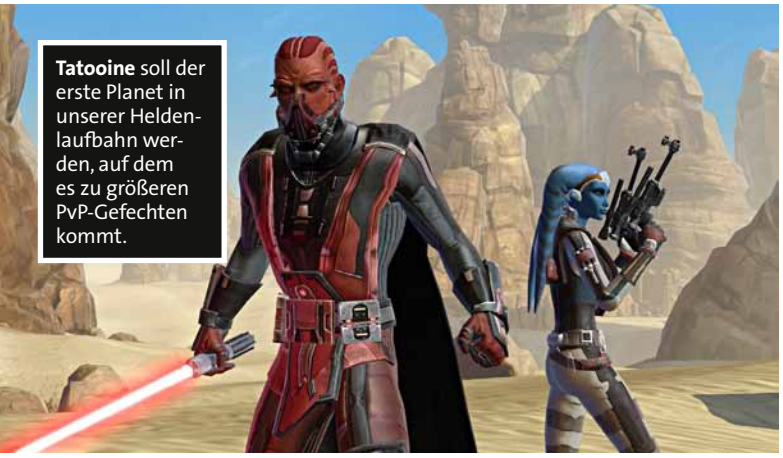
Im Spielverlauf bekommen wir es nicht nur mit Soldaten und Husks zu tun, sondern auch mit **Kampfläufern**.

Prognose: Pompöse Action ist grundsätzlich erstmal nichts Schlechtes. Allerdings dürfte es Rollenspiel-Fans sauer aufstoßen, wenn es nur dabei bliebe. Doch Bioware gibt Entwarnung: **Mass Effect 3** soll zwar noch actionhaltiger werden, zusätzlich sollen auch die Rollenspielelemente im Vergleich zu **Mass Effect 2** wieder deutlich zulegen. Wir sagen: Super! Wenn's denn klappt. Denn sehen konnten wir davon bisher noch recht wenig. Sollte Bioware dieser Spagat jedoch gelingen, steht uns ein würdiger Abschluss der Trilogie ins Haus. Zeit haben die Kanadier bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin im 1. Quartal 2012 ja noch. SKX

Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts
Termin: 2011 / 2012 Quicklink: 7193

Darum geht's: Knapp 3.500 Jahre vor den Filmen und 300 Jahre nach den Ereignissen in den Star Wars-Rollenspielen **Knights of the Old Republic** machen wir im Online-Rollenspiel als Schmuggler, Jedi-Ritter oder Sith-Inquisitor die Galaxie unsicher. **The Old Republic** ist Biowares erstes MMO-Projekt – und zudem wohl eines der kostspieligsten der Genre-Historie, denn die bisherigen Produktionskosten werden auf über 100 Millionen US-Dollar geschätzt. Größtes Alleinstellungsmerkmal waren bisher vor allem die vertonten Dialoge. Dazu kommen Entscheidungen, die der Spieler treffen muss und die sich auf Gesinnung und Fähigkeiten auswirken.



Tatooine soll der erste Planet in unserer Heldenlaufbahn werden, auf dem es zu größeren PvP-Gefechten kommt.

Das ist neu: Die regulären Instanzen, in **The Old Republic** »Flashpoints« genannt, wurden schon vor einiger Zeit vorgestellt. Nun demonstrierte Bioware auf der E3 erstmalig ein Beispiel für die als »Operations« bezeichneten Raids: die »Ewige Kammer«. Darin muss sich eine Spielergruppe erst an riesigen Abwehrrobotern vorbei in eine Anlage kämpfen, um schließlich den Boss zu stellen. Sah spannend aus. Ansonsten gab's vor allem schicke Rendervideos zu sehen. Lediglich zu den Gruppenentscheidungen verkündeten die Entwickler nun, dass Spieler entsprechend ihrer persönlichenWahl helle, respektive dunkle Machtpunkte erhalten – unabhängig davon, welche Entscheidung ausgewürfelt wurde.

Prognose: Wir haben von **The Old Republic** bisher jede Menge Einzelteile zu Gesicht bekommen, das Spiel jedoch nur wenige Stunden als Gesamtkonzept erlebt. Die Informationen zum Highlevel-Inhalt reichen nicht, um zu sagen, wie es um Langzeitmotivation und Alternativen zu den Raid-Instanzen (etwa PvP) steht, weshalb sich **The Old Republic** noch immer nicht genau einschätzen lässt. SKX

Rage

Entwickler: id Software Publisher: –
Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7468

Darum geht's: Eine postapokalyptische Welt als Bühne für ein Rollenspiel oder einen Shooter ist nichts Neues. Die Kombination aus Shooter, Rollenspiel- und Rennspielelementen in **Rage** ist bisher allerdings ziemlich einzigartig. Nach einem verheerenden Asteroideneinschlag bekämpfen sich in amerikanischen Canyons verschiedene Fraktionen und Mutanten. Der Spieler findet sich – ganz was Neues – von Amnesie geplagt in dieser bleihaltigen Umgebung wieder und ballert daraufhin fröhlich mit.

Das ist neu: Entwickler id Software hat auf der E3 vor allem neue Levelabschnitte und Gegner vorgestellt. Da **Rage** bereits im Oktober erscheint, befindet sich das Spiel in einem fast fertigen Zustand. Die gezeigten Szenen bestätigen die Vielfalt der Welt von **Rage**. Belebte Schrott-Städte liegen im Schatten riesiger Canyons. Mit einem Geländebuggy brettern wir durch staubtrockene Täler und stoßen hier und da auf Banditenclans in ihren Behausungen. Von zwielichtigen Typen in verqualmten Kneipen erhalten wir Aufträge. Einer dieser Aufträge führt auf der E3 in den Komplex der so genannten Authority. Um die dick gepanzerten Gegner zu knacken, ist besonders der Einsatz der richtigen Waffe und der passenden Munition wichtig. Alternativ lenken wir ein ferngesteuertes, mit Sprengstoff bepacktes Auto zwischen die nichtsahnenden Feinde. Die KI verhält sich dabei nicht besonders schlau. So flüssig animiert die Feinde auch über Barrieren springen und auf dem Boden herumrollen, so dämlich stehen sie häufig nach einer Aktion mitten in unserer Schusslinie. Am Ende heißt es in Sachen Gegner also vermutlich wieder Masse statt Klasse.

Prognose: Bisher ist immer noch wenig über die Rahmengeschichte von **Rage** bekannt, die die verschiedenen Aufträge (in sehr linearen Levels) miteinander verbindet. Wenn es id Software schafft, eine spannende Handlung in den Mix aus Shooter und Rollenspiel einzubinden, dann steht uns ein tolles Spiel mit beeindruckender Optik (id-Tech 5 Grafik-Engine) ins Haus. Hoffentlich leidet Rage auf dem PC nicht unter der gerade angekündigten Optimierung für die Konsolen. TIL



Die Gefängniswachen der **Authority** sind nur mit der richtigen Munition zu knacken.

E3: Poser an die Macht



Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zwei Dinge sind mir von der diesjährigen E3 besonders im Gedächtnis geblieben: zum einen die EA-Pressekonferenz, bei der sich Hunderte von (vor allem) US-Journalisten-Kollegen während der Battlefield 3-Präsentation in eine rasende Euphorie steigerten, als seien sie bei einem Rockkonzert.

Zum anderen ein Gespräch mit dem Bioware-Mitbegründer Greg Zeschuk, direkt nach der extrem actionlastigen E3-Präsentation von Mass Effect 3. Auf die besorgte Frage, warum man denn keine Rollenspiel-Elemente, keine Dialoge zeige, antwortete Greg nur: »That's showmanship!«, zu deutsch sinngemäß: »Wir wollen uns geschickt präsentieren.« Weil leise Töne nirgendwo sicherer untergehen als auf der E3, gewinnt nicht nur Bioware mit Dialogen und Charaktermenüs keinen Blumentopf. So bleibt für die wichtigen Dinge nicht viel Raum. Jede tiefere Frage stört, nur mit viel Geduld kommen wir an echte Infos.

Die Explosion ist auf der E3 mittlerweile die normale Kommunikationslautstärke, alles was leiser ist, droht nicht mehr wahrgenommen zu werden. Mir wäre es lieber, es würde mehr echte Infos geben, mehr Szenen, die das wahre Spiel zeigen, damit wir kommende Titel besser einschätzen können. Aber irgendwie sind die Spielejournalisten ja selbst Schuld: Wer statt zweimal hinzusehen und kritisch nachzufragen lieber im Chor die Parolen der Entwickler mitgrölt, hat nichts anders verdient, als medialen Dauersturm Windstärke 12 und die ständige Wiederholung des Adjektivs »Awsome! Awsome! Aaawsoome!«

Aliens: Colonial Marines

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

Darum geht's: **Aliens: Colonial Marines** ist ein mit taktischen Elementen gewürzter Ego-Shooter, der auf den bekannten Alien-Kinofilmen basiert, genauer gesagt auf dem zweiten Teil »Aliens«. Im Spiel übernehmen wir das Kommando über ein vierköpfiges Team von Colonial Marines, die losgeschickt werden, um nach Ellen Ripley zu suchen. Jeder Marine verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten und Waffen. Im Einzelspieler-Modus können wir dabei jederzeit zwischen den Squad-Mitgliedern wechseln, online sollen wir mit bis zu drei Freunden auch kooperativ auf Alienjagd gehen können.

Das ist neu: Neu ist vor allem, dass wir auf der E3 überhaupt ein Lebenszeichen von **Aliens: Colonial Marines** zu sehen bekamen, denn der Shooter galt, bereits 2006 angekündigt, zeitweilig als eingestellt. Und was für ein Lebenszeichen, denn Gearbox hat uns nicht nur mit einem neuen Trailer und ein paar Screenshots abgespeist, sondern gleich eine spielbare Version mit im Gepäck gehabt.

Prognose: Die spielbare Version auf der E3 hat bereits Lust auf mehr gemacht, auch wenn man klar sieht, dass sich das Spiel noch im Entwicklungsprozess befindet. Gearbox muss vor allem an der Präsentation schrauben, besonders Ausleuchtung und Musik sollten perfekt sein, um den Horror-Trip der Alien-Filme interaktiv zu machen. Dazu eine Dramaturgie mit Paukenschlägen und abwechslungsreiche Kämpfe und 2012 steht uns ein Horror-Shooter ins Haus, dem wir mit einem wohligen Schaudern entgegensehen. SKX



Aliens, die uns in den Rücken fallen, werden dank intelligenter Koop-Partner (hoffentlich) die Ausnahme bleiben.

Batman: Arkham City

Entwickler: Rocksteady Studios Publisher: Warner Bros.
Termin: 21. Oktober 2011 Quicklink: 6989

Darum geht's: **In Batman: Arkham Asylum** musste Batman »nur« in der Irrenanstalt Arkham aufräumen. Gut, das muss er in **Arkham City** erneut, allerdings hat Gothams Bürgermeister Quincy Sharp kurzerhand einen ganzen Stadtteil zum neuen Zuchthaus erklärt, Arkham ist einfach viel zu voll mit durchgeknallten Kriminellen.



Catwoman spielt sich spürbar anders als der Dunkle Ritter.

Ohne guten Grund würde auch Bruce Wayne da nicht einfach reinmarschieren, allerdings hat »Two Face« ein simples, aber effektives Druckmittel, um die Fledermaus zu einem Besuch zu überreden.

Das ist neu: Er hat sich Catwoman geschnappt und droht, sie zu exekutieren. Auch wenn das Verhältnis zwischen Batman und Catwoman nicht immer »entspannt« war, kann der dunkle Rächer das natürlich nicht zulassen. Allerdings sind wir nicht nur darauf beschränkt die Dame zu retten, sondern können auch selbst in ihr Lederkostüm schlüpfen. Davon konnten wir uns auf der E3 selbst ein Bild machen. Dabei spielt sich das agile und flinke Kätzchen merklich anders als der muskelbepackte, schwarze Ritter. Neben der Katzendame und Two Face gibt's noch weitere Prominenz in der größten Klapse der Welt. So wird neben Hugo Strange, dem Riddler, dem Pingiun und Poison Ivy auch Batmans Lieblingsfeind, der Joker, wieder seinen Auftritt haben.

Prognose: Größer, schöner, offener und noch abwechslungsreicher: Damit will Rocksteady sich selbst toppen – und bisher sieht alles danach aus, als würde das gelingen. Dass **Arkham City** keinen Mehrspieler-, vor allem keinen Koop-Modus bietet, ist zwar schade, genau betrachtet kann das für das Endergebnis aber durchaus positiv sein. So kann Rocksteady seine ganze Energie in ein rundes Einzelspielererlebnis stecken. SKX

Metro: Last Light

Entwickler: 4A Games Publisher: THQ Entertainment
Termin: 2011 Quicklink: 7467

Darum geht's: **Metro: Last Light** schließt nahtlos an eines der beiden Enden des Vorgängers **Metro 2033** an. Wir schlüpfen wieder in die Rolle von Held Artjom. Während sich an der radioaktiv verseuchten Oberfläche Moskaus die Lage langsam beruhigt, herrscht im Untergrund immer noch Krieg. In den Tunnels der Metro bekämpfen sich mehrere Fraktionen. Unter anderem kontrollieren schwerbewaffnete Faschisten Teile des unterirdischen Netzwerkes, predigen Hass und Gewalt. Außerdem lauern in den düsteren Schächten wieder hungrige Mutanten. Artjom trifft im Lauf der Geschichte auf bekannte Charaktere, die sich ihm teilweise zumindest kurzzeitig anschließen.

Das ist neu: **Metro: Last Light** soll mehr Schleicheinlagen bieten als sein Vorgänger und so für erhöhten Gänsehautfaktor sorgen. Sind wir nämlich zu unvorsichtig und machen durch Lärm Feindgruppen auf uns aufmerksam, segnen wir im Kugelhagel schnell das Zeitliche. Der Entwickler 4A Games hat außerdem an der Grafik gefeilt. **Metro: Last Light** soll »eines der schönsten Spiele dieser Generation werden«. Besonders die zerstörte Oberwelt wirkt jetzt schon viel atmosphärischer als im Vorgänger. Außerdem bietet **Last Light** teilweise zerstörbares Terrain. Betonbarrikaden zerbröseln unter Beschuss, und Regale zerfräsen zu Sägespänen. Während der Vorgänger sich ausschließlich auf die Einzelspieler-Geschichte konzentrierte, bietet der zweite Teil der Serie nun auch einen Mehrspieler-Modus. Von dem haben wir auf der E3 allerdings noch nichts gesehen.

Prognose: **Metro: Last Light** wird zum Gänsehauterlebnis! Die besten Tugenden des atmosphärisch famosenVorgängers verknüpft 4A Games mit noch mehr Tunnelkämpfen und Schleicheinlagen, jetzt muss nur noch die Geschichte tragen. Grafisch spielt der DX11-Titel **Last Light** in der Champions League, die Licht- und Schatteneffekte sind beeindruckend. Dagegen störten uns die KI-Aussetzer. Gegner reagierten teilweise noch nicht auf Geräusche, dem Entwicklerstudio bleibt aber noch genügend Zeit zum Nachbessern. TIL



In einem zerstörten Tunnel treffen wir auf Faschisten. Metrotypisch sehen wir bei jeder Waffe anhand des **Magazins**, wie viele Patronen uns noch bleiben.

Leser-Charts Juni

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Darksiders 2

Entwickler: Vigil Games Publisher: THQ Entertainment
Termin: 2011 Quicklink: 7185

Darum geht's: Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt parallel zum ersten Teil: Während der Apokalyptische Reiter Krieg noch zu Unrecht für das vorzeitige Ende der Welt verurteilt im Knast sitzt, geht sein Bruder Tod den Dingen auf den Grund.

Das ist neu: Der Spieler steuert den Apokalyptischen Reiter Tod (diesmal von Anfang an mit Pferd) im Spiel hauptsächlich durch die Unterwelt. Ausflüge auf die verwüstete Erde soll es nicht geben, dafür aber Städte mit NPCs, bei denen sich Tod Nebenquests abholt. Mit zwei Sicheln bewaffnet und deutlich agiler als Kollege Krieg schnetzelt sich Tod durch Monsterhorden, muss aber auch wieder Rätsel wie sein Vorgänger lösen. Außerdem gibt es ein neues Loot-System: Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Objekte – ähnlich wie in Rollenspielen findet der eifrige Sammler unter dem Plunder auch wertvolle Set-Rüstungen.



Da die Spielwelt viermal so groß wie die des Vorgängers ist, spendieren die Entwickler dem Helden gleich zu Beginn einen passenden **Untersatz**.

Prognose: Direkt beim Entwickler Vigil Games haben wir uns eine Präsentation des Spiels angeschaut. Eine viermal größere Spielwelt, tolles Charakterdesign, überarbeitete Kämpfe und das neue Loot-System versprechen einen würdigen Nachfolger zur Action-Adventure-Überraschung – diesmal auch mit Städten und Nebenquests! KS

Arma 3

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

Darum geht's: In der Militärsimulation **Arma 3** hat Russland bereits große Teile Europas besetzt. Wir überleben als Einziger eine Verteidigungsmission der NATO auf der griechischen Insel Limnos. Später steigen wir serientypisch in den Rängen des Militärs auf, bis wir große Truppeneinsätze kommandieren. Neben der Einzelspieler-Kampagne erwarten Sie außerdem ein Koop- und ein Mehrspieler-Modus.

Das ist neu: Der Entwickler Bohemia Interactive hat die Insel Limnos anhand von Fotos und Kartenmaterial originalgetreu nachgebaut. Der Realitätsgrad ist enorm. Ein Hauptaugenmerk legen die Entwickler zudem auf die Physiksimulation. Besonders an der Fahrzeugphysik wird momentan gefeilt. Die auf der E3 präsentierten Ansätze sehen vielversprechend aus, es gibt aber noch viel Verbesserungspotenzial. Die Ragdoll-Physik etwa wirkt noch recht unfertig. In **Arma 3** dürfen Sie nicht nur mit kleinen MG-Booten auf dem Wasser, sondern erstmals in der Serie als Taucher auch unter der Wasseroberfläche operieren. Waffen lassen sich mit Aufsätzen der jeweiligen Situation anpassen, ein zusätzliches taktisches Element. Da **Arma 3** in der nahen Zukunft spielt, erlaubt sich Bohemia Interactive zudem einige kreative Freiheiten. So steuern wir beispielsweise den nie in Serie gegangenen Tarnkappenhubschrauber Comanche – und freuen uns über die enorme Sichtweite.

Prognose: Bohemia Interactive nimmt wichtige Detailverbesserungen vor und fügt Neues zum bereits riesigen Umfang des **Arma**-Universums hinzu. Hoffentlich gelingt es dem Entwicklerteam auch, die Masse an Inhalt fehlerfrei umzusetzen, damit uns ein Patch-Marathon nach der Veröffentlichung erspart bleibt. Fans dürfen sich auf den angekündigten Editor und weitere Modding-Tools freuen, mit denen sich das Spiel den eigenen Vorstellungen anpassen lässt. TIL



Mit dem nie gebauten **Comanche** kreisen wir über der fast fotorealistischen Insel Limnos.

Unser Bild der Messe



Microsoft bewies auf der E3 einen ganz besonderen Humor. Ungewollt.

Verkaufs-Charts Juni

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Duke Nukem Forever
2	NEU	Die Sims 3: Lebensfreude
3	NEU	The Witcher 2: Assassins of Kings
4	NEU	Fable 3
5	(7)	Die Sims 3
6	(8)	Starcraft 2
7	(3)	Crysis 2 (Limited Edition)
8	NEU	Hunted
9	(1)	Portal 2
10	(2)	Brink
11	(5)	Assassin's Creed: Brotherhood
12	NEU	Dirt 3
13	(4)	Call of Duty: Black Ops
14	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
15	(10)	Die Sims: Mittelalter
16	(9)	Dragon Age 2
17	(6)	Rift
18	(19)	Die Sims 3: Late Night
19	(13)	Fifa 11
20	(15)	Fussball Manager 11

Quelle: 11. Juni 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Xcom

Entwickler: 2K Marin Publisher: 2K Games / Sports
Termin: März 2012 Quicklink: 7471

Darum geht's: Der Entwickler 2K Marine bastelt mit **Xcom** an einem Shooter-Ableger der berühmten Rundentaktik aus den 90er Jahren. Bereits 2010 hatte das Studio das Spiel auf der E3 präsentiert. Daraufhin hagelte es Kritik, es hieß **Xcom** sei zu actionlastig. Nun war es ein Jahr lang ruhig um das Spiel– bis zur diesjährigen E3. An der Hintergrundgeschichte hat sich nichts geändert: Im Amerika der 50er Jahre landen Aliens auf der Erde und beginnen Menschen zu entführen. Als Agent der Extraterrestrial Combat Unit, kurz XCOM, bieten wir den fiesen Außerirdischen die Stirn.

Das ist neu: Vorweg: Die Kritik der Fans scheint beim Entwickler zum Großteil angekommen zu sein. **Xcom** spielt sich wie eine Mischung aus **Half-Life 2** und **Mass Effect**. Im Kontrollzentrum der Agenten wählen wir aus Rettungs-, Angriffs- oder Verteidigungsmissionen. Außerdem können wir hier maximal zwei Begleiter rekrutieren. Am Einsatzort ist dann Köpfchen gefragt. Wir können jederzeit das Geschehen anhalten und unseren Mitstreitern Positionen zuweisen. Über ein Kreismenü lassen sich außerdem verschiedene Spezialfertigkeiten anwählen. Die müssen wir aber zuvor erforschen, indem wir die Technologie der Aliens analysieren. Das wiederum funktioniert nur, wenn eingesammelter Technik-Schnickschnack eine Mission auch unbeschadet übersteht. Alternativ können wir nämlich die gerade erbeutete Superwaffe noch im laufenden Gefecht im Kampf gegen den Endgegner einsetzen und damit verpulvern.

Prognose: Trotz der in die Jahre gekommenen Unreal-3-Engine ist **Xcom** sehr atmosphärisch und mit viel Liebe zum Detail umgesetzt worden. Der Taktik-Anteil wurde im Vergleich zum letzten Jahr massiv angehoben. Wenn 2K Marine es schafft, dass sich die Missionen tatsächlich nicht durch stupides Ballern lösen lassen, erwartet uns mit **Xcom** ein stimmiger und ungewöhnlicher Taktik-Shooter. Inwieweit die Geschichte und die Charaktere das Spiel tragen, können wir allerdings noch nicht beurteilen. TIL



50er Jahre: In Hemd und mit feschem Hut stürzen sich die **Agenten der XCOM** ins Gefecht gegen die Aliens.

Tomb Raider

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

Darum geht's: Lara soll ein Wesen mit nachvollziehbaren Ängsten werden. In **Tomb Raider** schickt uns der Entwickler Crystal Dynamics mit der jungen Frau auf ihre erste Expedition. Laras Schiff aber kentert, sie erwacht an der Küste einer geheimnisvollen Insel, wo sie ums Überleben kämpfen muss.

Das ist neu: Das neue **Tomb Raider** soll sich weniger linear spielen, als seine Vorgänger. Lara kann große Abschnitte der Insel frei erforschen und so neue Handlungsstränge aktivieren. Die Hauptgeschichte führt derweil wie ein roter Faden durch das Spiel und dient der Orientierung. Wackelkamera und wuchtiger Sound sorgen für Gänsehautfeeling. Statt über simplen Schalterrätseln brütet Mrs. Croft nun über komplexeren Aufgaben. Feuer, Wasser und rudimentäre Physik sind dabei ihre wichtigsten Hilfsmittel. Einsteiger können sich auf Wunsch wichtige Objekte zum Interagieren per Knopfdruck (die so genannte Überlebensinstinkt-Option) anzeigen lassen.

Prognose: Wenn das fertige Spiel die richtige Balance zwischen inszenierten Actionsequenzen und dem Erforschen der Welt hinbekommt, wird **Tomb Raider** mindestens sehr gut. Schafft es Crystal Dynamics außerdem, eine fesselnde Geschichte samt interessanten Charakteren einzustricken, ist die Wiederbelebung von Lara Croft vollständig gelungen. TIL

Die E3-Drückeberger

Die E3 2011 war voll mit großen Spielen, einige haben sich allerdings wider Erwarten nicht gezeigt. Hier die Titel, die wir schmerzlich vermisst haben:

Grand Theft Auto 5: Schon seit mehreren Monaten geistern zahlreiche Gerüchte und mehr oder weniger difusse Andeutungen durch das Netz, offiziell angekündigt hat Rockstar den fünften Teil der GTA-Reihe bisher aber noch nicht.

Max Payne 3: Trotz neuer Infos in den letzten Monaten bekamen wir vom dritten Teil der Reihe nichts zu sehen. Rockstar muss langsam mal Gas geben, soll das Spiel noch wie bisher geplant im 1. Quartal 2012 erscheinen.

Splinter Cell 6: Schon seit Mitte letzten Jahres wissen wir, dass bei Ubisoft Toronto der sechste Teil der Splinter Cell-Reihe entsteht. Gesehen haben wir davon bisher, abgesehen von ein paar nichts sagenden und obendrein schlecht abfotografierten Bildern aber noch nichts.

Thief 4: Seit Mitte 2009 wissen wir, dass sich Thief 4 in der Entwicklung befindet – und seitdem war es völlig still um das Spiel. Vermutlich will sich Eidos Montreal erst ganz auf die Fertigstellung von Deus Ex: Human Revolution konzentrieren.

Doom 4: id Software vermeldete, dass man sich erst auf die Fertigstellung von Rage (auf Oktober verschoben) konzentrieren will, bevor man Doom 4 der Öffentlichkeit zeigt. Daher sind Infos auf der Quakecon (4.-7. August) oder Gamescom (17.-21. August) unwahrscheinlich, aber nicht auszuschließen.

S.T.A.L.K.E.R. 2: Vor knapp einem Jahr für das Jahr 2012 angekündigt, ist es bis heute sehr still um S.T.A.L.K.E.R. 2. Zwar ist es noch zu früh, um den Teufel an die Wand zu malen, wir hoffen jedoch, dass sich der Verschiebungs-Marathon des ersten Teils nicht wiederholt. SKX

Anzeige

Wechseln Sie die Seite!

Tropico 4

Entwickler: Haemimont Publisher: Kalypso
Termin: August 2011 Quicklink: 7473

Darum geht's: Erstaunlicherweise eher um Evolution als um Revolution und das bei einem Diktator-Simulator. Auch im vierten **Tropico**-Teil müssen wir wieder aus einer abgehalfterten Bananenrepublik ein florierendes Karibikparadies formen. Dazu benötigen wir in erster Linie unsere Fähigkeiten als Aufbaustratege, müssen aber auch die Wirtschaft im Auge behalten und uns zusätzlich als geschickter politischer Strippenzieher beweisen. Das war und bleibt außergewöhnlich komplex, allerdings soll **Tropico 4** deutlich einsteigerfreundlicher als die Vorgänger werden.

Das ist neu: Auf den ersten Blick enttäuschend wenig. Ein paar neue Gebäude wie Wasserrutschen-Park, Ministerium oder Einkaufszentrum, dazu eine frische Kampagne mit 20 Missionen. Selbst die Grafik ist die gleiche wie im Vorgänger, von einer etwas bunteren Farbpalette einmal abgesehen. Doch je länger wir spielen, desto mehr kleine, aber feine Verbesserungen entdecken wir. Das überarbeitete Wirtschaftssystem reagiert endlich nachvollziehbar auf Angebot und Nachfrage. Auch während der Missionen gibt's nun immer wieder neue (teils optionale) Aufgaben, sodass wir anders als in den Vorgängern stets mehrere konkrete Ziele vor Augen haben, was erstaunlicherweise motiviert und nicht verwirrt. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen die neuen Katastrophen wie Vulkanausbruch, Tankerunglück oder Wirbelsturm.



Zwei Neuerungen: vorne die **Ölkatastrophe**, rechts die Missionsziele.

Prognose: **Tropico 4** könnte das Spiel werden, das wir uns schon beim Vorgänger erhofft haben, der ja im Prinzip »nur« ein Remake des ersten Teils war. Die Neuerungen verfeinern das Spielprinzip an den richtigen Stellen. Ebenfalls klasse: Dank der Missionsziele und endlich hilfreichen Berater werden erstmals auch Aufbauspiel-Neulinge mit diesem Komplexitätsmonster klarkommen. HK

Saints Row: The Third

Entwickler: Volition Incorporated Publisher: THQ Entertainment
Termin: November 2011 Quicklink: 7474

Darum geht's: Im abgedrehten GTA-Klon **Saints Row: The Third** starten wir als Boss an der Spitze der Saints. In der Industriestadt Steelport tobt ein Bandenkrieg mit drei weiteren Fraktionen. Wir befinden uns mittendrin, und das bedeutet im auf Krawall gebürsteten Gangster-Epos pure Nonstop-Brutalo-Action. Ob das Spiel in dieser Form in Deutschland überhaupt erscheint, ist fraglich.



Auch beim **Sturz** aus einem Flugzeug wird so lange geballert, bis auch der letzte Gegner mausetot sein muss.

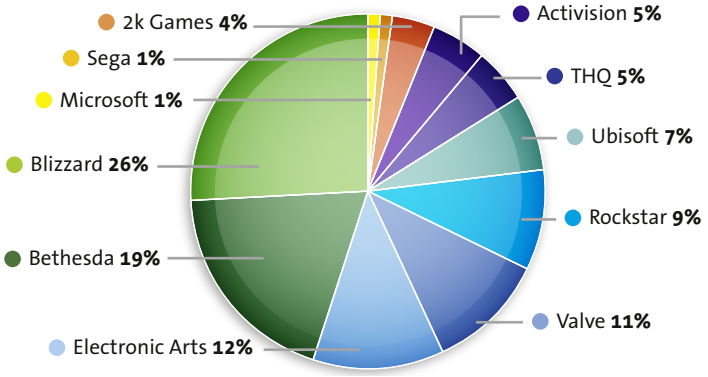
Das ist neu: In **Saints Row: The Third** ist die Action noch abgedrehter und übertriebener als in den zwei Vorgängern. In Steelport kämpfen die Saints gegen die »Morning Stars«, die Hacker »The Deckers« und eine Gruppe mexikanischer Wrestler, die »Luchadores«. Missionen sind direkt miteinander verknüpft, wir bekommen es also mit allen drei Fraktionen gleichzeitig zu tun. Feinde und Passanten vermöbeln wir auf der Straße wahlweise mit Riesendildos oder Riesenfäusten, ungeduldige Kämpfer fordern einfach einen Luftschlag an. Wem die Zerstörung noch nicht reicht, schnappt sich einen Panzer oder schwingt sich ins Cockpit eines Senkrechtstarter-Jets. Der Irrsinn macht auch vor den Story-Missionen nicht Halt. Dass ein Saint nach einem Flugzeugabsturz im Fall noch auf Gegner feuert, um sich in letzter Sekunde seine Freundin zu schnappen und mit gemopstem Fallschirm zur sanften Landung ansetzt, ist in **Saints Row: The Third** eigentlich nichts Besonderes. Toll: Ein Kumpel darf dank Koop-Modus jederzeit ins Spiel einsteigen.

Prognose: **Saints Row: The Third** setzt auf das bewährte Konzept aus offener Welt und linearen Missionen. Getragen wird das Proll-**GTA** aber nicht von seiner Geschichte, sondern von der total überdrehten Action. Die Kämpfe sind brutal und entsprechend blutig, allerdings ist das komplette Setting so überzeichnet, dass niemand die Gewaltorgie ernst nehmen dürfte. Die im Grunde mäßige Grafik fällt bei den vielen Explosionen nur selten wirklich negativ auf. TIL

Frage des Monats

»Welchen Spielehersteller mögen Sie am liebsten?«

Ergebnis: Erstaunlich? Nicht die Bohne. Einer der erfolgreichsten Entwickler der Welt ist auch gleichzeitig der beliebteste bei den Umfrageteilnehmern. Blizzard führt mit einem komfortablen Vorsprung vor ... Bethesda. Ob der Hersteller auch ohne die jüngste Informationsoffensive zu Skyrim auf dem zweiten Platz gelandet wäre? Überraschend auch die Positionierung von Electronic Arts. Aber bis auf die Medal-of-Honor-Schlappe gab's in letzter Zeit fast nur Gutes von EA zu berichten. Weit abgeschlagen: Activision. Kein Wunder, mit überteuerten Kartenpaketen macht man sich eben keine Freunde



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

Modern Warfare 3

Gleiche Grafik, gleicher Spielablauf: Call of Duty tritt auf der Stelle. Infinity Ward bekämpft die Stagnation mit einem generalüberholten Spielmodus und noch mehr Bombast. Reicht das, um gegen Battlefield 3 zu bestehen? Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Infinity Ward / Sledgehammer Games (Modern Warfare 2, GS 01/10: 89 Punkte)
Termin: 8.11.2011 Status: zu 80 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7444 Auf DVD: Vergleichs-Video

In Chefetagen geht es zu wie im Kindergarten. Dieser Eindruck drängt sich auf, wenn man das aktuelle Wortduell zwischen Electronic Arts und Activision verfolgt. Mit **Battlefield 3**, polterte der EA-Boss John Riccitiello im Mai, habe man »die überlegene Engine, das überlegene Entwicklerstudio und ganz einfach das überlegene Spiel«. Natürlich im Vergleich mit der **Call of Duty**-Serie, die von Activision vertrieben wird. Dessen Geschäftsführer Bobby Kotick blaffte prompt zurück, **Battlefield 3** sei »nur ein PC-Titel, der eine kleine Zielgruppe anspricht«, das große Geschäft werde auf dem Konsolenmarkt gemacht. Und dort – so Koticks Botschaft – habe **Call of Duty: Modern Warfare 3** die Nase vorn. Gerüchten zufolge wollte der Manager danach **Battlefield 3** auf der E3 anspielen, was ihm EA jedoch verbot. »Auf unserer Pressekonferenz haben wir nur Material aus den Konsolen-Versionen gezeigt«, schwang Riccitiello die Retourkeule. »Wenn Bobby denkt, dass seien schon PC-Szenen gewesen, dann hat er ein echtes Problem.« Außerdem zeige Koticks Verbalattacke, »dass wir ihn nervös machen.« Man möchte den Streithähnen Lollis zustecken, ihnen den Kopf tätscheln und »Vertragt euch!« seufzen.

Doch hinter dem Säbelrasseln steckt Kalkül: **Call of Duty**, das weiß Electronic Arts, ist angeschlagen. Denn erstens leidet die Marke unter der Schlammschlacht um die Serienväter Jason West und Vince Zampella, die kürzlich unter großem Getöse vom Entwickler Infinity Ward zu EA wechselten. Zweitens beschweren sich mit jedem Serienteil mehr Spieler, dass **Call of Duty** stagniert, zumindest im Solo-Modus: Es bleibt ein Effektspektakel, ein Krawall-Shooter, erstklassig inszeniert, doch innovationsarm. Zugleich stilisiert EA sein **Battlefield 3** zum **Call of Duty**-Killer hoch, weil sich die ehemals reine Multiplayer-Serie neuerdings auch an Solo-Kampagnen versucht. Dabei dürfte dem Publisher auch der **Medal of Honor**-Misserfolg in den Knochen sitzen: Sowohl im Kritiker- als auch im Spielerurteil hatte der miese ›

⊕ Stärken

+ bombige Inszenierung
+ neue Spec-Ops-Modi
+ mächtiges Community-Tool (CoD: Elite)

⊖ Schwächen

- veraltete Grafik
- zu viele Skriptereignisse
- immer gleicher Spielablauf



In Modern Warfare 3 wird **New York** angegriffen. Hatten wir das nicht gerade in Crysis 2?

vs. Battlefield 3

Electronic Arts inszeniert Battlefield 3 als Call-of-Duty-Killer, der Activisions Platzhirsch mit alter Multiplayer- und neuer Solo-Stärke den Rang ablaufen soll. Was steckt hinter diesem vollmundigen Versprechen? Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)
Termin: 27.10.2011 Status: zu 85 % fertig

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

› Militär-Shooter klar gegen **Call of Duty: Black Ops** verloren. Activision kontert also aus der Position des Marktführers: **Black Ops** verkaufte sich binnen 24 Stunden 5,6 Millionen Mal und erwirtschaftete 360 Millionen Dollar Umsatz. Innerhalb von sechs Wochen wuchsen diese Zahlen auf 17,8 Millionen verkaufte Exemplare und über eine Milliarde Dollar. Kein Wunder, dass EA in diesem Markt mitmischen möchte.

Und kein Wunder, dass Activision nicht kampflos aufgibt: Für **Modern Warfare 3** verspricht der Publisher neben noch mehr Bombast auch einen generalüberholten Spec-Ops-Modus – und einige Multiplayer-Neuerungen. Das klingt nach wenig, doch den **Call of Duty**-Machern spielt zugleich in die Hände, dass die Marke **Battlefield** in Europa zwar beliebt, in Übersee aber weniger bekannt ist. Laut der Statistik-Website Vgchartz.com verkaufte sich der letzte Ableger **Bad Company 2** auf allen drei Plattformen (Xbox 360, PS3, PC) weltweit rund 5,8 Millionen Mal, davon aber nur 2,1 Millionen Mal in Nordamerika (36 Prozent). **Black Ops** kommt weltweit auf 23,8 Millionen Exemplare (ohne Wii und Nintendo DS), davon 14,9 Millionen in Nordamerika (62 Prozent). **Medal of Honor** wanderte rund 4,8 Millionen Mal über die weltweiten und 2,45 Millionen Mal über die nordamerikanischen Ladentische. In Übersee verkaufte es sich folglich sogar besser als **Bad Company 2**.

Dass Electronic Arts **Battlefield 3** mit **Call of Duty** vergleicht, liegt also auch daran, dass der Publisher von der Strahlkraft der Activision-Marke profitieren möchte: Ein Spiel, das in die **Call of Duty**-Richtung gerückt wird, verkauft sich besser – zumindest in Nordamerika, siehe **Medal of Honor**. Diese Marketing-Spielchen ändern freilich nichts daran, dass mit **Modern Warfare 3** und **Battlefield 3** zwei hochinteressante Shooter gegeneinander antreten, auf den folgenden Seiten stellen wir sie gegenüber und berichten über Gemeinsamkeiten, aber auch über Unterschiede. Und zwar gesittet, wir sind hier ja nicht in der Chefetage. GR



Auf der E3 präsentierte Dice eine **Panzermission** in der iranischen Wüste.

⊕ Stärken

+ grandiose Präsentation
+ neue Multiplayer-Modi
+ interessante Solo-Kampagne
+ zerstörbares Terrain

⊖ Schwächen

- Übernimmt sich Dice?
- Stimmt die Balance?

Die Kampagne
Modern Warfare 3



Die Russen haben ihre **Flotte** im Hudson River geparkt und beschießen New York.

Während das erste **Modern Warfare** noch für sich allein stand und uns mit einem eindeutigen und befriedigenden Schluss verabschiedete, ersann Entwickler Infinity Ward im zweiten Teil eine (an vielen Stellen wirre) Geschichte mit einigen nicht zu Ende geführten Handlungssträngen. Genau die bilden die Basis für **Modern Warfare 3**. Und wieder werden wir in den unterschiedlichsten Rollen rund um den Globus gejagt.

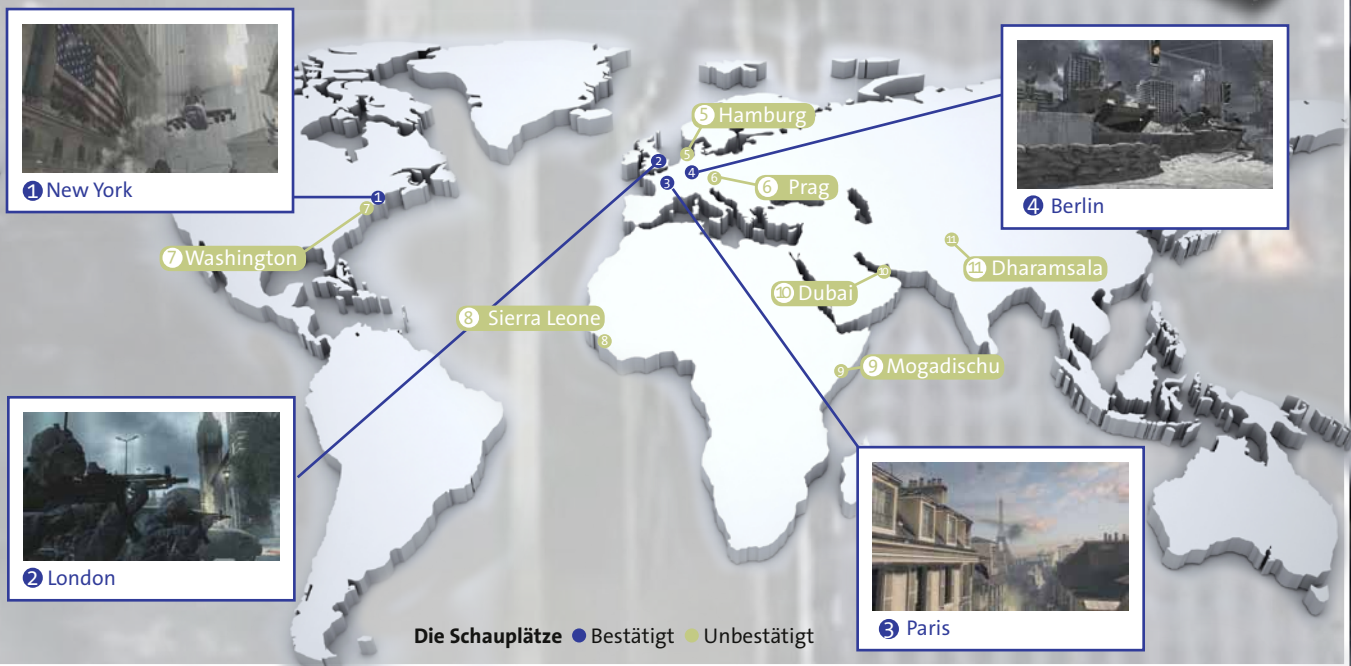
Einige Helden aus **Modern Warfare 3** kennen wir schon: John »Soap« MacTavish, Captain Price und der russische Spitzel Nikolai machen bereits seit dem ersten **Modern Warfare** gemeinsame Sache. Andere sind neu: etwa Yuri, einer von Nikolais Kontaktmännern in Afrika, der Delta-Force-Mann Derek »Frost« Westbrook oder SAS-Soldat Marcus Burns. Dazu werden sich noch ein paar weniger wichtiger Gestalten gesellen, beispielsweise ein Schütze, der in einem AC-130-Gunship (kennen wir aus der tollen Mission »Tod von oben« im ersten Serienteil) Sergeant Frost bei einem Einsatz in Paris unterstützen muss. Bei dem die Stadt der Liebe übrigens ganz schön in Mitleidenschaft gezogen wird.

Infinity Ward hat sich zusammen mit dem noch jungen Partnerstudio Sledgehammer Games einen wilden Parforce-Ritt ausgedacht. Im dritten Serienteil geben sich die Entwickler nicht mehr damit zufrieden, nur eine einzige Stadt in Schutt und Asche zu legen. Washington D.C. wurde bereits im Vorgänger zerbröselt, jetzt sind gleich mal New York, London, Paris, Hamburg und Berlin dran. Dazu gesellen sich Terroristen-Attacken (Giftgas!), der Kampf gegen die Russen, die Jagd von Soap und Price nach **Modern Warfare 2**-Bösewicht Vladimir Makarov, die Entführung eines Staatsoberhaupts, dessen Rettung aus einer schneebedeckten Festung in den Karpaten (der Kinokracher **Inception** lässt grüßen) und natürlich der obligatorische drohende Atomraketenangriff auf die USA – in **Modern Warfare 3** steckt so viel Erzähl- und Actionpotenzial, dass es eigentlich locker für drei Spiele reichen dürfte.

Und nun stellen Sie sich das Ganze auf die üblichen fünf bis sechs Stunden komprimiert vor. Wir befürchten ein wenig, dass Infinity Ward und Sledgehammer bei **Modern Warfare 3** einen ähnlichen Fehler begehen wie schon beim Vorgänger: bergeweise hochdramatischen Kram in eine viel zu kleine Zeitspanne zu packen. Die Gefahr, dass dabei der Spieler irgendwann geistig aussteigt, weil er nur noch verwirrende Häppchen, aber kein Ganzes erkennen kann, ist entsprechend groß. Wir können nur hoffen, dass uns die Entwickler die einzelnen Abschnitte dieses Mal in logischen Zusammenhängen darreichen und dass die Story am Ende aufgeht, beziehungsweise dass sie nun ein Ende hat, immerhin liegt am Ende von **Modern Warfare 3** die halbe Welt in Trümmern. Andererseits: Schlimmer als im Vorgänger kann's eigentlich nicht mehr werden. In dem präsentierte sich nämlich bereits das auslösende Moment (der berühmt-berüchtigte Flughafen-Level) als völlig logikbefreit. PET

Fazit

Die Gefahr, dass Modern Warfare 3 ein ausgewachsener Story-Murks wird, ist groß. Deswegen bleiben wir lieber mal skeptisch.





Millers **Panzerkonvoi** rollt durch die Dascht-e-Kavir-Wüste.

Die Kampagne
Battlefield 3



Im **Kampfjet** jagen Sie feindliche Flieger.

Neun Jahre ist die **Battlefield**-Serie alt, sechs davon drehte sie sich nur um Multiplayer-Schlachten. Eine vollwertige Solo-Kampagne brachte erst der konsolenexklusive Ableger **Bad Company** von 2008, womit sich der Entwickler Dice auf die Wurzeln der Serie besann. Denn bereits deren geistiger Urvater **Codename Eagle** bot 1999 einen Singleplayer-Feldzug, über den wir im Test (GS 12/99: 54 Punkte) moserten, er sei »so unbalanciert und unfertig, dass die schwache Grafik gar nicht mehr ins Gewicht fällt.« Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn wir das auch über die Kampagne von **Battlefield 3** sagen müssten. Denn was wir bislang gesehen haben, schlug ein wie eine lasergelenkte Bombe.

Seine Handlung erzählt **Battlefield 3** in Rückblenden, vor einem Untersuchungsausschuss berichten US-Soldaten von ihren Einsätzen im Jahr 2014, als Schauplätze dienen der Iran sowie und die irakische Stadt Sulaimaniyya, Gerüchten zufolge spielt die Kampagne zudem in Paris und New York. In **Call of Duty**-Manier verkörpern Sie im Kampagnenverlauf mehrere Charaktere, etwa den Infanterie-Sergeant Henry »Black« Blackburn und den Panzerfahrer Jonathan »Jono« Miller. Letzterer spielt auch die Hauptrolle in der Mission »Thunder Run«, die EA auf der E3 präsentiert hat. Millers Konvoi rückt darin durch die iranische Wüste gegen eine Stellung der Rebellenarmee PLR vor. Also steuern Sie den Panzer und sprengen feindliche Kettenkolosse, zudem nehmen Sie Infanteristen aufs MG-Korn. Zwischendurch wechseln Sie in eine Drohnen-Draufsicht und markieren Ziele für einen A10-Bomber – Dice bemüht sich, Abwechslung in die Einsätze zu pumpen.

Zumal jeder Auftrag mehrstufig ablaufen soll. In »Fault Line« patrouillieren Sie als Sergeant Blackburn zunächst durch eine scheinbar friedliche Wüstenstadt, suchen dann nach einem verschwundenen Soldatentrupp, liefern sich Häuserkämpfe, schalten auf den Dächern einen Scharfschützen aus, entschärfen eine Kellerbombeund flüchten schließlich vor einem Erdbeben, das Hochhäuser zum Einsturz bringt – all das in nur einer Mission! Dice verspricht zudem Einsätze, in denen Sie Kampfjets lenken. Mit acht bis zwölf Stunden Spielzeit (die Entwickler machen in Interviews widersprüchliche Angaben) wird die Kampagne von **Battlefield 3** zwar nicht übermäßig lang, aber auch nicht ultrakurz.

Noch dazu plant Dice eine separate Koop-Kampagne, die mehrere Spieler gemeinsam angehen können. Weitere Infos dazu bleiben die Entwickler allerdings ebenso schuldig wie Details zur Story: Warum betont Dice, dass das Erdbeben, das Sergeant Blackburn erlebt, sein Epizentrum im Iran hat? Geht's um unterirdische Atomtests? Müssen Sie in **Battlefield 3** verhindern, dass der Iran Nuklearwaffen einsetzt? Und was hat das mit Paris und New York zu tun? Wir sind gespannt. GR

Fazit



Bislang haben wir abwechslungsreiche und spannende Missionen gesehen. Mal schauen, was Dice für die restlichen Einsätze und für den Koop-Modus ausheckt.



1 New York

Eine mögliche Verbindung zwischen der amerikanischen Millionenmetropole und iranischen Atomwaffen wollen wir uns lieber nicht vorstellen. Denn das Ergebnis wäre ein Spektakel in Modern-Warfare-Manier, und Dice hat bislang ja eher bodenständige Einsätze präsentiert. Oder geht ohne (zumindest angedrohte) Atomexplosion heutzutage gar nichts mehr? Na ja, so lange man nicht zum Flughafen fährt, soll's uns recht sein.

2 Paris

Auf der Mehrspieler-Karte »Operation Métro« kämpft die US-Armee gegen die Russen. Gibt es dieses Szenario auch in der Kampagne?

3 Irak

4 Iran

Die Schauplätze ● Bestätigt ● Unbestätigt

Die Salzwüste Dascht-e Kavir belegt mit 77.000 Quadratkilometern den 23. Rang unter den größten Wüsten der Welt.

Die Inszenierung
Modern Warfare 3

Bei der Inszenierung setzt **Modern Warfare 3** vor allem (wieder) auf actionbeladene Skriptsequenzen, wie wir sie schon in den Vorgängern erlebt und lieben gelernt haben. Wer erinnert sich nicht mit einem flauen Gefühl in der Magengrube an die Atombombe aus den beiden **Modern Warfare**-Einsätzen »Demoralisierung« und »Spätfolgen«? Oder wer denkt nicht mit einer Gänsehaut an die eisigen Klettereien mit Absturzpotenzial aus »Cliffhanger« in **Modern Warfare 2**?

Auf der E3 2011 gab's stürmischen Applaus für die Live-Demo von **Modern Warfare 3**. Im Abschnitt »Hunter Killer«, in dem Sergeant Frost zunächst mit anderen Soldaten im Hudson River taucht, um ein russisches U-Boot mit einer Mine an die Wasseroberfläche zu zwingen, den Pott stürmt, anschließend mit seinem Boss Sandman die an Bord befindlichen Raketen auf russische Schiffe lenkt und schließlich in einem Schlauchboot eine wilde Flucht durch explodierende Schlachtkreuzer zu einem rettenden Helikopter hinlegt, hat sich gewaschen. »Hunter Killer« steht in der Tradition der besten Einsätze der Serie: ruhiger Beginn, gelungene Schießereien, effektgeladenes Finale vor beeindruckender Kulisse.

Trotzdem halten wir uns selbst mit einem vorläufigen Urteil zur Qualität der Inszenierung von **Modern Warfare 3** erst mal zurück Denn wir kennen zwei weitere Einsätze – die uns nicht begeistert haben. Und das, obwohl gefühlt alle zwei Minuten irgendwas vor unserer Nase in die Luft geflogen ist. Oder gerade deswegen? Bevor Frost auf dem Hudson River eines der imposantesten Feuerwerke abbrennt, die New York je gesehen haben dürfte, muss er in der Mission »Black Tuesday« (»Schwarzer Dienstag«) mit seiner Einheit in der Wall Street einen russischen Störsender lahm legen. Auf dem Weg dorthin wird Frosts Humvee von einer Rakete von den Rädern gesprengt, während drumherum Mauerstücke aus Häusern gesprengt werden. Es geht zu Fuß weiter. Alle paar Meter buhlt eine neue Attraktion am Wegesrand um unsere Aufmerksamkeit. Der Abschnitt gipfelt in einer schlicht unglaublichen Hubschrauberverfolgungsjagd (Black Hawk gegen Hind) zwischen den Hochhäusern von Manhatten. Schlimmer noch wird's im Einsatz »Mind the Gap« (»Vorsicht an der Bahnsteigkante«) in den U-Bahnschächten unter London. Als SAS-Sergeant Marcus Burns ballern wir darin von der Ladefläche eines Pick-ups auf einen davon brausenden Zug. Am Steuer unseres Fahrzeugs: die KI. Und die entpuppt sich schnell als so wahnsinnig wie übermenschlich. Der Wagen weicht in Nanosekunden Betonpfeilern und entgegenkommenden Zügen aus und schenkt uns trotzdem die meiste Zeit freies Schussfeld. Wie man einen riesigen Zug mit den Kugeln aus einem MG stoppen soll, will uns nicht ganz einleuchten. Aber **Modern Warfare 3** hustet auf Erklärbarkeit, in diesem Moment zählt die Action und sei sie noch so realitätsfern. Zu guter Letzt springt die Bahn aus den Schienen und schlittert unter infernalischem Lärm durch den Tunnel. Doch statt den Jeep zu stoppen, wie es jeder normale Mensch tun würde, braust das Spiel mit uns weiter. Hinein in die tödliche Gefahr.

Infinity Ward und Sledgehammer müssen verflixt aufpassen, dass **Modern Warfare 3** nicht zu einer puren Abfolge von Skriptsequenzen verkommt, sie dürfen es nicht übertreiben mit den unbeeinflussbaren Bombast-Ereignissen. Eine Sahnetorte wird auch nicht leckerer, wenn man noch eine weitere obendrauf packt. Und das Quäntchen Realitätsbezug, um dem Spieler sein Handeln begreiflich zu machen und ihn so in die Welt zu integrieren, darf auch nicht fehlen. Action-Klamauk mag zu **Just Cause** passen, aber nicht zu **Call of Duty**. PET



In London liefern wir uns eine ebenso wilde wie unglaubwürdige Verfolgungsjagd mit einer rasenden **U-Bahn**. Hier übertreibt's Modern Warfare 3.

Fazit

Modern Warfare 3 muss eine nachvollziehbare Dramaturgie mit Höhen und Tiefen hinkriegen, sonst wird es kaum Akzente setzen können, die den Spielern im Gedächtnis bleiben.



Als Delta-Force-Sergeant Frost tauchen Sie im Hudson River ...



... zwingen ein russisches U-Boot an die Wasseroberfläche ...



... infiltrieren den gefährlichen Pott mit Kollege Sandman ...



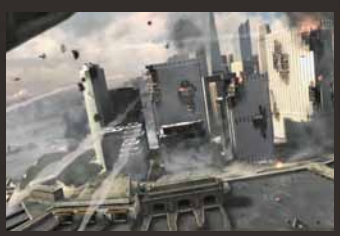
... erledigen nach und nach die feindliche Besatzung ...



... lenken mit Sandman die Raketen auf die russische Flotte ...



... brausen mit einem Schlauchboot durchs verursachte Chaos ...



... und flüchten schließlich an Bord eines Rettungshelikopters.

Die Inszenierung
Battlefield 3



Mit Ihrer Panzerkolonne rücken Sie durch die iranische Wüste vor ...



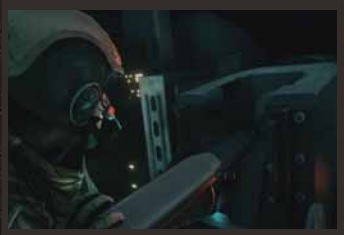
... feuern auf feindliche Tanks, die zwischen Dünen hervorrollen ...



... stehen unter schwerem Beschuss durch feindliche Raketenwerfer ...



... ordnen einen Luftschlag auf eben jene Raketenwerfer an ...



... schauen im Innenraum des Panzers dem Ladeschützen zu ...



... kämpfen sich durch den Wüstensand zur Feindbasis vor ...



... und schalten dort Infanteristen sowie weitere Raketenwerfer aus.

Es hat sich tatsächlich jemand beschwert, dass in **Battlefield 3** zu wenig explodiert. Nachdem Electronic Arts die Panzermission (siehe Seite 21) auf seiner Presskonferenz vorgestellt hatte, hatten einige – vornehmlich amerikanische – Journalisten gelästert, die gezeigten Szenen seien langatmig gewesen. Entschuldigung?! Manchmal rücken die Stahlkolosse eben vor, ohne dass gleich der halbe Level in die Luft fliegt. Allerdings duellieren sie sich auch mit anderen Panzern. Rundherum schlagen Raketen ein, aus den Explosionskratern quillt Rauch. Einmal sieht man sogar den detaillierten Innenraum des Vehikels, man sieht den Kanonier, der ein Geschoss nachlädt. Das soll langatmig sein?! Als mehrere Hubschrauber auf die Panzer zufliegen, denken wir spontan: »In Call of Duty würden die jetzt explodieren!« In **Battlefield 3** fliegen sie einfach weiter. Womit geklärt wäre, dass sich die beiden Titel spürbar unterscheiden: Während **Modern Warfare 3** droht, sich zum Knallspektakel ohne Bodenhaftung zu entwickeln, bemüht sich **Battlefield 3** zumindest um einige Ruhemomente.

Filmisch inszeniert ist der Dice-Shooter trotzdem, immer wieder weben die Entwickler Skriptsequenzen in den Missionsverlauf ein. Beispielsweise rollt Ihnen ein Kamerad eine Bazooka zu, mit der Sie einen Heckenschützen sprengen sollen. Also geben Ihnen die Mitstreiter Feuerschutz, Sie tauchen aus der Deckung – und das Spieltempo verlangsamt sich zur Zeitlupe, Sie zielen und feuern. Das Geschoss zerbläst die Fassade eines Hotels, Staub wallt, Trümmer fliegen, der Gegner ist Geschichte. Das zerstörbare Terrain und der glasklare Sound tragen dabei maßgeblich zur Bombaststimmung bei. Das Zeitlupen-Stilmittel setzt Dice übrigens häufiger ein, etwa wenn Sie in einen Raum stürmen und einen Feind nach dem anderen ausknipsen. Ob die Zwangs-Verlangsamung auf Dauer nervt, bleibt abzuwarten. Gleiches gilt für die Quicktime-Events: In einem (geskripteten) Faustkampf müssen Sie reaktionsschnell die Maustasten drücken, um Ihren Kontrahenten umzuhauen. Falls sich solche Passagen zu häufig wiederholen, dürften Shooter-Puristen jammern. Lobenswert ist dafür das glaubwürdige Körpergefühl: Im Spiel sehen Sie immer mal wieder den Leib oder die Gliedmaßen Ihres Helden. Zum Beispiel wird er durch die Luft geschleudert, als neben ihm eine Rakete in ein Auto einschlägt. Da soll noch mal einer sagen, dass in **Battlefield 3** zu wenig explodiert. GR

Fazit



Die bislang gezeigten Szenen machen Lust auf mehr, auch weil Dice nicht mit der ganz groben Kelle inszeniert: Zwischen all den Skripten sollte bitte noch Spiel übrig bleiben.

Die **Bazooka** zerlegt die Hotelfassade.



Den Namen »Bazooka« verdankt die US-Panzerfaust einem ähnlich aussehenden Instrument des Radio-Komikers Bob Burns.

Der Multiplayer-Modus
Modern Warfare 3

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaah! Entschuldigen Sie unseren Schrei, liebe Leser. Aber wenn Infinity Ward sagt, dass man für **Modern Warfare 3** lediglich über dedizierte Server nachdenke, dann bleibt einem fast nichts anderes übrig, als zu brüllen. Vor Wut und Unverständnis.

Wir erinnern uns: Bei **Modern Warfare 2** nutzten die Entwickler erstmalig das so genannte IWnet, das Mehrspieler-Schlachten auf dem PC genau so umsetzt wie auf den Konsolen. Die Matches wurden und werden noch immer auf den Rechnern der Spieler gehostet. Man darf sich im Vorfeld lediglich den gewünschten Spielmodus aussuchen, die Karte indes nicht. Blöd: Wenn der Host keine Lust mehr hat, pausiert die laufende Partie, bis ein neuer Gastgeber-Rechner gefunden ist.

Dieses Matchmaking mag auf den Konsolen nicht unangenehm auffallen, weil man es dort kaum anders kennt. PC-Spieler, die mehr Komfort, vor allem aber mehr Entscheidungsfreiheit gewohnt sind, schreckt Derartiges ab. Trotzdem wurde der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 2** auch auf Heimcomputern von vielen mit Freude gespielt – bis die Cheater das Vergnügen nachhaltig zerstörten. Das IWnet-System (in Kombination mit Valves lückenhaftem Cheat-Schutz VAC) öffnete Tür und Tor für Mogeleien, die weit über das Gewohnte wie Aimbots oder Wallhacks hinausgingen. Wer Pech hatte, geriet in ein Spiel, in dem er in Sekunden den höchsten Prestige-Rang erreichte, weil die Punktevergabe vom Host manipuliert wurde. Wer noch mehr Pech hatte, dessen Account wurde deshalb anschließend von Infinity Ward gebannt.



Eine der bisher bekannten Karten heißt **Carbon**. Sie erinnert an »WMD« aus Black Ops.

Und nun will uns der Entwickler bei **Modern Warfare 3** offenbar wieder das IWnet vorsetzen. Aber vielleicht dieses Mal mit einem gescheiten Cheat-Schutz? Auf unsere Anfrage nach den geplanten Sicherheitsvorkehrungen bekamen wir bisher keine Antwort. Dabei ist der Cheat-Schutz bei **Modern Warfare 3** von noch größerem Interesse als bei den Serienteilen zuvor. Immerhin will Infinity Ward mit dem dritten Teil der Shooter-Serie auch eine umfangreiche Community-Plattform namens **Call of Duty: Elite** mit Wettbewerben einführen. Mehr dazu im Extra-Kasten.

Bisher haben sich weder Infinity Ward noch Zuarbeiter Raven Software präzise zu den Details des Multiplayer-Modus geäußert. Wir können allerdings fest davon ausgehen, dass wir uns wieder mehrere Ränge hochschießen werden und dabei unterschiedliche Waffen sowie Perks freischalten. Auch die Spielmodi werden sich nicht signifikant von den bereits bekannten unterscheiden. Angeblich sind 20 Karten für **Modern Warfare 3** geplant. Dass wir die alle bereits mit dem Hauptspiel erstehen, halten wir für unwahrscheinlich. Vielmehr rechnen wir mit einem Kontingent von acht bis zwölf Maps, der Rest wird wohl in kostenpflichtigen DLC-Paketen angeboten werden. PET

Fazit

Keine dedizierten Server und bisher noch keine Infos über den Cheat-Schutz? Man kann nur hoffen, dass Infinity Ward noch zur Besinnung kommt.



Call of Duty: Elite

Mit **Call of Duty: Elite** will Infinity Ward ein mächtiges Community-Tool für Modern Warfare 3 (und wohl auch für Black Ops) anbieten. Dafür hat der Publisher Activision eigens ein neues Studio in den **Call of Duty**-Reigen integriert. Beachhead kümmert sich in Zukunft ausschließlich darum, dass wir unsere Leistungen in umfangreichen Online-Statistiken und Ranglisten wiederfinden, dass wir uns leicht mit anderen Spielern verknüpfen, Matches organisieren, Screenshots und Filmchen (mit Youtube-Verknüpfung) posten und an von Infinity Ward ausgelobten Wettbewerben teilnehmen können, Preise inklusive. Elite wird also so eine Art Modern Warfacebook. In der Grundversion soll die Community-Plattform kostenfrei sein. Allerdings will der Entwickler auch noch eine Premium-Variante anbieten. Die wird monatlich abgerechnet, soll allerdings deutlich weniger kosten als ein typisches MMO. Und was ist in der Premium-Variante enthalten? Bisher hat Infinity Ward nur davon gesprochen, dass man als zahlender Kunde die Map Packs für **Modern Warfare 3** ohne weitere Gebühren beziehen kann.



Elite ist browserbasiert und soll auf allen Plattformen laufen.

»WMD«, die Abkürzung steht für »Weapons of Mass Destruction«, also für Massenvernichtungswaffen.

Der Multiplayer-Modus
Battlefield 3

Battlefield 3, verspricht uns Patrick Söderlund auf der E3, werde »selbstverständlich« einen LAN-Modus bieten. Wir glauben ihm, als EA-Manager und Oberboss des Entwicklers Dice sollte er's ja eigentlich wissen. Wohlgemerkt »eigentlich«: Als wir tags darauf mit dem **Battlefield 3**-Producer Patrick Bach sprechen, gesteht der verschämt ein, dass sich Söderlund geirrt hat: Der Multiplayer-Modus des Shooters wird vorerst ausschließlich über das Internet laufen. Es sei aber nicht ausgeschlossen, dass Dice die LAN-Funktion nachliefere. Gibt es dann wenigstens Dedicated Server? Das wollte Bach nicht kommentieren, dafür verriet er viele andere Mehrspieler-Details.

Auch in **Battlefield 3** wählen Sie zum Beginn einer Mehrspieler-Partie Ihre Klasse, der Kasten rechts stellt die vier Soldatentypen vor. Jeder davon wird wieder über mehrere Kits verfügen, also vordefinierte Waffen-Pakete, mit denen Sie seine Fähigkeiten anpassen. Außerdem lässt sich nun jeder Schießprügel mit bis zu drei Upgrades aufrüsten, zum Beispiel schrauben Sie ein neues Zielvisier und eine Taschenlampe ans Sturmgewehr. Oder Sie werten das Support-Maschinengewehr mit einem Zweibein auf, damit Sie es auch auf unebenen Böden aufpflanzen können. So schießen Sie nicht nur genauer, sondern profitieren zudem von einer Neuerung: Falls Ihre Kugeln in der Nähe eines Gegners einschlagen, sammeln Sie Bonuspunkte. So belohnt Dice Unterdrückungsfeuer: Support-Schützen sollen die Feinde mit einem Kugelhagel belegen, damit sie sich nicht mehr aus der Deckung trauen. Falls ein Verbündeter einen festgenagelten Kontrahenten erledigt, verdient der Support-Schütze weitere Punkte – eine schöne Idee, um Teamwork zu fördern. Durch gesammelte Zähler steigen Sie wieder partieübergreifend im Level auf und schalten neue Waffen sowie zusätzliche Upgrade-Plätze frei: Je erfahrener ein Spieler, desto mehr Zusatzkram darf er an eine Bleispritze schrauben. Ähnlich wie bei **Call of Duty Elite** (siehe links) sollen sich alle Spielerstatistiken in einem umfangreichen Archiv nachschlagen lassen, zudem verspricht Dice (kostenlose) Clan-Funktionen. Welche genau, das will Patrick Bach noch nicht verraten.

Dafür erklärt er uns, wie das Squad-System funktioniert. So darf sich jeder Spieler zum Squad Leader ernennen, dem sich dann bis zu drei Mitstreiter anschließen können. Weil der Anführer als mobiler Wiedereinstiegs-Punkt dient, genießen die Squad-Mitglieder einen wichtigen Vorteil: Sie erstehen nach ihrem Ableben direkt bei ihrem Boss auf und somit im Idealfall an vorderster Front. Der Anführer selbst verdient Extrapunkte, sollte aber nicht sterben. Sonst muss er vom letzten Respawn-Punkt zurück laufen, fahren oder fliegen – genau wie Spieler, die keinem Trupp angehören. Noch dazu wird der Anführer im Sichtfeld der Gegner mit einem Stern markiert. Da könnte er sich auch gleich eine Zielscheibe auf die Uniform pinseln. Einen Commander-Modus à la **Battlefield 2** wird es allerdings nicht mehr geben. GR



Wer eine **Taschenlampe** ans Gewehr schraubt, sieht im Dunkeln besser – wird aber auch besser gesehen.

Die Klassen



Assault
Den Sturmsoldaten und den Medic aus Battlefield 2 haben die Entwickler wie in Battlefield 2142 zum Kampfsanitäter verschmolzen, der nicht nur mit einem M16-Gewehr schießt, sondern auch Heilpäckchen wirft und zu Boden gegangene Kameraden ins Leben zurück defibrilliert.



Support
Der Unterstützer verteilt Munitionspakete und verwendet schwere Waffen wie Maschinengewehre. Letztere kann er im Liegen auf den Boden pflanzen, um zielsicherer zu schießen und Gegner zu unterdrücken – was ihm zusätzliche Teamwork-Punkte bringt.



Engineer
Der Ingenieur ist abermals der Meister der Vehikel: Mit seinem Schweißgerät repariert er verbündete Fahrzeuge, mit seinem Raketenwerfer verschrottet er feindliche.



Recon
Der Aufklärer knipst Gegner mit seinem Scharschützen-Gewehr aus. Der Präzisionsprügel feuert am genausten, wenn sich der Späher beim Schießen hinlegt. Außerdem kann der Recon eine fliegende Spionagedrohne einsetzen, um Gegner aufzustöbern.

Fazit



Dank der Waffen-Upgrades lassen sich die Soldaten noch besser an die eigenen Vorlieben anpassen. Bleibt nur zu hoffen, dass Dice die Aufrüst-Optionen vernünftig ausbalanciert.

Marcus Söderlund war außerdem GT-Rennfahrer und spielte in der schwedischen Volleyball-Nationalmannschaft – kein Witz.

Die neuen Spielmodi
Modern Warfare 3

Überleben ist alles! Zumindest im Survival-Modus von **Modern Warfare 3**. Der ist Teil der neuen Spec-Ops-Einsätze, also des Koop-Spiels, das wir schon aus dem Vorgänger kennen. Und eigentlich kennen wir den Survival-Modus auch schon, nämlich aus **Black Ops**. Da kämpfen wir allerdings mit bis zu drei Mitstreitern gegen Zombies. In **Modern Warfare 3** geht's nur zu zweit zur Sache. Gegen gewöhnliche Soldaten, gegen in C4 gewickelte Soldaten, gegen gewöhnliche Hunde, gegen in C4 gewickelte Hunde, gegen Elite-Kämpfer, sogar gegen Kampfhubschrauber. Wie schon in der Zombie-Hatz aus **Black Ops** fängt der Spaß beschaulich an. Zunächst kleckern nur ein paar mit Schrotflinten ausgestattete Gegner auf die Karte. Die kann man locker mit der anfänglichen Pistole niederstrecken, sich die plötzlich herrenlosen Schrotflinten unter den Nagel reißen und damit den Rest der anrückenden Widersacher erledigen. Die nächste Angreiferwelle wird bereits anspruchsvoller und so weiter und so fort. Bis irgendwann eine schier endlos scheinende Horde über die Spieler brandet. Der man nicht nur mit Schrotflinten gegenüber treten muss, keine Sorge.



Es würde uns wundern, wenn's Modern Warfare 3 ohne **Schneemobil-Rennen** auskäme.

Ähnlich wie im Zombie-Modus von **Black Ops** dürfen Sie sich bessere Ausstattung kaufen. Ihr Geldvorrat errechnet sich dabei aus den zuvor umgepusteten Gegnern. Die käuflichenGüter hingegen richten sich nach der jeweiligen Feindwelle. Erst bei Stufe 99 dürfen Sie im Luftunterstützungs-Shop einen Kampfhelikopter ordern, der die Angreifer reihenweise niedermäht. Klingt prima, aber rechnet man pro Welle circa zwei Spielminuten ein, so dauert es bis zum Heli etwa drei Stunden. Örks. Aber hey, schreien wir nicht immer nach wirklichen Herausforderungen? Hier hätten wir eine. Doch Sie müssen nicht bis Angriffswelle 99 ausharren, um wirklich coolen Kram erstehen zu können. Vorher schon gibt's KI-Soldaten zum Anmieten. Oder automatische Geschütztürme. Bereits relativ zu Beginn einer Überlebenspartie können Sie sich Kevlar-Westen und bessere Waffen kaufen. Und unbedingt immer Munition! Die liegt nämlich nicht rum, sondern muss ebenfalls gesondert erworben werden.

Neben einem schlauen Einkauf ist der entscheidende Kniff im Survival-Modus ordentliche Teamarbeit. Wo positioniert man sich? Wer deckt in welche Richtung ab? Absprachen sind dringend erforderlich, sonst währt der Spaß nicht lange. Wenn ein Spieler zu Boden gegangen ist, hat der andere lediglich 45 Sekunden Zeit, seinen Partner wieder auf die Füße zu stellen. Ansonsten bleibt der Überlebende allein zurück. Wenn auch nicht lange, der Tod kommt vielleicht schon mit der nächsten Angreiferwelle.

Doch entgegen unserer ersten Aussage ist Überleben nicht wirklich alles. Hinter den Spec-Ops-Einsätzen verbergen sich auch wieder die beliebten Kämpfe gegen die Uhr. Und ganz sicher werden wir abermals mindestens eine Luftunterstützungsmission wie schon in **Modern Warfare 2** erleben, in der ein Spieler auf dem Boden zugange ist und sein Mitstreiter aus einem Helikopter oder einem AC130-Gunship feuert. Außerdem müsste es schon mit dem Teufel zugehen, wenn's keine Schneemobilrennen in den tschechischen Bergen (Karpaten) gäbe.

Die Spec-Ops-Einsätze will Infinity Ward nach eigener Angabe zum dritten Standbein von **Modern Warfare 3** ausbauen. Dabei sind sie das in unserer Wahrnehmung seit dem zweiten Teil ohnehin schon. PET

In Black Ops geht's im Survival-Modus gegen **Zombies**. In Modern Warfare gegen Soldaten.



Fazit

Mehr cooler Koop-Spaß in Modern Warfare 3? Dazu fällt uns nur eines ein: Daumen hoch!



Die neuen Spielmodi
Battlefield 3

Immer nur Flaggen erobern, davon wird man doch matschig in der Birne. Dachte sich zumindest Dice und ersann neue Multiplayer-Modi für die **Battlefield**-Serie. Denn die bot bis 2006 ausschließlich »Conquest«-Gefechte, in denen zwei Teams um Flaggenpunkte ringen. Dann führten die Entwickler in **Battlefield 2142** die »Titan«-Variante ein: Die Spieler stürmen keine Fahnenmasten mehr, sondern schwebende Festungen. Weil die aber schwerlich in ein realistisches Militär-Szenario passen, kehrten die Entwickler in **Bad Company 2** (2010) zum »Conquest« zurück, erweiterten das Multiplayer-Spektrum aber um (Team-)Deathmatches sowie die neuen »Rush«-Karten, auf denen das angreifende Team das verteidigende stufenweise zurückdrängt. Conquest, Rush und Deathmatch gibt's auch in **Battlefield 3**, außerdem verspricht Dice weitere, noch geheime Modi. Wir vermuten, dass die Entwickler **Call of Duty** nacheifern und beliebte Varianten wie »Capture the Flag« oder »Suchen und Zerstören« kopieren. Auf den Karten treten maximal 64 Spieler gegeneinander an. »Mehr wären zwar technisch möglich, das würde die Performance und die Verbindungsqualität aber zu sehr belasten«, begründet der Producer Patrick Bach.

Auf der E3 schossen wir uns im Rush-Modus durch Paris, auf der Karte »Operation Métro« kämpft unser US-Team gegen russische Eliteeinheiten. Die Schlacht verläuft in vier Phasen: Zum Beginn muss die angreifende Mannschaft (also unsere) mehrere Flak-Stellungen sprengen, zum Abschluss die Börse erobern. Jeder Abschnitt setzt dabei andere Akzente: Anfangs laufen wir durch offene Parkflächen, danach durch enge Häuserschluchten. Schließlich kämpfen wir uns durch eine U-Bahnstation und dringen ins Börsengebäude ein. Die anfangs weitläufige Umgebung wird also immer enger.





Auf »Operation Métro« kämpfen wir uns zuerst durch einen Park (oben, im Panzer) und danach durch einen **U-Bahnhof** (unten).

Das beeinflusst unseren Spielstil. Im Park sprinten wir über die Grasflächen, bloß kein Ziel bieten! Um genauer zu schießen, werfen wir uns auf den Boden, bei einem Doppeldruck auf die Sprungtaste flankt unser Soldat über Hindernisse. Im U-Bahnhof huschen wir hingegen von Säule zu Säule, bei Straßenschlachten ducken wir uns hinter Wände und Brunnen. Eine automatische Deckungssuche à la **Mass Effect** gibt's in **Battlefield 3** gottlob nicht, wir müssen uns selbst hinter Hindernisse ducken. Oder nach einem Fahrzeug umsehen: Im Park steht ein Schützenpanzer vom Typ LAV-25A2, der neben seiner Kanone über ein Anti-Infanterie-Geschütz mit Wärmebild-Kamera verfügt. Über weitere Vehikeltypen schweigt sich Dice derzeit noch aus, bislang steht nur fest, dass es wieder Jets geben wird – allerdings nur in den Conquest-Gefechten.

Eine wichtige Rolle spielt natürlich das zerstörbare Terrain, mit dem Panzergeschütz zerlegen wir Häuserfassaden und die Scharfschützen dahinter. Größere Bauwerke dürfen wir in Multiplayer-Schlachten aber nicht sprengen, die Kaputtbarkeit beschränkt sich auf kleinere Häuschen und Leveldetails. Allerdings ermöglicht die Zerstörung taktische Winkelzüge. In der U-Bahnstation etwa zerschießen wir Betonbarrieren, keine Deckung bleibt lange sicher. Oder wir knipsen Lampen aus, um die Level zu verdunkeln – wohl dem, der ein Nachtsichtgerät oder eine Taschenlampe dabei hat. GR

Der erste DLC

Das erste DLC-Paket für Battlefield 3 trägt den Titel **Back to Karkand**, bringt eine neue Version der Conquest-Karte »Karkand« aus Battlefield 2 und ist für Vorbesteller kostenlos.



Fazit

Dank der grundverschiedenen Abschnitte entfaltet Battlefield 3 auf der Métro-Karte eine angenehme Vielfalt. Nun sind wir auf Conquest und die anderen Modi gespannt.

Die Pariser U-Bahn wurde 1900 eröffnet und ist die viertälteste Europas nach London (1863), Budapest und Glasgow (beide 1896).

Die Technik
Modern Warfare 3

Schreiben wir es doch mal frei heraus: **Modern Warfare 3** wirkt, als hätte **Battlefield 3** schon vor Erscheinen damit den Boden gewischt. Im Vergleich matschige Texturen, wenige Details, zudem irgendwie farbarm. So, als würden die Entwickler dem Credo huldigen, dass alles irgendwie das Fünkchen realistischer wirkt, wenn man es nur ein wenig grauer macht.

Dabei ist **Modern Warfare 3** beileibe kein hässliches Spiel. Die Animationen erreichen zwar nicht das Niveau von **Battlefield 3**, doch nach wie vor sehen die Bewegungen der Soldaten butterweich und dabei energiegeladen aus. Die Detonationen erzeugen einen angenehmen Druck auf der Netzhaut und die Beleuchtung unterstreicht die zur jeweiligen Situation passende Atmosphäre. Doch wenn man seit Jahren immer und immer und immer wieder die gleiche Grafik vorgesetzt bekommt, ermüden selbst die Augen des fanatischsten **Call of Duty**-Fans irgendwann. Explosionen und zerbröckelnde Skylines von Großstädten hin oder her.

Wenn **Call of Duty: Black Ops** nicht wäre, würden wir hier jetzt voller Überzeugung schreiben, dass **Modern Warfare 3** keinerlei Probleme auf Ihrem Rechner bereiten wird, wenn Sie auch **Modern Warfare 2** flüssig spielen konnten. Doch sowohl die Treyarch- als auch die Infinity-Ward-Spiele laufen auf demselben Engine-Gerüst. Verbesserungen für die jeweiligen Serienteile fließen in die darauf folgenden ein. So nutzt **Black Ops** beispielsweise das Textur-Streaming, das zum ersten Mal in **Modern Warfare 2** eingesetzt wurde, um größere Levels zu ermöglichen. Klingt zunächst gut. Aber irgendwas ist bei **Black Ops** gehörig schief gegangen. Zumindest in der PC-Version. Während die Konsolenvarianten butterweich mit meist 60 Bildern pro Sekunde laufen, ruckelt das Spiel selbst auf leistungsstarken PCs dann und wann. Im Multiplayer-Modus gibt's auch nach diversen Patches noch immer Lags. Für ein flüssiges Erlebnis in schön ist ein Vierkern-Prozessor zwingende Voraussetzung. Zum Vergleich: **Modern Warfare 2** flutschte auf einem kleineren Dual Core.

Hardware-Anforderungen
(GameStar-Prognose)

Minimum
- Dual-Core-Prozessor mit 2,4 GHz
- 2,0 GByte RAM
- Grafikkarte mit 512 MByte RAM (etwa Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4770)

Optimum
- Quad-Core-Prozessor
- 4,0 GByte RAM
- Grafikkarte mit 1,0 GByte RAM (etwa Geforce GTX 570 oder Radeon 6970)

Angaben basieren auf unseren Schätzungen.

Wir können nur hoffen, dass das Entwicklertrio Infinity Ward, Sledgehammer (Singleplayer) und Raven Software (Multiplayer) die Fehler eines **Black Ops** nicht auf **Modern Warfare 3** überträgt. Doch angesichts der Aussage von Activision-Boss Kotick, dass der PC eine vernachlässigbare Plattform sei, rechnen wir mit dem Schlimmsten, hoffen aber – natürlich – das Beste. PET

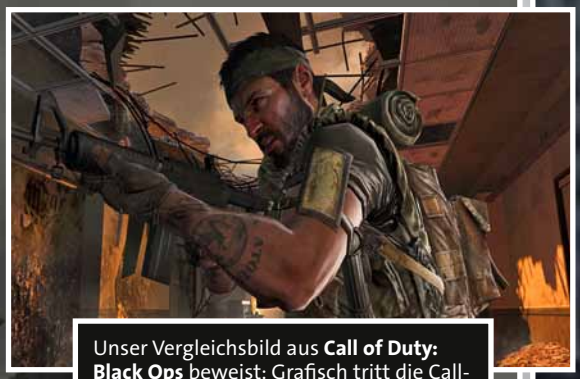
Fazit



Modern Warfare 3 wird nicht hässlich, bleibt aber hinter den aktuellen Möglichkeiten. Für den nächsten Serienteil muss grafisch mehr geleistet werden.

Modern Warfare 3 verzichtet entgegen seines Namens größtenteils auf aktuelle **Grafik-Effekte** und sieht kaum anders aus als der direkte Vorgänger von 2009.

Rauch konnte schon Modern Warfare 2 gut darstellen. Im dritten Teil hat sich nichts an den weichen **Rauchkanten** geändert.



Unser Vergleichsbild aus **Call of Duty: Black Ops** beweist: Grafisch tritt die Call-of-Duty-Serie auf der Stelle.

An den **Soldaten-Modellen** haben wir nichts auszusetzen. Viele Details und gute Animationen sorgen für eine Darstellung nahe der Realität.

Kaum volumetrisch: **Standard-Feuer**, wie man es schon in zig anderen Spielen erlebt hat.

Level-Elemente wie diese **Steine** sind aus nur wenigen Polygonen zusammengebaut. Entsprechend unnatürlich wirken sie.

Fast ein Markenzeichen der Serie: Durch die matschigen **Bodentexturen** wird massiv Rechenleistung gespart.

Josh Olin von Treyarch, behauptet, dass die Call-of-Duty-Engine durch Anpassungen Frostbite-2.0-Niveau erreichen könne.

Die Technik
Battlefield 3



Gesichter stellt Battlefield 3 überaus lebensnah dar.

Frostbite«, also »Erfrierung« – ein seltsamer Name für eine Grafik-Engine, noch dazu für eine brandaktuelle. Im Konsolen-Ableger **Bad Company** kam sie erstmals zum Einsatz, hinter **Battlefield 3** steckt die neue Version 2.0. Und über die sagte selbst Josh Olin, der Community Manager des **Black Ops**-Entwicklers Treyarch, sie sei »optisch atemberaubend«. Angesichts der bislang gezeigten Szenen wollen wir ihm da nicht widersprechen, **Battlefield 3** dürfte grafische Maßstäbe setzen. Allerdings wohl nur auf Highend-Rechnern: Windows XP und DirectX 9 wird das Spiel nicht unterstützen, es setzt zwingend Windows 7/Vista sowie DirectX 10/11 voraus. Überdies empfehlen die Entwickler ein 64-Bit-Betriebssystem. Zu den restlichen Anforderungen äußert sich Dice noch nicht, rechts listen wir unsere Einschätzung auf.

Der (absehbare) Hardware-Hunger kommt nicht von ungefähr: Die Frostbite-2.0-Engine beherrscht diverse Grafik-Schmankerl, allen voran das zerstörbare Terrain. Dafür hat Dice eigens ein neues System entwickelt. Im Vergleich zur Version 1.5 des Grafikgerüsts, die in **Bad Company 2** zum Einsatz kam, werden die Bruchkanten detaillierter dargestellt und mit mehr Randdetails versehen, etwa abgebrochenen Ziegelsteinen.

Eigene Levels können Sie jedoch nicht erstellen, Dice wird vorerst keinen Mod-Editor veröffentlichen. Der Producer Patrick Bach nennt drei Gründe: »Erstens dauert es Jahre, Mod-Werkzeuge für ein so komplexes Spiel zu entwickeln. Dieser Aufwand lohnt sich nicht, weil nur ein kleiner Teil der Community die Tools verwendet. Zweitens wäre auch die Erstellung von Mods sehr kompliziert, was die Zielgruppe wiederum einschränkt. Und drittens verwenden wir Programmelemente von Drittherstellern. Wenn die in einem Editor enthalten wären, bekämen wir Lizenzprobleme.« Allerdings will Bach nicht ausschließen, dass der Baukasten »irgendwann« nachgeliefert wird. GR

Hardware-Anforderungen
(GameStar-Prognose)

Minimum
- Windows Vista oder 7 (32 Bit)
- Doppelkern-Prozessor ab 2,8 GHz (etwa Intel Core 2 Duo E8200 oder AMD Phenom II X3 720)
- 2,0 GByte RAM
- DirectX-10-Grafikkarte mit 512 MByte RAM (etwa Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3850)

Optimum
- Windows 7 (64 Bit)
- Sechskern-Prozessor ab 3,0 GHz (etwa Intel Core i7 980X oder AMD Phenom II X6 1075T)
- 4,0 GByte RAM
- DirectX-11-Grafikkarte mit 1,0 GByte RAM (etwa Geforce GTX 570 oder Radeon 6970)

Angaben basieren auf unseren Schätzungen.

Fazit
Battlefield 3 sieht grandios aus, da gibt's keine Diskussionen. Wird sind allerdings auf die finalen Hardware-Anforderungen gespannt.



Dank des »Tile-Based Deffered Shading« fällt die **Beleuchtung** ausgesprochen realistisch aus. Theoretisch kann das Spiel bis zu 1.000 dynamische Lichtquellen samt der zugehörigen Schatten und Reflexionen darstellen. Der Lichteinfall passt sich sogar an zerstörtes Terrain an.

Die »Analytical Ambient Occlusion« sorgt für schärfere **Schatten** auf Objekten, etwa auf dieser Hausfassade.

Für die **Animationen** verwendet Dice dasselbe System, das auch in EA-Sports-Titeln wie Fifa 12 zum Einsatz kommt.

Die **Charaktermodelle** glänzen mit Details, hier erkennt man sogar den Bolzenschneider am Rucksack.

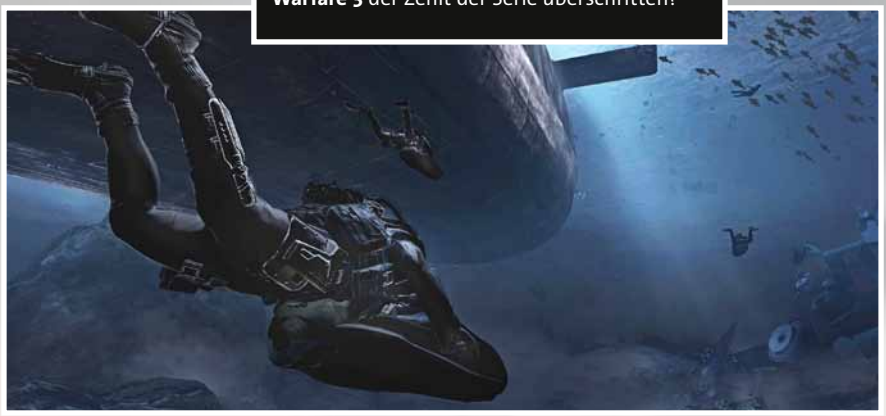
In der irakischen Stadt **Sulaimaniyya** bereiten sich US-Soldaten auf ihre Patrouille vor.

Der Ausdruck »Engine« für »Antrieb« stammt vom lateinischen »ingenium« (»Begabung«) ab und bedeutet »geniale Erfindung«.

Das Fazit
Modern Warfare 3



Krawumm und mäßige Grafik: Ist mit **Modern Warfare 3** der Zenit der Serie überschritten?



Unser Leser TheBlackout94 fragt im GameStar-Forum: »Wie will Modern Warfare 3 nur gegen Battlefield 3 ankommen?« Gute Frage, aber noch ist nicht aller Tage Abend. Wir wissen noch nicht, wie sich die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 3** spielen wird. Bei **Modern Warfare 3** sieht's ein wenig anders aus: Die Vorgänger funktionierten nach einem bestimmten Muster, das wir in Teilen bereits im Trailer und den bis dato gezeigten Missionen wiedergefunden haben. Aber wenn Infinity Ward und Sledgehammer Feuerwerk an Feuerwerk hängen und dabei ruhige, erzählerische Phasen vernachlässigen, droht **Modern Warfare 3** zu »Modern Warfair«, also zur modernen Kriegskirmes ohne echte Attraktionen zu verkommen. Auch in Sachen Multiplayer haben wir Bedenken: wieder nur das unbefriedigende IWnet statt dedizierter Server?

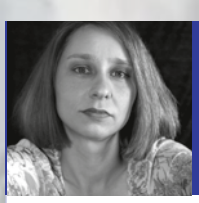
Für **Modern Warfare 3** scheint der PC-Markt immer unwichtiger zu werden, die PC-Version scheint bei Publisher Activsion nur mehr als Abfallprodukt zu gelten. Doch trotz unserer Befürchtungen und der schon jetzt deutlich erkennbaren Mängel wird sich **Modern Warfare 3** zweifelsohne wieder wie geschnitten Brot verkaufen. Vornehmlich allerdings für die Konsolen. Und vornehmlich in den USA. In Europa und auf dem PC wird aller Voraussicht nach **Battlefield 3** dominieren und vielleicht eine neue Messlatte fürs Genre setzen. Die sollte die **Modern Warfare**-Serie dann aber spätestens mit dem nächsten Teil überflügeln, sonst fordern wir offiziell von Activision, das »modern« aus dem Namen zu streichen und es durch »old« zu ersetzen. PET



Ich will's krachen lassen!

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

»Das bietet doch überhaupt nichts Neues!« höre ich es aus Petras Büro schallen. Ja, Modern Warfare 3 wird wie seine Vorgänger. Aber genau das verlange ich von dem Spiel. Wenn Michael Bays Transformers 3 anläuft, möchte ich doch auch kein französisches Arthaus-Drama mit blindem Blumenmädchen, das sich in einen taubstummen Rollstuhlfahrer verliebt, sondern das, was ich von der Serie erwarte: spektakuläre Hochglanz-Action, die mich in den Sessel drückt. Call of Duty beherrscht diese Disziplin nahezu perfekt und liefert mit Modern Warfare 3 sicherlich gewohnt pompöse Popcorn-Unterhaltung und überlebensgroße Action, die mich und meine Heimkino-Anlage ins Schwitzen bringen wird. Zu übertrieben in Szene gesetzt, Frau Schmitz? Mir total egal. Ich will's krachen lassen!



Die Hausaufgaben vergessen

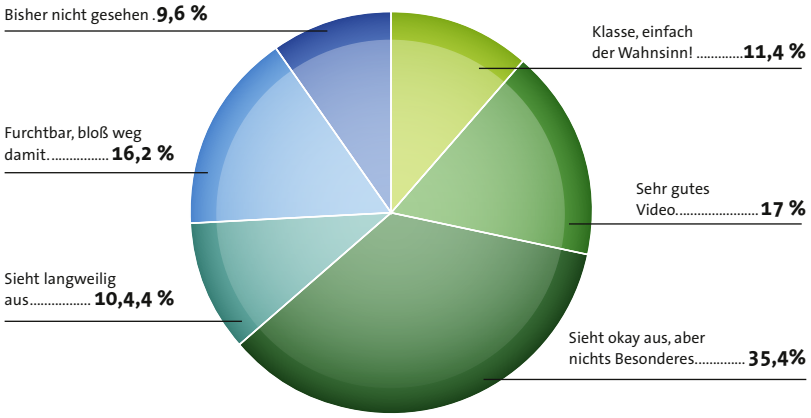
Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Einerseits fiebere ich Modern Warfare 3 entgegen, immerhin haben mich die Multiplayer-Schlachten der Vorgänger gefühlte Monate an den PC gefesselt. Andererseits enttäuscht mich die Optik schon sehr. Die Verantwortlichen würde ich gerne mal treffen, die 2011 eine solche Grafik für einen High-End-Shooter absegnen. Hausaufgaben, sprich einen Konkurrenzvergleich, hat man sich offensichtlich gespart. Wahrscheinlich, weil man annimmt, es gäbe keine Konkurrenz. Die gibt es sehr wohl und nicht nur in Form von Battlefield 3. Auch Rage wird viele Shooter-Fans binden. Welches Spiel im Herbst das Rennen machen wird? In Europa Battlefield 3, aber vielleicht schwappt die Euphorie für den dritten Teil der Serie bis dahin ja auch noch über den großen Teich nach Nordamerika.

»Wie hat Ihnen der erste Ankündigungs-Trailer zum neuen Modern Warfare 3 gefallen?«

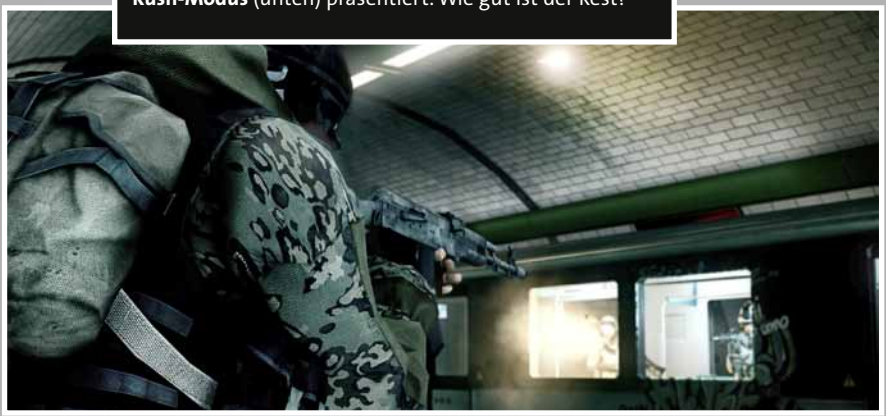
Ergebnis: Die Resonanz auf den ersten Trailer zu Modern Warfare 3 ist verhalten. Die Mehrheit der über 11.000 Umfrageteilnehmer erkennt in den gezeigten Szenen keine Besonderheit, findet's langweilig oder gar furchtbar. Und das, obwohl Infinity Ward und Sledgehammer ein regelrechtes Feuerwerk abbrennen. Doch da mag das Problem liegen, denn der Trailer ist nur verdichtetes Knallpengbumm, das wir aus den Vorgängern zu Genüge kennen. Die veraltete Grafik mag ihr Übriges dazu getan haben, nach den beeindruckenden Bewegtbildern aus Battlefield 3 kann Modern Warfare 3 in diesem angestaubten Kostüm einen ersten Vergleich nur verlieren.

Quelle: GameStar.de, Stand: 30.5.2011



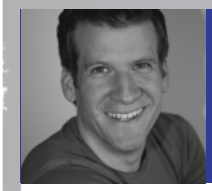
Das Fazit
Battlefield 3





Bislang hat Dice nur die **Solo-Kampagne** (oben) und den **Rush-Modus** (unten) präsentiert. Wie gut ist der Rest?

Was wir bislang von **Battlefield 3** gesehen haben, macht einen hervorragenden Eindruck. Ebenso wichtig ist allerdings, was wir bislang noch nicht gesehen haben. Etwa den Serverbrowser, der in den Vorgängern immer wieder für Ärger gesorgt hat. Der Producer Patrick Bach verspricht zwar, dass Dice ein neues Matchwahl-Menü strickt. Ob das klappt, bleibt aber abzuwarten. Zweites Sorgenkind: das eingebaute Online-Archiv für Spielerstatistiken. Kann Dice wirklich aus dem Stand eine funktionierende Plattform aufsetzen? Blizzard hat für seine Battlenet-Renovierung ja auch mehrere Jahre gebraucht. Die größten Stolpersteine sind die Balance und das Bug-Potenzial. **Battlefield 3** wird noch umfangreicher und dementsprechend fehleranfälliger als **Battlefield 2** – dem die Community aufgrund seiner Macken den Schmähnamen »Betafield« verpasst hatte. Der offene Betatest von **Battlefield 3** soll zudem erst im September starten, also einen Monat vor dem Verkaufsstart. Das wirkt sehr kurzfristig für einen Multiplayer-Shooter, der von der Balance seiner Waffen und Fahrzeuge lebt. »Wenn die Beta unser einziges Balancing-Werkzeug wäre, wäre die Zeit tatsächlich knapp«, gesteht Patrick Bach. »Allerdings testen wir das Spiel schon jetzt ausgiebig.« Hoffentlich gilt das auch für die restlichen Multiplayer-Modi und die Koop-Kampagne, von beidem war bislang nichts zu sehen. Ob **Battlefield 3** ein rundum gelungener Shooter wird, können wir daher noch nicht beurteilen. Wobei Dice einen Vertrauensvorschuss verdient hat, schließlich waren alle **Battlefields** tolle Spiele – Bugs und Probleme hin oder her. GR



Alternativlos

Fabian Siegismund,
Redakteur
micha@gamestar.de

Ich glaube, ich überrasche niemanden, wenn ich sage, dass ich mich wahnsinnig auf Battlefield 3 freue. Denn während die Modern-Warfare-Reihe jeglichen Bodenkontakt verloren hat, bleibt Battlefield mit beiden Beinen auf dem Schlachtfeld. Für mich gehört zu einem Militär-Shooter ein glaubwürdiges Szenario, und so eins finde ich bei Battlefield 3. Natürlich explodiert da nicht alle fünf Schritte ein Auto, nur weil ich es zu fest angeschaut habe, aber Autos explodieren nun mal auch nicht! Das ist eine Erfindung von Hollywood! Im Multiplayer-Modus wird sich Battlefield 3 zwar weniger an seinem Vorgänger, sondern eher an Bad Company 2 orientieren, einen Commander wird es ja zum Beispiel nicht geben, aber das wird mich nicht stören. Bad Company 2 ist ja auch ein großartiges Spiel.



Euphoriebremse

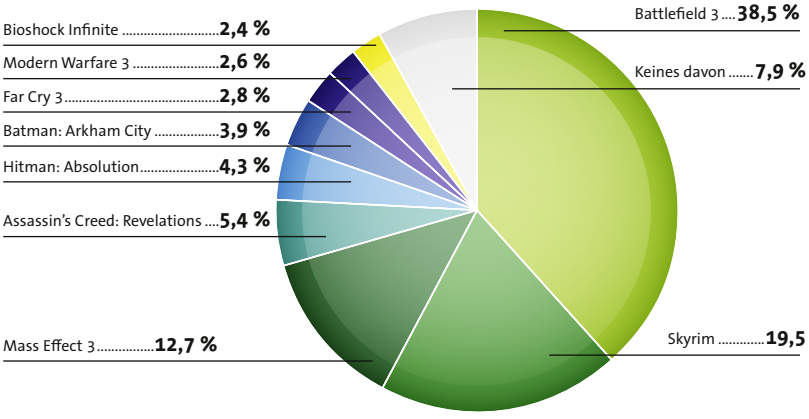
Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

»Wenn man die Kommentare liest oder Umfragen sieht, könnte man denken, mit Battlefield 3 steige der Messias persönlich vom Himmel herab.« Das schrieb der Kollege Heuser kürzlich auf unserer Facebook-Seite – und beim heiligen Squad Leader, er hat Recht. Battlefield 3 wird in der Community mit einer Euphorie begrüßt, die an Götterverehrung grenzt. Klar, es sieht grandios aus, es hat spannende Multiplayer-Modi, eine interessante Kampagne, Waffen-Upgrades, Statistik-Datenbanken, zerstörbares Terrain und einen Koop-Feldzug. Doch kann das alles in so kurzer Zeit funktionieren? Es besteht die Gefahr, dass sich Dice übernimmt – 240köpfiges Entwicklerteam hin oder her. Natürlich hat Battlefield 3 trotzdem das Potenzial zum Meilenstein. Aber nur, wenn alles gut geht.

»Was war Ihr Topspiel der E3 2011?«

Ergebnis: Klarer kann man eine Umfrage nicht gewinnen, mit fast doppelt so vielen Stimmen wie der Zweitplatzierte Skyrim erobert Battlefield 3 den Spitzenplatz des E3-Favoritenfelds. Das ist eine kleine Überraschung, denn eigentlich hatten die Rollenspiele die Action als beliebtestes Genre überholt. Mit dem ersten Crysis hatte zuletzt 2007 ein Shooter unsere Leserwahl zum Spiel des Jahres gewonnen, es folgten die Abenteuer Fallout 3 (2008), Dragon Age (2009) und Mass Effect 2 (2010). Battlefield 3 könnte die alte Action-Dominanz wiederherstellen. Modern Warfare 3 krebst auf dem achten Rang herum, die Call-of-Duty-Serie scheint die Strahlkraft vergangener Tage verloren zu haben – zumindest unter den XX..000 Umfrage-Teilnehmern.

Quelle: GameStar.de, Stand: 17. Juni



Unfertig veröffentlichte Software nennt man auch »Bananenware«: Durch nachträgliche Patches reift sie beim Kunden.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	16. August 2011
NEU	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11	–	4. Quartal 2011
NEU	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/11	–	15. November 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	21. Oktober 2011
UPDATE	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11, 08/11	Sehr gut	27. Oktober 2011
UPDATE	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
UPDATE	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Techland	–	–	26. August 2011
NEU	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	–	–	2012
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	1. Quartal 2012
	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Daedalic	05/11	–	1. Quartal 2012
	Dead Island	Actionspiel	Techland	–	–	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	08/10, 10/10, 03/11, 07/11	Sehr gut	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/09, 11/10, 01/11, 07/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11, 07/11	Gut	Juni 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	1. September 2011
UPDATE	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11, 06/11, 08/11	–	11. November 2011
NEU	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	–	–	23. September 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11	–	2011
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11	–	2012
	You don't know Jack	Quizspiel	Jellyvision	–	–	2011
UPDATE	Jurassic Park	Adventure	Telltale	–	–	4. Quartal 2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	4. Quartal 2011
UPDATE	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11	–	8. März 2012
UPDATE	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2012
NEU	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	–	–	2011
	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 03/11	Sehr gut	8. September 2011
UPDATE	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/11	–	8. November 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglpyh	–	Gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Need for Speed: The Run	Rennspiel	EA Black Box	08/11	–	17. November 2011
UPDATE	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic	–	–	4. Quartal 2011
	Orcs must die!	Actionspiel	Robot Entertainment	–	–	3. Quartal 2011
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10, 05/11	Sehr gut	7. Oktober 2011
UPDATE	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11, 08/11	–	1. Quartal 2012
NEU	Resident Evil: Operation Raccoon City	3rd-Person-Shooter	Slant Six Games	08/11	–	4. Quartal 2011
UPDATE	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11	–	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	08/09, 02/10, 01/11, 07/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	7. Oktober 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
UPDATE	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	2011
	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Nadeo	–	–	3. Quartal 2011
UPDATE	Tropico 4	Aufbauspiel	Haemimont	–	Sehr gut	25. August 2011
UPDATE	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2012
UPDATE	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	6. September 2011

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



Assassin's Creed: Revelations
Schließt Ubisoft die Trilogie um Ezio würdig ab, und welche neuen Tricks hat der gealterte Assassine auf Lager? Unsere Preview erklärt's.

Das kommt im Juli

Air Conflicts: Secret Wars	Dtp Entertainment	01.07.2011
Panzer Corps	Slitherine	07.07.2011
Dungeons & Dragons Daggerdale	Atari	08.07.2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Part	Electronic Arts	14.07.2011
Super Street Fighter 4 Arcade Edition	Capcom	Juli 2011
Hellbreed	Gameforge	Juli 2011
Hearts of Iron 3: For the Motherland	Paradox Interactive	Juli 2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	↑	2
2	Battlefield 3	↓	1
3	Mass Effect 3	–	3
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	–	4
5	Anno 2070	↑	8
6	Risen 2: Dark Waters	↓	5
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	↑	9
8	Deus Ex: Human Revolution	↓	6
9	Assassin's Creed: Revelations	↑	11
10	Guild Wars 2	–	10
11	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	17
12	Batman: Arkham City	↑	13
13	Star Wars: The Old Republic	↑	21
14	Grand Theft Auto 5	–	14
15	Half-Life 2: Episode 3	–	15
16	Dragon Age 3	↑	-
17	Bioshock Infinite	↓	16
18	Rage	–	18
19	Might & Magic Heroes 6	–	19
20	Crysis 3	↓	12
21	Stronghold 3	↑	–
22	Hitman: Absolution	↑	–
23	Tomb Raider	↑	–
24	Jagged Alliance: Back in Action	↑	–
25	FIFA 12	↑	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/11

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.

Bioshock Infinite



Trotz seines luftigen Szenarios fühlt sich Bioshock Infinite wie ein echtes Bioshock an. Irrational Games' Shooter-Fortsetzung könnte seine beiden Vorgänger sogar buchstäblich versenken. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Irrational Games (Bioshock, GS 10/07: 87 Punkte)** Termin: **2012** Status: **zu 75 % fertig**



Sie lässt Barrikaden aus dem Nichts entstehen: unsere **Begleiterin** Elisabeth.



Elisabeth verändert manchmal ungewollt Raum und Zeit, was uns nicht immer hilft, sondern auch ab und an in Schwierigkeiten bringt.

Kleiner Ausflug in die Welt des Spielejournalismus: Auf Presseveranstaltungen ist es oft üblich, so genannte Produkt-Demos zu zeigen. Das sind 15 bis 30 Minuten dauernde Spielabschnitte, die von den Entwicklern so zusammengestellt wurden, dass sie einen möglichst spektakulären Eindruck vom Spiel hinterlassen. Quasi ein Best-of, das in dieser Form zwar nie auf den Festplatten der wartenden Fans landet, aber effektiv zeigt, was darauf landen könnte. Eine solche Demo haben wir uns in Los Angeles von **Bioshock Infinite** zeigen lassen. Wenn der Entwickler Irrational Games auch nur die Hälfte von dem so umsetzt, wie es die Vorschau verspricht, dann dürfen wir uns 2012 auf einen echten Shooter-Knaller freuen.

Schon der Beginn der Demo ist mitreißend, obwohl (erst mal) gar nichts kracht, rumst oder explodiert. In der Haut des Ex-Pinkerton-Detektivs Booker DeWitt folgen wir dem KI-gesteuerten Mädchen Elisabeth in einen Souvenir-Shop. Die Wände, Säulen und Vorhänge sind in typisch amerikanisches Rot-Weiß-Blau getaucht, überall kleben Poster einstiger Präsidenten, in den Regalen stapeln sich Büsten, Bücher und andere billige Mitbringsel. Die Liebe zum Detail ist beachtlich. Fein animiert setzt sich Elisabeth eine Pappmaske von Abraham Lincoln auf und imitiert mit tiefer Stimme dessen letzte Rede. »Los jetzt, Mr. President«, spöttelt Booker. »Lass uns was Brauchbares finden.« Gar nicht so leicht in all dem Chaos. Hier haben zuvor wohl ein paar Randalierer gewütet. Dennoch erstöbert DeWitt eine Pistole, etwas Geld und ei-

Der Z.H. Comstock im Spiel hat sein reales Vorbild in Anthony Comstock, einem berüchtigten US-Moralwächter des späten 19. Jahrhunderts.



⊕ Stärken

+ klasse Atmosphäre
+ stimmiges Design
+ dynamische Ballereinlagen

⊖ Schwächen

- Weitläufigkeit nur vorgegaukelt
- bislang maue Gegner-KI

nen Haken: »Der könnte noch nützlich sein.« Bevor wir uns die Frage stellen können, wofür, erschüttert ein heftiges Beben den Raum. Irgendetwas kreischt, der Boden wackelt, die Fenster bersten. Draußen wütet ein riesiges Ungeheuer, faucht, zischt und donnert gegen die glücklicherweise massiven Mauern. Dann ist es plötzlich weg. »Lass uns gehen«, flüstert Elisabeth, »wir sind hier nicht sicher.«

Schauplatz dieses Schreckmoments ist Columbia, eine pompöse Stadt in den Wolken, die einst von Z.H. Comstock erbaut worden war, um die technologische wie intellektuelle Überlegenheit der USA zu demonstrieren. Wie schon bei der Unterwasser-Utopie Rapture aus **Bioshock** und **Bioshock 2** ging dieser Plan allerdings gründlich in die Hose. Doch anders als bei den Vorgängern stromern wir in **Infinite** nicht durch eine weitgehend verlassene Geisterstadt, sondern erleben hautnah mit, wie Columbia den Bach runter geht. Auslöser ist der Konflikt zwischen den Founders, einer Gruppe religiöser Nationalisten unter der Führung von Comstock, und der Vox Populi, linksextremen Rebellen, die Irrational-Games-Chef Ken Levine als die **Bioshock**-Variante der Rote Armee Fraktion (RAF) bezeichnet. Das Resultat: In den Straßen Columbias herrscht Krieg. Überall bekämpfen sich Menschen, werfen Brandsätze durch Fensterscheiben, Geschrei, Schüsse, Anarchie. »Schnell weiter«, ruft Booker. »Bloß keine Aufmerksamkeit erregen.« Der Ex-Pinkerton weiß, warum. Denn Elisabeth, seit ihrem fünften Lebensjahr in einem Turm Columbias festgehalten und von einem mechanischen Riesen-Greifvogel bewacht, trägt eine mysteriöse Kraft in sich, die sowohl die Founders als auch die Vox Populi für sich beanspruchen wollen.

Woher diese Kraft kommt, bleibt zu Beginn erst mal ein Geheimnis, nicht aber ihre Auswirkungen. Elisabeth vermag es, bestimmte Dinge aus der Vergangenheit in die Gegenwart zurückzuholen, dargestellt durch so genannte »Tears«, flackernde Silhouetten unterschiedlichster Objekte wie Fässer, Mauern oder gar ganzer Festzugs-Wagen, die einst an entsprechender Stelle standen. Mit einem Druck auf die Aktionstaste weisen wir Elisabeth an, einen Tear zu aktivieren und so benutzbar zu machen, um etwa Hindernisse zu überwinden oder eine Deckung herbeizuzaubern. Das funktioniert nicht unbegrenzt. Je größer das »zurückgeholte« Objekt, desto mehr Energie benötigt Elisabeth. Zudem ist der Zustand nicht von Dauer. Das verpasst den uns gezeigten Ballereien eine gehörige Portion Dynamik.



In Columbia brodelt es. Anhänger der linksradikalen **Vox Populi** sind nicht gut auf den religiösen Nationalisten Comstock zu sprechen.

Es gibt in den USA 80 Orte namens Columbia. Der größte davon ist die Hauptstadt von South Carolina.



Nicht nur Booker, auch seine **Gegner** können durch beherzte Sprünge von einer Skyline (rechts unten) zur nächsten springen.

Booker hechtet zwischen den temporären Deckungen hin und her, feuert auf Vox-Populi-Anhänger, und wenn gar nichts mehr hilft, lässt er Elisabeth ein Explosivfass (!) herbeizaubern – ein Schuss und kabooom! Das wirkte in der Demo zwar arg aufgesetzt, machte aber bereits beim Zuschauen viel Laune. Allerdings sollte Irrational dringend an der arg stupiden Gegner-KI arbeiten. Momentan überzeugen die Burschen mehr durch Masse als durch Klasse, was **Infinite** zu häufig den Hauch eines Simpel-Shooters verpasste, auch wenn die Action famos in Szene gesetzt war.

Einen wesentlichen Teil zu den beeindruckenden Schauwerten des Spiels tragen die Skylines bei, achterbahnmäßige Schienen, die sich in schwindelerregenden Höhen durch die Straßenschluchten Columbias schlängeln und einst zum Transport von Gütern verwendet wurden. Der Clou: Booker kann sich dank seines Hakens (dafür ist der also gedacht!) jederzeit an eine Skyline hängen und dann automatisch an ihr entlangsausen. Ist eine kurzzeitig parallel verlaufende Schiene nah genug – angezeigt durch ein entsprechendes Symbol im Fadenkreuz –, kann Booker sogar zwischen ihnen hin- und herspringen. Das funktioniert rasend schnell und sieht derart cool aus, dass wir am liebsten sofort selbst in die **Bioshock**-Achterbahn steigen und lossausen wollten. Vor allem die Actioneinlagen werden durch die Skylines um eine spannende wie temporeiche Facette erweitert. Denn neben Booker und Elisabeth wissen auch ihre Gegner die Schienen clever einzusetzen, um die Helden schrill kreischend zu verfolgen oder aus dem Hinterhalt angerauscht zu kommen.

Auch wenn Columbia weitläufiger und offener gestaltet ist als Rapture, wird **Bioshock Infinite** recht linear daherkommen und den Spieler strikt von Ereignis zu Ereignis schicken. Dennoch soll uns das Programm immer wieder vor Entscheidungen stellen. An einer Kreuzung etwa fragt uns Elisabeth, ob wir gleich zu Comstocks Anwesen gehen und unterwegs vielleicht in einen Hinterhalt geraten oder doch lieber die längere, aber risikoärmere Route wählen. Zudem werden wir gelegentlich mit Schlüsselereignissen konfrontiert, in denen wir nur einen kurzen Augenblick haben – angezeigt durch einen Countdown –, um darauf zu reagieren. Oder eben nicht. Beispielsweise werden Booker und Elisabeth Zeuge einer öffentlichen Exekution eines von den Vox Populi gefangenen Founder-Mitglieds, bei der wir entweder zuschauen oder eingreifen können, jedes Mal mit entsprechender Konsequenz. Einfluss auf die Geschichte haben diese Entscheidungen zwar nicht, aber sie tragen einen großen Teil zur ohnehin schon enorm hohen Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Eine stimmige, zum Schneiden dicke Atmosphäre konnte **Bioshock** schon immer erzeugen, und das vermag auch die Demonstration von **Infinite** wieder eindrucksvoll. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, erstmals selbst durch die Wolkenstadt zu stromern, um ihr Geheimnis zu lüften. DM

Columbia fällt bald aus allen Wolken.



Der Schein trügt: Der alte Mann, der hier so nett die Vögel füttert, ist alles andere als friedlich.



Einfach himmlisch

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich liebe die Bioshock-Serie. Aber selbst als beinharter Fan hätte ich ein weiteres Unterwasser-Abenteuer wohl dankend abgelehnt. Das neue Szenario tut dem Shooter ungemein gut, fühlt sich dabei aber trotzdem wie ein echtes Bioshock an. Ganz besonders bin ich darauf gespannt, mehr von dem Heldenduo zu erfahren. In Booker und Elisabeth schlummert so viel erzählerisches Potenzial, wie ich es im Action-Genre lange nicht mehr gesehen habe.

Assassin's Creed Revelations

Alles kommt zusammen. In Revelations trifft Ezio auf den Erstlingsheld Altaïr. Außerdem setzt der Assassine nun ganz auf Knalleffekte – und einen kleinen Haken. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
(Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)
Termin: **November 2011** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



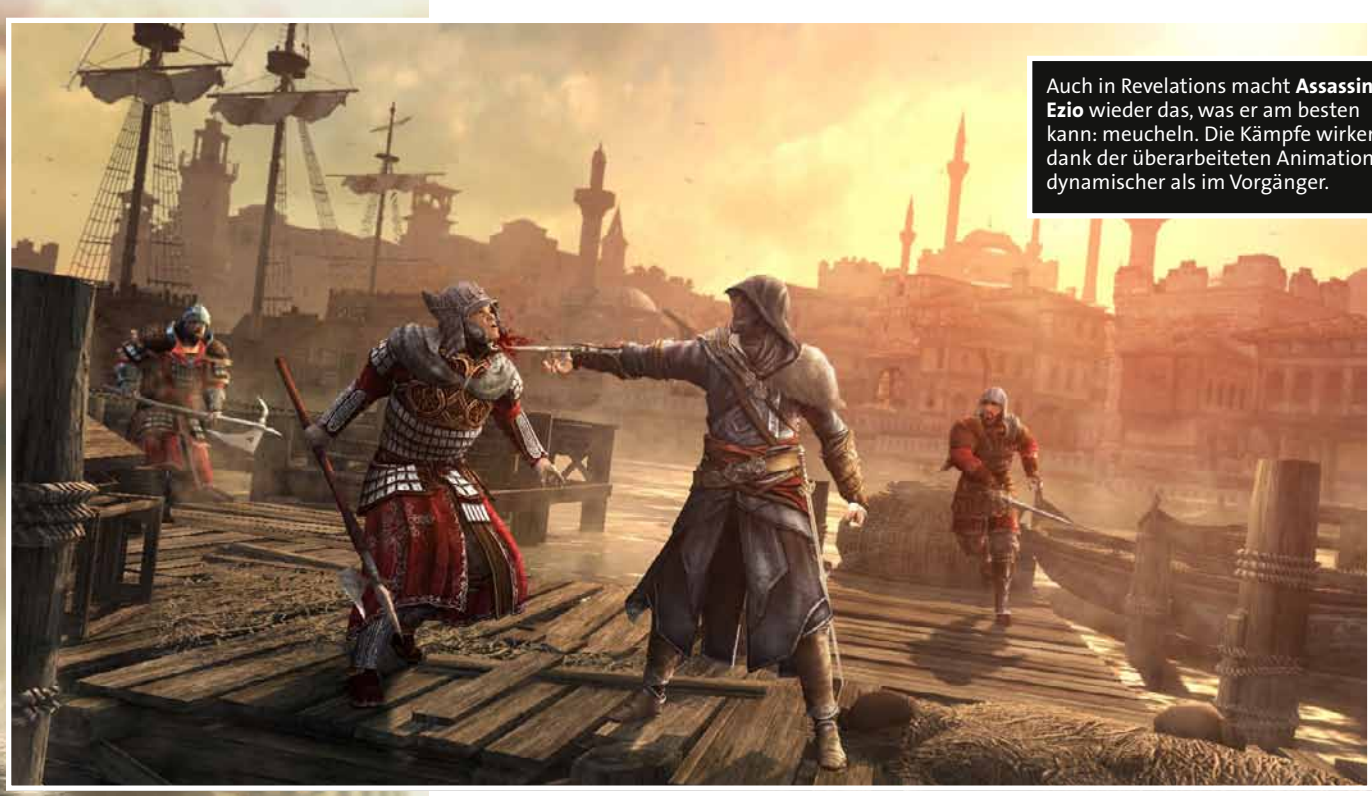
Um Gegner auszuschalten, setzt Ezio nun auch selbstgebaute **Handgranaten** ein.

Erstmal einen Überblick verschaffen. Das kommende **Assassin's Creed: Revelations** ist zwar der mittlerweile vierte Teil der Reihe, aber erst der dritte (und wohl letzte), in dem Ezio Auditore da Firenze die Hauptrolle spielt. Damit nicht genug werden wir Abschnitte von **Revelations** auch in der Rolle von Altaïr erleben, dem Helden des ersten Serienteils. Die Geschichte um den in der Neuzeit lebenden Nachkommen Desmond Miles wird ebenfalls weitergeführt. Klingt arg verwirrend, doch laut Ubisoft soll das neue **Assassin's Creed** die Fäden aller Geschichten sinnvoll miteinander verweben. Aber auch zum Abschluss bringen? Auf der E3 haben wir uns eine Einzelspieler-Präsentation des Titels angeschaut und konnten den Multiplayer-Modus ausprobieren.

Schauplatz von **Revelations** ist die osmanische Stadt Kontantinopel, das heutige Istanbul. Hierhin verschlägt es Ezio auf der Suche nach der geheimnisvollen Bibliothek eines gewissen Altaïr. Als er erfährt, dass dort auch ein Artefakt versteckt ist, mit dem die Templer die Assassinen ausrotten könnten, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Fünf Schlüssel gilt es zu finden, um an das mysteriöse Relikt zu kommen. Klingt spannend, zumindest in der Theorie. Von der Geschichte haben wir in der E3-Präsentation allerdings wenig gesehen, dafür mehr vom angegrauten, mittlerweile 50-jährigen Ezio, der sich seinen Weg durch die Gassen von Konstantinopel bahnt. Er erfährt, dass ein Schiff mit einem wichtigen Informanten im Hafen quasi an der Kette liegt und er den Kerl aus seinem Schlamassel befreien muss. Nichts leichter als das!

Bilder vom Entwickler

Achtung! Die auf diesen Seiten gezeigten Bilder wurden von Ubisoft nachträglich durch Weichzeichner und zusätzliche Effekte aufgehübscht. Vor allem die Charakterdetails und Feuereffekte werden in dieser Qualität nicht im Spiel zu sehen sein. Warum Ubisoft auf solche Tricks zurückgreift, ist uns nicht ganz klar. Die Grafik der Preview-Version hat auf der E3 bereits einen hervorragenden Eindruck gemacht.



Auch in Revelations macht **Assassine Ezio** wieder das, was er am besten kann: meucheln. Die Kämpfe wirken dank der überarbeiteten Animationen dynamischer als im Vorgänger.

Ezio ist zwar älter geworden, aber eingerostet ist er deswegen noch lange nicht. Im Gegenteil: Nach wie vor besteht ein Großteil des Spiels darin, in der Gegend herumzukraxeln, um an Zielorte zu gelangen oder Gegner zu umgehen. Agil wie eh und je klettert Ezio an Wänden hoch, hüpft von einem Dach zum nächsten und überblickt schließlich seinen Zielort, den Hafen. Besonders hier fällt die hohe grafische Qualität des Titels auf. Schiffe schaukeln auf den Wellen, im Hintergrund ragen charakterische osmanische Türme in den Himmel, überall ist etwas los. Der Eindruck einer lebendigen Stadt ist in **Revelations** größer denn je.

Lebendig würde auch Ezio am liebsten aus der aktuellen Situation herauskommen. Das Problem: Mehrere Wachen haben sich vor dem Turm postiert, an dem das Schiff der Begierde festgekettet ist. Außerdem ist der Kahn von einer ganzen Reihe bemannter Boote umgeben. Was also tun? Zuerst knöpft sich Ezio die beiden Wachen vor dem Turm vor. Hier kommt ein neues Accessoire zum Einsatz: Sprengstoff. Der Held wirft eine Art mittelalterlicher Handgranate auf die Wächter und setzt sie damit außer Gefecht. Die Minibomben können aus verschiedenen Zutaten zusammengebaut werden, die Ezio aber erstmal auftreiben muss. Je nach Rezept sind Variationen möglich, etwa um Gegner nicht gleich wegzusprengen (laut!), sondern alternativ abzulenken.

Doch Ablenkung ist jetzt fehl am Platz. Weitere Gegner stürmen auf Ezio zu, die Klinge muss her. Die Kämpfe wirken dank der weichen Animationen sehr elegant und sind noch dynamischer als im Vorgänger. Außerdem hat Ezio nun ein neues Hilfsmittel in petto: die Hakenklinge. Die ist nicht nur im Kampf nützlich, sondern dient auch der Fortbewegung. So gibt es überall in Konstantinopel Leinen, mit denen der Held blitzschnell von einem Dach zum nächsten oder gar quer über ganze Straßen saust. Mit der



Spektakulär: In der E3-Demo steckte Ezio eine ganze **Schiffsarmada** in Brand.

⊕ Stärken

+ glaubwürdige Spielwelt
+ cooler Held
+ hübsche Grafik

⊖ Schwächen

- wenig Neuerungen

Istanbul ist mit über 13 Millionen Einwohnern die bevölkerungsreichste Stadt der Türkei.



Ubisoft hat das virtuelle **Konstantinopel** mit jeder Menge Leben und Liebe zum Detail gefüllt.

Hakenklinge sind sogar Kombinationen aus Kampf und Bewegung möglich, da Ezio Gegner jetzt sogar zu sich heranziehen kann.

Nachdem alle Gegner erledigt sind, schafft es Ezio, das Boot von der Kette zu lassen, abermals auf recht explosive Weise. Allerdings gibt es ein weiteres Problem: die gegnerischen Schiffe. Videospielzufall, dass in der Nähe ein kanonenähnliches Gebilde herumsteht. Was das wohl sein mag? Die Antwort ist schnell gefunden, als plötzlich lodernde Flammen aus der Mündung schießen. Ein Flammenwerfer? Nicht schlecht! Schlecht allerdings für die Schiffe ringsum, die sofort Feuer fangen und teilweise explodieren. Durch dieses gewaltige Inferno bahnt sich Ezio nun seinen Weg, springt über Planken und Bretter, hangelt sich von einem Schiff und hüpft behände über im Wasser treibende Holzstücke auf das nächste. Um ihn herum stürzen brennende Matrosen schrill kreischend in die Fluten. Wer sich dem Italiener in den Weg stellt, macht Bekanntschaft mit der Hakenklinge. Die wilde Hatz geht weiter durch Takelagen, bis Ezio schließlich auf dem Zielschiff landet und unter pompöser Musik langsam davonschippert – beeindruckend.

Ezio und Altaïr in einem Spiel. Funktioniert das?

Mehrspieler-Freunde werden mit **Revelations** ebenfalls gut bedient. Auf der E3 spielten wir den neuen 4-gegen-4-Modus, in dem sich ein Team so gut wie möglich versteckt, während das andere die Gegner aufspüren und eliminieren soll. Das bedeutet vor allem clevere Zusammenarbeit, denn allein ist man alsbald aufgeflogen, was meist das schnelle Ende und somit Punkte für den Gegner bedeutet. Objekte in der Spielwelt lassen sich einsetzen, um die Konkurrenten zu verwirren oder kurzzeitig zu lähmen. Auch die aus dem Mehrspielerteil von **Brotherhood** bekannten KI-Grüppchen, die durch die Straßen stromern, spielen in dem Katz-und-Maus-Spiel wieder eine große Rolle. Die Scharmützel spielten sich trotz der komplexen Menüs und Anzeigen schon sehr pfiffig. Über weitere Modi sowie die Charakterauswahl und verfügbare Karten soll es in naher Zukunft weitere Informationen geben. DM TV



Ausblicke, wie sie nur ein Assassin's Creed liefern kann. Wir schauen auf den malerischen **Hafen** von Konstantinopel.



Dank seines neuen **Hakens** kann der Held nun an Seilen entlang rutschen.



Gewohnt super. Zu gewohnt?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Revelations schickt sich an, die Serie würdig fortzusetzen. Die Charaktere und Schauplätze machen abermals einen großen Teil der Faszination aus. Ähnlich wie Brotherhood wirkt das Spiel aber mehr wie ein Update denn wie ein neues Assassin's Creed. Erste Ermüdungserscheinungen kann ich dem vierten Teil der Reihe nicht ganz absprechen. Als Fan freue ich mich trotzdem drauf, nicht zuletzt wegen der coolen vielersprechenden Mehrspieler-Gefechte.

Sehr gut

Risen 2 Dark Waters

Ein Piratenkapitän ohne Schiff? Wir bitten Sie! Ein Schiff ohne Besatzung? Wir bitten Sie nochmals! Die eigene Segelschaluppe und ihre Matrosen sind der Dreh- und Angelpunkt der Rollenspiel-Hoffnung Risen 2. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332

⊕ Stärken

+ eigenes Schiff
+ Begleiter mit Charakter
+ schöne Landschaften

⊖ Schwächen

- funktioniert die Begleiter-KI?
- (noch) hölzerne Gesichter

Hallo, ich bin Björn, und ich erzähl' euch mal ein bisschen was über Risen 2«, sagt Björn Pankratz, bevor er uns ein bisschen was über **Risen 2** erzählt. Pankratz ist der Projektleiter des Rollenspiels, bei ihm laufen die Entwicklungsfäden zusammen. Aber hat er wirklich Neues zu berichten? Schon vor zwei Monaten haben wir **Risen 2** in unserer Titelgeschichte ausführlich durchleuchtet. Einen Teil von Björns Vortrag können wir also im Schnelldurchlauf abhandeln, wissen wir alles schon: gleicher Held wie im Vorgänger, schmutzige Kampftricks, Aufträge mit mehreren Lösungswegen, in Inseln aufgeteilte Spielwelt, eigenes Schiff mit KI-Begleitern, mehrere Fraktionen ... Moment, Schiff plus Begleiter?! Das ist neu: In **Risen 2** wird der Held eine Schaluppe besitzen, die als mobiles Hauptquartier dient und diverse Helfer befördert. Das passt, schließlich verkörpern wir im Rollenspiel einen Piratenkapitän. Und dass der nun mal ein Schiff und eine Besatzung braucht, dürfte spätestens seit **Fluch der Karibik** bekannt sein.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Nein, man wird den Segelkahn nicht selbst steuern. Das Schiff ankert als festes Landschaftselement im Hafen der jeweiligen Insel, vergleichbar mit dem Boot aus **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. An Bord steht Patty, die Tochter des Piraten Stahlbart, eine alte Bekannte aus dem Vorgänger. Sie verschafft dem Helden seinen Segelkahn und steuert diesen auch. Um zu einem anderen Eiland zu schippern, sprechen wir Patty an. Dann öffnet sich eine Seekarte, auf der wir das Ziel wählen. Neben diversen kleineren und größeren Inseln soll es auch Festland-Abschnitte geben, die sich jedoch auf Küstengebiete beschränken. Einen kompletten Kontinent wird **Risen 2** nicht bieten. Dafür können wir die Atolle frei erkunden. Björn Pankratz verspricht, dass es überall etwas zu tun und zu entdecken gibt: »In anderen Spielen kann man Inseln besuchen, auf denen nur zwei Truhen und ein paar generische Monster herumstehen. So etwas haben wir nicht.«

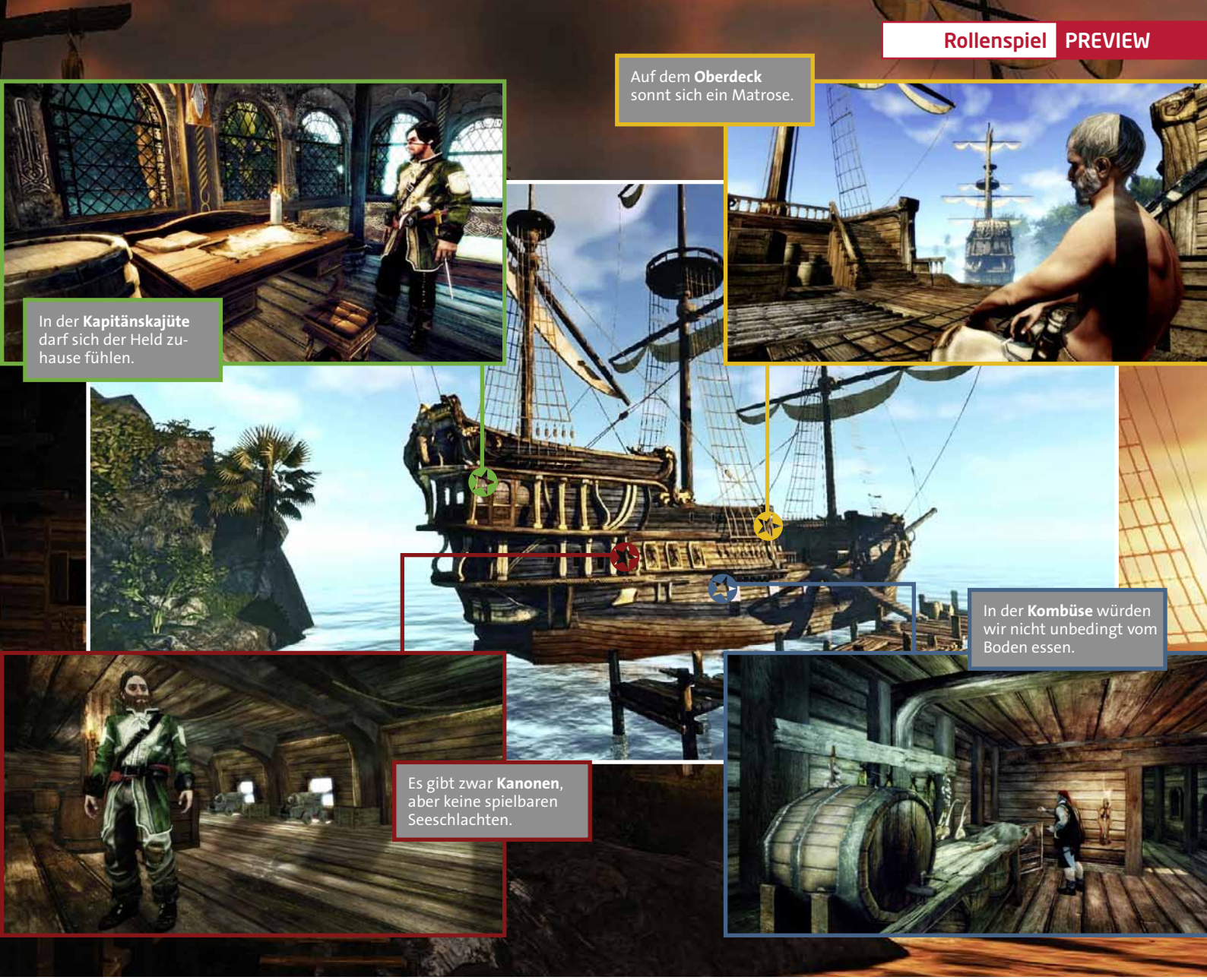
So lange unser Segelpott in einem Hafen oder einer Inselbucht ankert, ist er frei begehbar, wir können jederzeit an Bord steigen und mit der Besatzung plaudern. Neben Patty befördert der Kahn nämlich noch weitere Seefahrer. Welche genau? Das hängt davon ab, welcher Fraktion wir uns anschließen. Derzeit hat Piranha Bytes zwei Parteien angekündigt, die Inquisition und die Piraten. Wir gehen davon aus, dass es noch eine dritte geben wird: die Voodoo-Priester. Schließlich war bereits im ersten Trailer zu **Risen 2** eine Kapuzendame mit Voodoo-Puppe zu sehen. Um abermals Missverständnissen vorzubeugen: Der Held wird in jedem Fall Freibeuter, egal, für welche Gruppierung er sich entscheidet. Die Fraktionswahl bestimmt nur, in wessen Auftrag er die Meere unsicher macht. Und sie bestimmt, wen er mitnehmen darf. Wenn wir uns den Piraten anschließen, stapft Pattys Vater an Bord, der bärbeißige Kapitän Stahlbart. Mitglieder der Inquisition nehmen den eisigen Venturo mit. Wir gehen davon aus, dass diese Begleiter auch als Talenttrainer dienen. Schließlich beeinflusst die Fraktionswahl wie im ersten **Risen** unsere Spezialisierung: Inquisitoren können besser mit Schusswaffen umgehen, Piraten sind die fähigeren Nahkämpfer.

Einen unserer Begleiter dürfen wir zudem an Land mitnehmen, etwa um einen besonders schweren Kampf zu schaffen. Stahlbart stürzt sich dann ins Säbelduell, Venturo hält



»Hör auf zu gackern, du kommst in den Topf!« Der Held im Duell mit einem Echsenhuhn.

Der Name Pankratz leitet sich von den altgriechischen Begriffen »pan« (alles) und »kratos« (Kraft) ab.



aus der Distanz mit der Flinte drauf. Befehle können wir den Jungs nicht erteilen, auch ausrüsten dürfen wir sie nicht. »Stellt euch vor, man könnte einem legendären Piraten wie Stahlbart ein Käsemesser in die Hand drücken«, echauffiert sich Björn Pankratz. »Dadurch wäre der Charakter doch unglaubwürdig.« Überhaupt: Glaubwürdigkeit und Gefühl sind Piranha Bytes wichtig, die Helfer sollen uns im Verlauf des Abenteuers ans Herz wachsen. Auch, weil sie in Dialogen immer mal wieder Kommentare zum Besten geben. Sterben können sie indes nicht; wenn ihre Lebensenergie zur Neige geht, sacken sie kurzfristig bewusstlos zusammen. Was gravierende Folgen haben kann: Wenn unser Mitstreiter mitten in einem harten Gefecht zu Boden geht, dürften

Vor dem Endkampf noch mal schiffen.

wir ihm rasch folgen – aber nicht bewusstlos, sondern tot. Wirklich notwendig sind die Kameraden allerdings nicht, alle Herausforderungen lassen sich auch alleine lösen. Wer vor einer zu kniffligen Aufgabe zurückschreckt, muss eben erst mal an anderer Stelle abenteuern, um stärker zu werden.

Welche »anderen Stellen« zur Verfügung stehen, hängt vom Spielfortschritt ab. Wie im ersten **Risen** unterteilt Piranha Bytes die Handlung in vier Kapitel mit unterschiedlichen Schwerpunkten: Der erste Abschnitt ist linear, der zweite etwas offener. Erst im dritten Abschnitt können wir die komplette Spielwelt bereisen, bevor's im Schlussakt wieder linearer zugeht. Das klingt schlüssig, wir hoffen allerdings, dass die Designer die geradlinigen Kapitel packend inszenieren. Schließlich hat jüngst **The Witcher 2** gezeigt, wie man eine Story erzählen muss.

Gespräche zeigt uns Björn Pankratz auch, allerdings noch ohne Gesichtsanimationen. Ob die Holzfratzen des Vorgängers zurückkehren, können wir daher noch nicht beurteilen. Dafür hat die Landschaftsgrafik seit unserem letzten Besuch zugelegt. Auf einer Insel etwa stößt der Held auf einen bildhübschen Wasserfall. Dennoch soll **Risen 2** moderate Hardware-Anforderungen stellen und auf einer Geforce GTX 260 mit maximalen Details laufen. DirectX 11 wird das Rollenspiel nicht unterstützen, Björn Pankratz begründet: »DirectX 11 hat kaum jemand mitgemacht. Warum sollten wir?« So kann man's natürlich auch sehen. GR



Toll trotz Piraten

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wer mich kennt, weiß, dass Piraten für mich das müdeste Szenario überhaupt sind. Na ja, vielleicht abgesehen von Wikingern. Was ich bisher von Risen 2 gesehen habe, gefällt mir trotzdem, sehr gut sogar. Das liegt auch am Kampfsystem: Endlich ein Spiel, in dem ich Gegner mit Papageien bewerfen kann, um sie abzulenken! Auch die Schiffsreisen klingen spannend, weil sie meinen Entdeckernerv kitzeln. Ich werde bestimmt nicht zum Showdown segeln, bevor ich vor jedem Felsbrocken geankert habe. Klar, von der Story gab's bisher wenig zu sehen, dabei lebt ein Rollenspiel maßgeblich von seiner Erzählung. Dennoch bin ich zuversichtlich, dass die Piranhas hier an einer hervorragenden Fortsetzung feilen. Zumal sie nun genügend Zeit dafür haben: Risen 2 erscheint erst 2012.

Die ersten Schiffsgeschütze kamen im 14. Jahrhundert auf koreanischen Kanonenbooten zum Einsatz.



Oberschurke **Vaas** erklärt Jason das Prinzip Wahnsinn, während im Hintergrund ein Unterschurke einen Inselbewohner in den Abgrund stürzt.

Far Cry 3

Ubisoft stellte Far Cry 3 auf der E3 vor und klassifizierte das Spiel als First Person Adventure. Wir sagen weiterhin Ego-Shooter und spekulieren in unserer Preview darüber, warum uns die Entwickler wieder auf die Tropeninsel schicken. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462

Jason Brody heißt er also, der Bruder im Geiste von Jack Carver, seines Zeichens Held des ersten **Far Cry**. Bruder im Geiste? Exakt! Auf der E3 hat Ubisoft erstmals den Ego-Shooter **Far Cry 3** gezeigt. In dem sollen wir wie im Original von 2004 auf eine Tropeninsel ziehen, um dort blaue Bohnen zu verteilen. Klar, Ubisoft will nach dem zwar guten, aber längst nicht brillanten **Far Cry 2** an die Qualität des ersten Teils anknüpfen. Eine Insel ist dabei schon mal ein guter Anfang. Und Brody finden wir schon jetzt besser den namenlosen Typen aus **Far Cry 2**. Einfacher Grund: Er redet und kommentiert, was er erlebt. Das ergibt ein dickes Atmosphäre-Plus!

⊕ Stärken

+ dichter Dschungel
+ prima Lichtstimmungen
+ interessante Figuren

⊖ Schwächen

- Klongegner
- einige unausgereifte Animationen

Dass Jason redet, ist mehr als nachvollziehbar. Denn er muss das, was er auf der Insel sieht, irgendwie verarbeiten, auch stellvertretend für den Spieler. Ubisoft zeigte auf der E3 Szenen, die uns ratlos, fast schon entsetzt zurückgelassen haben. Denn **Far Cry 3** kontrastiert das bildschöne Fleckchen Erde mit expliziten Gräueltaten. Eine Gruppe Männer, schwer bewaffnet, bringt systematisch die Zivilbevölkerung um. Eine auf dem Boden kauernde Frau wird vor Jasons und unseren Augen erschossen. Die unbekannten Angreifer stürzen Menschen in Abgründe, Leichen baumeln an provisorischen Galgen. Wo liegt der Grund für diesen Schrecken? Handelt es sich bei den Männern um Söldner? Oder ist hier reiner Irrsinn am Werk? Der Eindruck drängt sich auf, als wir einer Ansprache des Anführers der Gruppe lauschen. Er will uns den Wahnsinn der Menschen erklären, entlarvt sich bei dem Versuch aber selbst als jemand, der offenbar fernab jeglicher Normalität existiert. Wir fühlen uns nach den Szenen an **Far Cry 2** erinnert, das uns – wenn auch mit zweifelhaftem Ergebnis – den Irrsinn des Krieges vor Augen führen wollte. **Far Cry 3** scheint dieses Thema weiterzuführen.

Was es mit dem gezielten Abschlachten der Inselbevölkerung auf sich hat und wer diese Schurken sind, die allesamt rote Kopftücher tragen, dazu hielt sich Ubisoft auf der E3 bedeckt. Die Entwickler sprachen aber immerhin von einem finsteren Geheimnis der Insel, dem wir im Laufe des Spiels auf den Grund gehen. Wir hätten zumindest schon eine wilde Theorie: Der psychopatische Anführer Vaas ist der einzige, den wir bisher ohne Kopfbedeckung sahen: Seinen Schädel ziert eine riesige Narbe. Hat da jemand rumgeschnippelt? Finden wir auf der Insel in irgendeinem trutzburgartigen Bau einen verrückten Wissenschaftler, der an Hirnen von Menschen doktort? Haben sich deswegen alle anderen Halunken auf der Insel rote Tücher um die Köpfe gewickelt? Oder ist es am Ende nur ein Bandenzeichen, und wir treffen im Laufe der Handlung noch die Gruppierung mit den blauen Lappen und anschließend die mit den gelben? Die Chi-

Jack Carver, der Held des ersten Far Cry, ist tatsächlich ein Ex-Soldat.



Die Bösewichter haben es sich offenbar zum Ziel gesetzt, die Inselbewohner auszurotten. Hier werden mehrere **Leichen** zusammengelegt.



Im dichten Dschungel verrottet ein **Jagdflugzeug** aus dem Zweiten Weltkrieg. Hat der Absturz der Maschine etwas mit dem finsteren Geheimnis der Insel zu tun?



Alle Halunken tragen rote **Kopfbedeckungen**. Warum nur? Makaberes Detail: Auf den Holzbohlen sehen wir den Schatten eines Gehängten.



Jason versucht, mit einem gekaperten **Black Hawk** von der Insel zu entkommen. Eine Rakete vereitelt diesen Plan.

rurgie-Theorie wäre eine Art Rückbesinnung aufs erste **Far Cry**, in dem ein gewisser Doktor Krieger durch Gen-Experimente Mutanten auf der Insel heranzüchtete.

Jason Brody ist trotz seines funktionierenden Mundwerks noch eine diffuse Gestalt. Er strandet mit seiner Holden auf der Tropeninsel, die Frau wird gekidnappt, die Kidnapper wollen Jason um die Ecke bringen. Allerdings stellen die sich dabei ungefähr so fähig an wie der durchschnittliche Bond-Bösewicht. Statt Brody einfach eine Kugel zwischen die Synapsen zu jagen, schubst man ihn mit einem Gewicht an den Beinen in einen Höhlensee. Logisch, dass sich Jason aus der Situation befreien kann. Vielleicht ist Jason ein Ex-Soldat? Der Verdacht liegt nahe, immerhin entpuppt er sich schnell als jemand, der weiß, wie er eine Waffe abfeuern und ein Messer gezielt werfen muss. Sogar leisetreten kann er.

Die Bewegungsbandbreite von Jason liegt dabei Lichtjahre über der eines Jack Carver. Brody lässt sich lautlos von kleinen Klippen fallen, um ahnungslosen Feinden Klingen in den Leib zu rammen. Er schleicht sich von hinten an Gegner heran, stibitzt auf Knopfdruck deren Messer, um es gleich wieder zurückzustecken. In den Hals des Besitzers. Er wirft Klingen wie ein Zirkusakrobat. Und er darf sich, wie es aktuell Mode ist, hinter Aufbauten verschanzen, um aus der sicheren Deckung auf Widersacher und Sprengfässer zu feuern.

Wir wollen einen irren Forscher finden!

Damit nicht genug: Brody wird im Laufe des Spiels wohl dazulernen. Denn mit jedem erfolgreich ausgeschalteten Gegner addieren sich bisher noch ominöse Punkte auf ein bisher noch ominöses Konto. Wir haben die Entwickler auf der E3 danach gefragt, wir wollten wissen, ob eine Art Erfahrungssystem in **Far Cry 3** steckt. Die Antwort war ein beredtes Schweigen. Doch für was sonst sollten die Punkte auch gut sein?

Ubisoft selbst ordnet **Far Cry 3** nicht im Genre der Ego-Shooter ein, sondern will es als »First-Person Adventure« verstanden wissen. Es soll viel zu entdecken geben, und gelegentlich sollen wir unseren Grips einsetzen müssen, um weiterzukommen. Einen Beweis dafür blieben die Entwickler schuldig. Trotzdem fühlten wir uns ans Konzept des neuen **Tomb Raider** erinnert. Ähnlich wie darin könnte die angekündigte »Nichtlinearität« auch bei **Far Cry 3** bedeuten, dass man keine freie Spielwelt durchstreift, sondern in umgrenzten Schauplätzen Bewegungsfreiheit besitzt und Nebenziele absolvieren kann, während die Handlung festen Bahnen folgen wird.

Trotz Tropeninsel-Setting sollen wir in **Far Cry 3** nicht dauernd durch den Dschungel robben. Mini-Savannen, breite Flüsse, Seen und Höhlen werden laut der Entwickler für optische Abwechslung sorgen. Dass Ubisoft Landschaftsdarstellungen beherrscht, wissen wir spätestens seit dem Vorgänger **Far Cry 2**. Und dass Ubisoft aus Fehlern lernt, wissen wir seit **Assassin's Creed 2**. Wenn die Kanadier aus Montreal auf all die Macken, die **Far Cry 2** manchmal entsetzlich zäh haben werden lassen, im Nachfolger verzichten und uns einen Helden mit Herz, eine Handlung mit Hirn und sinnvolle Spielmechanismen vorsetzen, dann ist der Hüpfer zurück auf die Insel sehr viel mehr als nur ein Verzweiflungssprung. PET



Ich bin echt neugierig

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Insel ist schon mal gut. Finsteres Geheimnis auch. Die Landschaft sieht, soweit bekannt, schick aus. Die Schießereien und Leisetreter-Meucheleien versprechen Abwechslung. Far Cry 3 macht mich schlicht neugierig. Vor allem, weil ich wissen will, ob sich Ubisoft die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen hat. Wenn ja, dann könnte uns hier ein wirklich großes Spiel ins Haus stehen. Zwar kein Meilenstein wie das erste Far Cry, aber ein wirklich großes Spiel. Um das allerdings mit Sicherheit sagen zu können, müssen wir deutlich mehr von Far Cry 3 sehen.

Far Cry wurde 2008 von Uwe Boll verfilmt. Til Schweiger übernahm dabei die Rolle des Jack Carver.



Kerrigan kämpft in jeder Mission als **Helden-Einheit** mit, deren Spezialfähigkeiten Sie mit dem »Battle Focus« bestimmen, also dem Kampfmodus, in dem sie antritt.

Starcraft 2
Heart of the Swarm

Dass die zweite Episode von Starcraft 2 Heart of the Swarm heißt und die Zerg behandelt, ist seit Jahren klar. Nun hat Blizzard endlich Details verraten. Von Micheal Graf



Erfüllte Nebenaufgaben bringen Mutagene, mit denen Sie Einheiten-Upgrades kaufen, etwa für diese **Berstlinge**.

Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7454 | Auf DVD: Video-Special

Wer **Starcraft 2: Wings of Liberty** noch nicht gespielt hat – und solche Leute soll's ja geben –, wird bei den ersten Bildern des Folgekapitels **Heart of the Swarm** erst mal stutzen. Denn die zeigen Kerrigan, die Königin der Zerg, nicht mehr als Monsterbraut, sondern als normale Frau (abgesehen von der grünlichen Haut und den Stachelhaaren). Was geschehen ist? Wir wollen nicht zu viel verraten, sagen wir einfach: Kerrigan hat sich verändert, den Zerg-Schwarm beherrscht sie aber immer noch. Oder zumindest einen Teil davon, denn die einstige Alien-Horde ist zerstreut und zerstritten. Also übernehmen Sie in **Heart of the Swarm** die Rolle der Ex-Königin und gehen auf Galaxistour, um die Zerg wieder zu vereinen, sich am terranischen Diktator Arcturus Mengsk zu rächen – und eine andere, viel größere Bedrohung aufzuhalten. **Heart of the Swarm** wird dabei kein eigenständiges Spiel, sondern ein Addon, das **Wings of Liberty** voraussetzt. Der Preis dürfte sich in Blizzard-üblichen Dimensionen bewegen, das **World of Warcraft**-Addon **Cataclysm** etwa schlug mit 35 Euro zu Buche.

Zum Beginn von **Heart of the Swarm** entwischt Kerrigan aus terranischer Gefangenschaft, verfolgt von ihrem Ex-Freund, dem Freiheitskämpfer Jim Raynor, und der Geister-Agentin Nova. Die ersten Zerg kommandiert Kerrigan allerdings erst im fünften oder sechsten Einsatz. Die Anfangsmissionen dürften Kerrigans Flucht behandeln und linear verlaufen. Erst danach wird sich

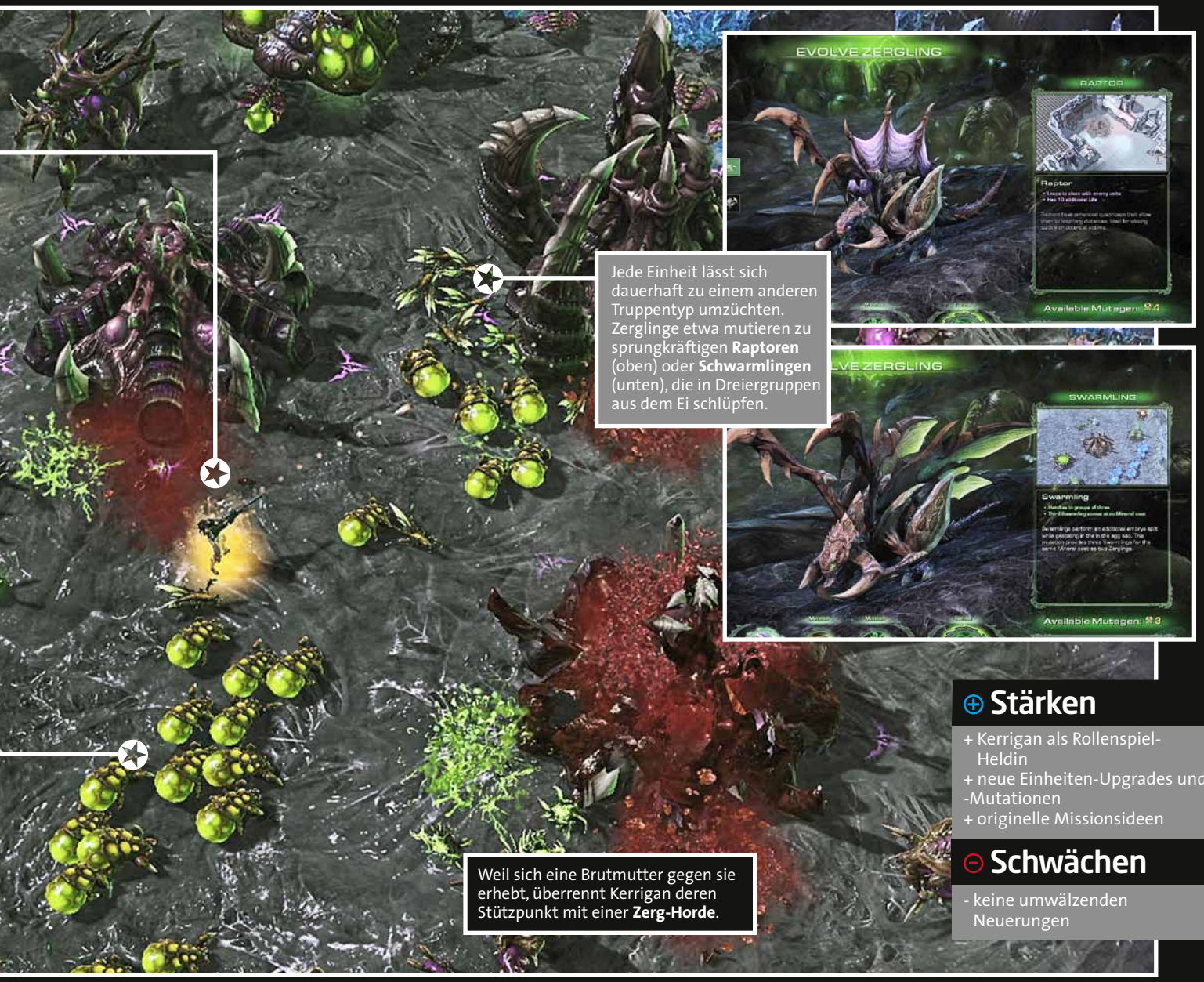
Beispiel-Mission »War of the Brood«

Die Brutmutter Za'gara (Kreis) rebelliert gegen Kerrigan. Um sie aufzuhalten, muss die Zerg-Königin 100 Alien-Eier (Mitte) erobern, bevor dies Za'gara gelingt. So züchtet sie eine riesige Armee (rechts), mit der sie Za'gara überrennt.









⊕ Stärken

+ Kerrigan als Rollenspiel-Heldin
+ neue Einheiten-Upgrades und -Mutationen
+ originelle Missionsideen

⊖ Schwächen

- keine umwälzenden Neuerungen

der Feldzug öffnen, sodass Sie wie gehabt die nächste Mission auf einer Sternenkarte wählen können. Als Operationsbasis und Kampagnen-Hauptmenü dient Kerrigans organisches Flaggschiff, die Leviathan.

An Bord des Fleischraumers warten auch Kerrigans neue Helfer, darunter Izsha. Die Ex-Wissenschaftlerin wurde von der Zerg in einen lebenden Computer verwandelt und in die Leviathan verpflanzt. So steht Izsha ihrer ehemaligen Herrin beratend zur Seite, beäugt sie aber auch kritisch. Denn Kerrigan hat nicht nur ihr Aussehen verändert, sondern auch ein Gewissen entwickelt: Sie möchte keine Unschuldigen mehr töten. Da fragt sich Izsha natürlich, ob dieses Menschlein wirklich wieder die Königin der Klingen werden kann, die es einmal war. Als zweiter Begleiter dient Abathur, ein insektoider Schleimbatzen, der sich die genetischen Merkmale anderer Spezies einverleibt und dem Zerg-Schwarm hinzufügt. Seine Aufgabe entspricht folglich der Upgrade-Forschung aus **Wings of Liberty**: Er rüstet die Zerg-Einheiten auf.

Wobei, »Aufrüstung« klingt so technisch, **Heart of the Swarm** dreht sich um Evolution und Mutation. Upgrades bezahlen Sie nicht mehr mit schnödem Geld, stattdessen werfen erfüllte Haupt- und Nebenziele Mutagene ab, die als Währung dienen: Je wertvoller der Fortschritt, desto teurer. Zerglinge etwa lassen sich per »Metabolismusschub« um 33 Prozent beschleunigen. Die »Postmortale Mitose« führt dazu, dass aus jedem erledigten Zergling zwei Brütlinge schlüpfen, bissige Mini-Monster. Die »Schnelle Brut« hat nichts mit Atomkraft-

Beispiel-Mission »Silence their Cries«

Auf dem Eismond Kaldir jagt Kerrigan Yetis (links). Danach stößt sie auf einen Stützpunkt der Protoss (Mitte). Während Schneestürmen hüllen sich die Protoss in spezielle Schutzschilde (rechts) und sind solange wehrlos.







Postmortale Mitose« bedeutet »Zellteilung nach dem Tod«



Vor jeder Mission kann Kerrigan ihre beiden **Berater** Abathur und Izsha konsultieren.

Izsha dienst als lebendes Lexikon und erteilt hilfreiche Ratschläge.





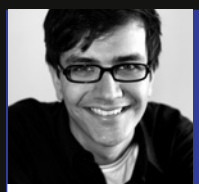
Abathur verwaltet die Evolutionskammer, in der Sie Einheiten-Upgrades kaufen.

werken zu tun, sondern minimiert die Bauzeit, sodass frisch rekrutierte Zerglinge sofort aus dem Ei platzen.

Neue Truppentypen schalten Sie wie gehabt durch absolvierte Missionen frei. Außerdem dürfen Sie jede Kreatur in eine noch mächtigere Einheit umwandeln. Dabei stehen je zwei Alternativen zur Wahl, Zerglinge etwa mutieren zu Schwarmlingen oder zu Raptoren. Schwarmlinge sind eigentlich normale Zerglinge, die allerdings nicht in Zweier-, sondern in Dreiergruppen aus dem Ei schlüpfen. So können Sie noch schneller große Armeen ausheben. Raptoren wiederum haben mehr Lebenspunkte als normale Zerglinge und überwinden rasch die Distanz zu ihren Opfern, indem sie sie anspringen. Das erleichtert Gefechte gegen Fernkämpfer. Wie die Forschung in **Wings of Liberty** lassen sich diese Kreaturen-Upgrades nicht mehr rückgängig machen: einmal mutiert, immer mutiert. So können Sie Ihre Armee abermals an Ihre taktischen Vorlieben anpassen. Blizzard hat überdies angedeutet, dass sich auch die Zerg-Gebäude aufwerten lassen.

Auch Kerrigan selbst wird sich weiterentwickeln, und zwar dank der neuen Rollenspiel-Elemente. So kämpft die Protagonistin in jeder Schlacht als Helden-Einheit mit, die vier Charakterwerte besitzt: Schaden, Rüstung, Lebenspunkte und Spezialwaffen-Energie. Diese Attribute lassen sich durch absolvierte Nebenaufträge steigern, beispielsweise verdient sich die Königin zusätzliche Gesundheitszähler. So wird sie im Kampagnenverlauf immer mächtiger. Ein Inventar hat Kerrigan allerdings nicht, sie sammelt keine Ausrüstung.
Kerrigans Spezialtalente bestimmen Sie mit dem »Battle Focus«: Vor jeder Schlacht legen Sie fest, in welchem Kampfmodus die Dame in die Schlacht zieht, was neben ihren Charakterwerten auch ihre Talente beeinflusst. So profitiert sie im »Spec Ops«-Modus nicht nur von zusätzlicher Spezialwaffen-Energie, sondern auch von fünf individuellen Fähigkeiten. Der »Psionische Schatten« etwa erzeugt ein Kerrigan-Phantom, mit dem sich Gegner ablenken lassen. Im Spielverlauf soll die Königin dann weitere Talente und »Battle Focus«-Modi freischalten. Wir gehen davon aus, dass sich Letztere auch auf das Aussehen der schlanken Heldin auswirken. Schließlich zieht sie anfangs noch mit einem Präzisionsgewehr ins Gefecht, was für eine Alien-Königin auf Dauer wenig standesgemäß wäre. Ebenfalls höchst unschicklich wäre Kerrigans Tod, weswegen sie gar nicht sterben kann: Wenn sie besiegt zu Boden geht, lässt sie sich nach einer kurzen Wartepause unversehrt wiederbeleben.

Die Kampagne von **Heart of the Swarm** soll rund 20 Missionen umfassen, zwei davon hat Blizzard bereits enthüllt. Der Auftrag »War of the Brood« spielt auf der Aschewelt Char, wo die Zerg-Brutmutter Za'gara ihre eigene Schwarm-Filiale eröffnen will. Um das zu verhindern, muss Kerrigan in Za'garas Nest 100 Alien-Eier einsammeln. Das klingt einfach, allerdings versucht Za'gara dasselbe. Ein Wettlauf entbrennt: Wer klaubt zuerst die 100 Eier auf? Wenn Kerrigan Erfolg hat, spendiert ihr das Spiel eine riesige Armee, mit der sie Za'garas Basis problemlos überrennt. Natürlich kann die Zerg-Königin ihre Widersacherin schon zuvor angreifen, was jedoch auf einen harten Kampf hinaus läuft. Denn Za'gara hat Helfer mitgebracht und ist auch selbst nicht gerade wehrlos. Das Wettlauf-Prinzip dieser Mission erinnert an den Stratholme-Einsatz aus **Warcraft 3**, in dem Prinz Arthas 100 Dorfbewohner töten muss, bevor der Dämonenlord Mal'Ganis sie in Zombies verwandelt. Ein Indiz dafür, dass Blizzard auch für **Heart of the Swarm** wieder originelle Missionsideen ausheckt.
Das gilt auch für die zweite Mission »Silence their Cries«: Auf dem Eismond Kaldir jagt Kerrigan eine weitere Brutmutter, die machthungrige Na'fash. Und zwar in einer Eishölle, die nicht nur ein neues Grafikset darstellt, sondern sich auch spielerisch auswirkt: Weil ihre Einheiten allmählich erfrieren, muss Kerrigan schleunigst etwas unternehmen. Abathur gibt den entscheidenden Tipp zum richtigen Vorgehen: Die Zerg-Königin soll die Yetis des Planeten jagen und deren Genmaterial einsammeln. So immunisiert sie ihre Truppen gegen die Kälte. Dann stößt sie auf Na'fashs Überreste: Die Brutmutter wurde von Protoss gemeuchelt, die in der Nähe lagern. Deren Hightech-Streitmacht wäre Kerrigans kleinem Trupp eigentlich haushoch überlegen, hat aber eine Achillesferse: die Kälte. Immer, wenn ein Eissturm über die Karte fegt, müssen die Protoss-Einheiten spezielle Schutzschilde aktivieren, um nicht einzufrieren. So lange sind die Feinde wehr- und bewegungslos, Kerrigan kann sie in diesem Zeitfenster ohne Probleme ausknipsen. Wäre ja auch noch schöner, wenn eine Handvoll dahergelaufener Protoss ihr Comeback verderben würden. GR



Kerrigan ist die Königin!

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Heart of the Swarm krempelt Starcraft 2 nicht komplett um – muss es aber auch nicht. Für ein Addon gehen der Umfang und die Neuerungen absolut in Ordnung. Dass der Upgrade-Kauf nun Evolution und die Forschung Mutation heißt, macht die motivierende Kampagnenmechanik ja nicht schlechter. Und dass Kerrigan höchstpersönlich in die Schlachten zieht, ist absolut erfreulich, denn Missionen mit Helden-Beteiligung kamen in Wings of Liberty viel zu selten vor. Mit der Handlung sollte sich Blizzard diesmal allerdings mehr Mühe geben, der ersten Episode mangelte es an dramaturgischen Höhepunkten.

Abathur heißt auch eine mystische Gestalt der Mandäer, einer religiösen Minderheit im Irak und Iran.

Hitman: Absolution

Auf der E3 2011 haben wir die ersten Spielszenen zu Hitman: Absolution gesehen. Neue Features, neue Engine, eine beeindruckende Präsentation: Der neue Hitman ist eines der E3-Highlights. Von Michael Trier

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive (Kane & Lynch 2, GS 10/10: 73 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 50% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7437

Absolution heißt Vergebung. Der Hitman sieht nicht so aus, als würde er vergeben. Der Hitman hat eine Glatze. Kein schütteres Haar oder mühsam kaschierte kahle Stellen oder sonstige Albträume gestandener Mannsbilder, sondern ein Markenzeichen von der Sorte, die spricht: Mein Schädel ist ein Fels, und wer sich mir in den Weg stellt, wird beiseitegeräumt.

Die ersten entscheidenden Begriffe, die Christian Elverdam, Spieldesign-Chef beim dänischen Entwickler IO Interactive, vor der halbstündigen Präsentation auf der E3 2011 nennt, sind: »Entscheidungsfreiheit«, »cineastische Produktion« und »natürliches Gegnerverhalten«. Die verbesserte künstliche Intelligenz in **Hitman: Absolution** soll je nach Vorgehen des Spielers und abhängig von der jeweiligen Umgebung logische Aktionen von Feinden und anderen NPCs auslösen, im Verbund mit den fortgeschrittenen Physik- und Grafikeffekten der hauseigenen Glacier-2-Engine sei so eine wirklichkeitsnahe Spielerfahrung möglich. Elverdam erklärt, dass Agent 47 von denen verraten worden sei, denen er vertraute. Von der Polizei gejagt ist er einer dunklen Verschwörung auf der Spur und macht sich auf seine persönliche Reise durch eine korrupte und verquere Welt.

⊕ Stärken

+ Licht- und Schattenspiel
+ geschmeidige Animationen
+ neue Hilfsanzeigen (»Instinct«)
+ stimmiges Gegnerverhalten

⊖ Schwächen

- Wie weitläufig sind die Levels?
- Wird das Spiel zu anspruchslos?

Der Hitman, adrett im tadellos sitzenden schwarzen Anzug, schleicht hinter einem Schreibtisch entlang, er hat keine Waffe in den Händen. Stimmengewirr schwirrt im Raum, 47 lugt ums Eck. Viele Uniformierte füllen den großen, an ein Theater erinnernden Saal. Sie suchen etwas, anscheinend hat ein Verbrechen statt gefunden. Da die Sequenz nicht gezeigt hat, was vorher passierte, wissen wir nicht genau, worum es geht.

Links unten ist eine kreisrunde Anzeige eingeblendet, die Skala leuchtet gelb. IO nennen ihr für **Hitman: Absolution** weiterentwickeltes Aufmerksamkeits-O-Meter »AI Attention Meter«; es soll genau zeigen, inwieweit einzelne oder auch Gruppen von Gegnern im Zusammenspiel Notiz von der Anwesenheit des Klon-Killers nehmen. Einer der Männer schlurft an uns vorbei in Richtung eines abgelegenen Winkels. Vorsichtig folgt ihm der Hitman, eine Taste wird am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Neben dem X steht »Cover to Cover«, der Hitman steuert in **Absolution** also auf Knopfdruck selbstständig die nächstgelegene Deckung an. Dabei schmiegt er sich in Schatten, huscht geduckt vor und presst sich mit dem Rücken gegen Wände. Das alles sieht sehr glaubwürdig aus. Der uniformierte Einzelgänger bleibt stehen, reckt sich. Blitzschnell pirscht 47 heran, der rechte Arm drückt sich auf die Kehle des Opfers, der linke kommt von hinten, unbarmherzig schließt sich die Schere, ein schwaches Röcheln, der Körper sackt zusammen und wird hinter einen Schreibtisch geschleift.

Der Hitman sieht nicht so aus, als würde er vergeben.

Jetzt nähert sich laut sprechend, aber verdeckt von einer Wand eine ganze Gruppe. Plötzlich sehen wir die Umrisse der Männer, in einen goldenen Schein getaucht. Wir können sogar ihre wahrscheinlichen Laufwege vorhersehen, wie Feuerlinien fressen sie sich durch die Umgebungsgrafik. Auf diese Weise können wir »sehen«, wie zwei Ordnungshüter aus dem Verbund ausscheren. Die Linien zeigen uns, wo wir ihnen am besten auflauern. Danach geht es blitzschnell.



Per Knopfdruck wechselt Agent 47 lautlos von einer **Deckung** zur nächsten.



Im **Nahkampf** ist der Hitman schnell und tödlich, vor allem, wenn er seine Opfer überraschen kann.

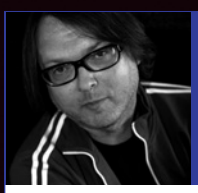
Mit einer herumstehenden Blumenvase knockt Agent 47 den ersten aus. Mit einer fließenden Bewegung schnappt er den Polizeiknüppel, und der Kehlkopfschlag gegen den zweiten sitzt schon, bevor der »47!« sagen kann. Dieses neue Feature heißt »Instinct« und erinnert stark an den »Survival Instinct« des neuen **Tomb Raider**, ebenfalls ein Square-Spiel. »Instinct« erfüllt in **Hitman: Absolution** gleich mehrere Aufgaben. Zum einen soll es dem Spieler zeigen, wie der Hitman mit seinen geschärften Sinnen eine Situation wahrnimmt, und ihm so helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Zum anderen kann der für weniger geübte Spieler teils frustrierende Schwierigkeitsgrad der **Hitman**-Serie auf elegante Weise entschärft werden. Denn auf Wunsch zeigt **Instinct** auch an, welche Aktion als Nächstes sinnvoll sein könnte, welcher Gegenstand eventuell von Nutzen ist oder wo es in einem Kletterlevel weiter geht. Das verhindert Trial-und-Error-Rumprobiererei und bringt so Schwung in die Sache.

Kurze Zeit darauf hat der Hitman Lärm verursacht, seine Opfer wurden entdeckt, aufgescheuchte Polizisten suchen nach ihm. Agent 47 sucht nach einem Ausweg, er geht die Treppen höher hinauf. Ein Dachboden, Bretterverschläge, zerbrochene Fenster, überall Tauben, vielleicht geht's hier irgendwo raus. Plötzlich das anschwellende Getöse von Rotorblättern, ein Helikopter schwenkt heran, MG-Feuer, Splitter fetzen durch den Raum, Federn und Staub wirbeln auf, Sonnenstrahlen bohren sich durch das Chaos, die Musik wechselt, treibendes Schlagzeug und harte Gitarrenriffs unterlegen das Minigun-Stakkato, der Sound eskaliert. Da, eine Tür, ein beherzter Tritt – und vor dem Hitman liegt im gleißenden Licht das Panorama einer Großstadt. Die Weitsicht ist beeindruckend, aber raus geht's hier nicht. Also zurück, schnell durch den Dachboden, ab zur Galerie.

Der Hitman geht die verschiedenen Fluchtmöglichkeiten durch und entscheidet sich für die spektakulärste. Blitzschnell zieht er eine Waffe, eine großkalibrige Automatikpistole. Unten rechts erscheint eine Ziffer, die Anzahl der verbliebenen Patronen. Zusätzlich ist jede Kugel als kleines Kreissymbol abgebildet. Das deutet darauf hin, dass Munition in **Hitman: Absolution** sehr knapp sein dürfte. Mit gezogener Waffe springt 47 in die Gruppe, packt den nächsten der Männer von hinten, umschlingt seinen Hals mit der linken und presst ihm die Waffe an den Kopf. Im Rückwärtsgang benutzt er die Geisel als Schutzschild. Die Kreisanzeige unten links glüht nun rot, klar: Der Feind hat ihn nun im Visir. Ab geht's in einen Nebenraum. Der Mann wird ausgeknockt, der Hitman schlüpft in die Uniform seines Opfers und rennt durch eine Hintertür, noch bevor die Verfolger das Zimmer stürmen. Nun mischt er sich, die Mütze tief ins Gesicht gezogen, unter die in Panik umherlaufenden Polizisten. Er verlässt das Gebäude, rein ins Nachbarhaus. Eine Gruppe vom Kiffern sitzt um ihre Bong, die Wasserpfeife blubbert, im Hintergrund eine ganzes Gewächshaus voller Graspflanzen. Doch auf solche Kleinkaliber hat es der Hitman nicht abgesehen. Er schaltet sogar noch zwei der Polizisten aus, die auf der Suche nach ihm den Laden hochzunehmen drohen. Der Hitman tritt hinaus auf die Straße und mischt sich unter die Menschenmenge. Er nimmt die Mütze ab. Eine Menge Glatzköpfe sind unterwegs an diesem Tag. Ein guter Tag, und ein guter erster Auftritt des neuen Hitman. MT



Das **Stadtpanorama** ist beeindruckend, aber wohl nur Kulisse.



Eines meiner E3-Highlights

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Mir hat die Hitman-Serie schon immer sehr gefallen. Darum hatte ich Sorge, der Entwickler IO Interactive würde das alte, liebgewonnene Spielgefühl auf dem Altar der allgemeinen Zugänglichkeit opfern. Aber die Hilfestellungen scheinen sinnvoll integriert zu sein und können, richtig eingesetzt, das klassische Hitman-Gefühl sogar noch ergänzen. In Sachen Präsentation setzt Hitman: Absolution neue Serien-Maßstäbe. Wie hier mit Licht, Umgebung und Sound gearbeitet wird, ist enorm beeindruckend. Für mich ist Absolution die positive Überraschung der E3 2011.

Instinkt wird heute kaum noch als Erklärung für menschliches Verhalten benutzt, da das Konzept schlecht belegbar ist.

Skyrim

Auf der E3 hat uns Bethesda die aktuelle Version des Riesen-Rollenspiels gezeigt. Darin ging's vor allem um Drachen. Riesen-Drachen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** **(Fallout 3, GS 01/09: 93 Punkte)** Termin: **11.11.2011**
Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7271

⊕ Stärken

+ hübsche Spielwelt
+ spektakuläre Drachenkämpfe

⊖ Schwächen

- Motiviert die Haupthandlung?
- Bekommt Bethesda die Balance hin?



Durch die **Oberwelt** reiten Sie wie in Oblivion auf dem eigenen Pferd (oben). Die **Unterwelt** (unten) wirkt nicht mehr so generisch wie im Vorgänger.

Mit Drachen muss man erst ein Machtwort sprechen, dann kann man sie aufsaugen – zumindest in **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Der Entwickler Bethesda hat uns das Rollenspiel auf der E3 präsentiert und dabei zwei neue Spielelemente betont: die magischen »Worte der Macht« sowie die Drachenseelen, mit denen man sie freischaltet. So stößt Matt Carofano, der Präsentator und Lead Artist von **Skyrim**, auf einem Gebirgsplateau auf einen fliegenden Lindwurm, der ihn von oben mit Feuerbällen bespuckt. Carofano rennt zu einem nahen Turm, an dem computergesteuerte Soldaten Wache schieben. Die KI-Wächter erblicken den Drachen und stürzen sich auf ihn. Prima, jetzt muss Carofano nicht mehr alleine kämpfen. Allerdings nur kurz, die Feuerechse wischt die Menschlein nämlich mühelos beiseite. Einen Nahkämpfer schnappt der Drache mit dem Maul, schüttelt ihn durch und schleudert ihn in hohem Bogen weg wie ein Hund seinen zerbissenen Kauknochen. Wohlgemerkt: Das ist keine Zwischensequenz, sondern ein Kampf, der in Echtzeit abläuft. Die KI-Soldaten überleben zwar nicht lange, erfüllen aber ihren Zweck: Der Drache landet und ist kurz abgelenkt. Derweil kann ihm Carofano mehrere Axthiebe verpassen. Danach verträgt der Feuerspucker noch einige Treffer, schließlich geht er zu Boden. Und löst sich auf. Wenn der **Skyrim**-Held einen Lindwurm erlegt, saugt er nämlich dessen Seele auf. Die dient als Währung, mit der man die »Worte der Macht« freischaltet, mächtige und einzigartige Zaubersprüche.



Der Herr der Ringe lässt grüßen. Das Dorf **Whiterun** erinnert frappierend an Rohans Hauptstadt Edoras.

Worte der Macht gibt es mehrere, jeweils drei davon bilden einen kompletten Zauberspruch. Für jede Drachenseele kann der Held ein Wort freischalten. Und je mehr Worte er lernt, desto mächtiger wird die entsprechende Hexerei. So gibt es unter anderem ein Wort der Macht, mit dem sich die



Die gewaltigen und gefährlichen **Drachen** sind das zentrale Story- und Spielelement von Skyrim.

Zeit verlangsamen lässt. Mit einem anderen Spruch springt der Held einen weiten Satz nach vorne. So überbrückt er im Nu den Abstand zu Fernkämpfern. Die Drachenseele, die Carofano gerade erbeutet hat, investiert er in die dritte und letzte Ausbaustufe des Machtworts »Sturmwolke«. Keine Sekunde zu früh, denn schon naht die nächste Gefahr. Nach dem Feuerspucker flattert nämlich ein Frostdrache heran, der Eiswellen spuckt und partout nicht landen möchte. KI-Soldaten gibt's auch keine mehr, also greift Carofano zu drastischen Mitteln. Er steigt auf die Zinnen des Wachturms und löst die »Sturmwolke« aus. Sofort verdunkelt sich der Himmel, ein Gewitter zieht auf, Regen peitscht, Blitze zucken. Davon abgesehen, dass die elektrischen Entladungen Schaden anrichten, kann der Drache bei diesem Mistwetter auch nicht fliegen, lautstark bruchlandet die Bestie. Mit ein paar Axthieben gibt ihr Carofano den Rest.

Bevor er uns mit mächtigen Worten und gefügelten Echsen konfrontiert, wandert Carofano durch eine karge Berglandschaft. Allerdings durch eine der schönsten kargen Berglandschaften, die wir bislang in einem Rollenspiel erblicken durften. Aus dem Felsboden sprießen Farne und vereinzelte Tannen, die fein gezeichnete Schatten werfen, und unter denen sich Rotfüchse tummeln. Vom Himmel rieseln Schneeflocken, rundherum ragen eisbedeckte Bergriesen empor, die Gipfel von Wolken umschlungen. All diese Zinnen lassen sich erklettern und erkunden, wie die Vorgänger **Morrowind** und **Oblivion** betont **Skyrim** die entdeckerische Freiheit. Auch unter der Erde kann sich **Skyrim** sehen lassen: Enge Höhlengänge etwa münden in breiten Felskaminen, durch deren offene Decke Sonnenlicht strahlt und von deren Rändern Wasserfälle rauschen. An keiner Stelle wirkt die Unterwelt so baukastenartig wie in **Oblivion**. Allerdings haben wir bislang auch noch nicht viel davon gesehen. Endgültig einschätzen können wir das Höhlendesign daher erst beim Test.

Carofano steuert einen Krieger, einen Haudrauf, der in **Skyrim** erstmals zwei Waffen gleichzeitig schwingen darf. Sein Held ist aber nicht nur nahkämpferisch, sondern auch magisch begabt. In jede Hand darf er einen Zauber nehmen, beispielsweise schleudert er mit der linken Hand Feuerbälle, während er mit der rechten einen Eisstrahl verschießt. Mit steigender Stufe lässt sich jede Fähigkeit nun zudem um »Perks« erweitern, also um zusätzliche Untertalente. Wer etwa den Umgang mit Einhand-Waffen trainiert, der kann sich danach über die Perks auf bestimmte Waffenklassen spezialisieren. Gesonderte Fähigkeiten für jede Waffensorte gibt's in **Skyrim** nicht mehr.

Carofanos Held belauscht ein Gespräch zweier Banditen und erfährt so, dass deren Anführer tiefer in eine Ruine hinab gestiegen ist und eine goldene Klaue erbeutet hat. Also nix wie hinterher! Die Ruine geht in eine Naturhöhle über, deren Wände mit Netzen verklebt sind. Klarer Fall, hier haust eine Riesenspinne, ein gerüttelt Maß Schwerthiebe und Flammenzauber später ist das Biest Geschichte. Im Spinnennest findet Carofano auch den Banditenboss, den er mit einigen Schwertstreichen aus einem Kokon befreit. Anstatt sich zu bedanken, rennt der Kerl aber lieber weg. Carofano macht kurzen Prozess und streckt ihn nieder. So erbeutet er die gestohlene Klaue. Die später ihren Nutzen hat: Um die Pforte zum Allerheiligsten der Gruft zu öffnen, muss Carofano drei Symbole in die richtige Reihenfolge bringen. Also öffnet er das Inventar, das momentan noch einen unübersichtlichen Eindruck macht. Statt einer Helden-Anziehpuppe gibt's nämlich nur schnöde Gegenstands-Listen, die sich nach Kategorien wie »Waffen« und »Rüstungen« sortieren lassen. Dafür wird jeder Gegenstand außer als Text auch als 3D-Objekt angezeigt, das sich frei drehen und heranzoomen lässt. So wählt Carofano die Klaue an und entdeckt, dass darauf die richtige Symbol-Reihenfolge eingraviert ist – eine schöne Idee. So öffnet der Held die Tür, stößt ins Allerheiligste vor, und siehe da: In einer Ecke des Altarraums steht eine Runenwand, an der Carofano ein neues Machtwort lernt. Da soll einer sagen, es lohne sich nicht, die **Skyrim**-Welt zu erkunden. GR

In Skyrim werden Drachen tot geredet.



Die Dorfbewohner gehen einem eigenen Tagesablauf nach. Was diese **Kriegerin** samt Drachenrüstung wohl vorhat?



Die Drachen sind gelandet

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Skyrim ist ein aufpoliertes Oblivion mit Drachen, und genau das soll's ja auch sein. Wie sein Vorgänger dürfte der fünfte Elder-Scrolls-Teil meinen Entdeckerdrang wecken und belohnen, zumindest in den bislang präsentierten Gebieten gab's viel zu finden und zu erleben. Allerdings hoffe ich, dass sich Bethesda mehr Mühe mit der Haupthandlung gibt. Die schrumpfte bisher in allen Elder-Scrolls-Teilen zum Beiwerk, für Skyrim wünsche ich mir endlich eine Geschichte mit Zunder. Schon alleine wegen der Drachen.

Der offizielle Roman zur Fantasyreihe heißt Die Höllenstadt und ist beim Panini-Verlag erschienen.

Resident Evil
Operation Raccoon City

Ab in die Stadt der Untoten, allerdings auf Seiten der Bösen. Klingt ungewöhnlich, aber so ist der kommende Ableger der Horror-Reihe eben. Von Tobias Veltin und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre Actionspiel Publisher Capcom Entwickler Slant Six (Raccoon City ist das Erstlingswerk)
Termin 4. Quartal 2011 Status zu 75 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7472

Einmal vorneweg: **Operation Raccoon City** ist kein **Resident Evil 6**, sondern ein Ableger der Horrorreihe. Die Geschichte des Spiels findet zwischen **Resident Evil 2** und **3** statt und steckt uns in die Stiefel eines Kommandosoldaten der Umbrella Corporation – jener Firma, die das Zombie-Virus in die Welt gesetzt hat. In Raccoon City sollen wir die Spuren der Epidemie beseitigen. Zeugen sind dabei unerwünscht und daher offiziell zum Abschuss freigegeben. Die Regierung schickt ebenfalls Truppen in das Gebiet, allerdings um die Beweise zu sichern. Und dann gibt es da noch eine dritte Partei, die Zombies. Kurzum: In Raccoon City brodelt es gewaltig.

⊕ Stärken

+ rasante Kämpfe
+ stimmige Atmosphäre
+ Adrenalin, Panik, Action!

⊖ Schwächen

- schwammige Steuerung
- Motiviert die Handlung?

Wer sich beim Namen Raccoon City wohlig an die Tugenden der ersten **Resident Evil**-Teile erinnert, der sei gewarnt. **Operation Raccoon City** ist kein klassisches Horrorspiel, sondern vielmehr ein teambasierter Survival-Shooter à la **Left 4 Dead**. Zu Beginn haben wir die Wahl zwischen sechs Klassen des Umbrella-Kommandos. Während sich die Wissenschaftlerin gut mit Untoten auskennt und sie manipulieren kann, ist der Scout besonders schnell und wendig. Die Agentin wiederum vermag sich kurzzeitig zu tarnen. Wir entscheiden uns zunächst für den Tank; der hat ein dickes Maschinengewehr dabei – passt! Kurz darauf werden wir auf einer Straße abgesetzt und gleich Zeuge eines Autounfalls. Hier verunglücken allerdings keine Unbekannten, sondern Leon S. Kennedy und Claire Redfield, die Helden der Hauptspiele. Beide sind Kenner des T-Virus-Horrors und stehen entsprechend auf der Abschussliste von Umbrella. Die kleine Szene zu Beginn zeigt deutlich: Kenner der Serie dürfen sich auf ein paar coole Déjà-vus freuen. Doch keine Zeit für Nostalgie, denn Leon und Claire flüchten in eine Garage. Wir hetzen mit drei KI-Kollegen hinterher, als prompt die ersten Zombies aus den Gassen auftauchen und sofort auf uns losgehen. Wir reißen die Waffe hoch und feuern donnernd die ersten Salven ab. Gliedmaßen fliegen durch die Gegend, Zombieköpfe platzen, Blutwolken schweben in der Luft. In dieser Form wird der Titel hierzulande wohl nicht erscheinen.

Die erste Welle ist abgewehrt, doch weitere Untote stürmen auf uns ein. Wir suchen Schutz hinter einem brennenden Auto und feuern blind auf die geifernden Angreifer.



Als Soldat der Umbrella Corporation kämpfen wir gegen unsere eigene Schöpfung: jede Menge **Zombies**.





Nichts für schwache Nerven: **Exekutionsszenen** wie diese wird es im Spiel wohl häufiger geben.

Praktisch: Wenn wir eine Deckungsmöglichkeit erreichen, klemmt sich unser Charakter automatisch dagegen. Weitere Zombies fallen im Kugelhagel. Doch langsam, aber sicher geht unsere Munition zur Neige. Allerdings stehen in Raccoon City fast überall Munitionskisten herum, die unseren Nachschub an blauen Bohnen sichern. Wir erreichen die Garage und machen Bekanntschaft mit ein paar alten Bekannten: Mehrere Licker-Ungeheuer kriechen an den Wänden entlang und versuchen, uns sofort mit ihrer langen Zunge zu erwischen. Beim Kampf gegen die flinken Biester bemerken wir aber auch ein erstes Problem, das Zielen funktioniert nur träge. Der Wechsel zur Zweitwaffe (standardmäßig eine Pistole) klappt zwar problemlos, aber auch hier reagiert die Steuerung bislang noch schwammig. Immerhin dürfen wir uns nun auch mit gezogener Waffe fortbewegen – ein Novum in der **Resident Evil**-Serie.

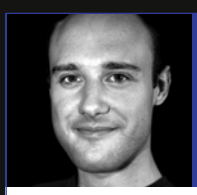


Die **Wissenschaftlerin** kann Zombies kurzerhand als untote Schutzschilder verwenden.

Der nächste Bereich ist ein offener Platz. Auch hier wimmelt es von Zombies, doch es droht noch eine andere Gefahr. Rote Laserstrahlen huschen suchend durch die rauchige Luft. Die Spezialeinheiten der Regierung haben Scharfschützen! Schon pfeifen die ersten Schüsse, wir kauern uns hinter die nächste Mauer. Wir wollen weiter, nur weg von Kugeln und Zombies und ... Peng! Wir kassieren einen Treffer. Wenn wir in **Operation Raccoon City** verwundet werden, hat das einen unangenehmen Nebeneffekt. Nicht nur die Energieleiste sinkt, die blutende Wunde lockt auch Zombies in der Umgebung an, die dann auf uns losstürmen. Cool: Den Blutdurst der Zombies können wir uns zunutze machen. So feuern wir auf einen Elitesoldaten, der seine Position auf dem Dach verlassen hat und fügen ihm eine Wunde zu. Die geifernden Zombies, die gerade noch Kurs auf uns genommen haben, wenden sich dem verletzten Kerl zu und verspeisen ihn in Sekundenschnelle.

Action statt Horror. Gruselig!

Resident Evil: Operation Raccoon City setzt auf Adrenalin. Aber anders als etwa **Resident Evil 4** sorgt nicht bedrückende Panik für Schweißperlen auf der Stirn, sondern die schiere Masse der Zombies. So heißt es die meiste Zeit: ballern, was die Knarren hergeben. Ob das motiviert, muss sich noch zeigen. So oder so steht schon jetzt fest: Der Koop-Modus für bis zu vier Spieler wird für jede Menge Laune sorgen. Wenn ein Spieler von einem Zombie gebissen wird, verwandelt er sich selbst in einen willenlosen Hirnfresser und greift die ehemaligen Kameraden an. Steuern kann man den Helden dann nicht mehr – und muss hoffen, dass ihn das restliche Team schnellstens ausschaltet. Nach dem Ableben ersteht man dann wieder auf, glücklicherweise als normaler Mensch. Zudem soll es auch einen Gegeneinander-Modus geben, unter anderem mit einer Variante, in der eine Partei ein wichtiges Dokument sicherstellen muss, während die andere Seite das zu verhindern versucht. Die Zombies sind in diesem Modus ebenfalls mit von der Partie. Wir sind gespannt, ob das Szenario dadurch nicht zu chaotisch wird. Technisch sieht **Operation Racoon City** bereits sehr ordentlich aus. Vor allem die Umgebungen sind sehr stimmungsvoll dekoriert und aufwändig beleuchtet, so tragen sie viel zur dichten Atmosphäre des **Resident Evil**-Ablegers bei. DM / TV



Left 4 Dead 3?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Die Idee, sich kooperativ durch Zombiehorden zu ballern, ist nicht gerade neu. Operation Raccoon City geht aber noch einen Schritt weiter. Hier werde ich ständig bestürmt und erlebe einen gnadenlos adrenalingetränkten Überlebenskampf. Das wird Serien-Fans der ersten Stunde sauer aufstoßen, kurzweiligen Koop-Spaß verspricht der Resi-Ableger aber allemal.

Potenzial: Gut

Need for Speed: The Run

Der nächste Teil der Rennserie überrascht mit Battlefield-3-Engine, Dirt-Fahrlehrer und interaktiver Story, die quer durch die USA führt. von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: **Action-Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Blackbox (Need for Speed Undercover, GS 01/09: 72 Punkte)**
Termin: **15. November 2011** Status: **zu 75% fertig**



Startklar zur **Chicago-Etappe**. Die Handlung von The Run führt sowohl durch Großstädte als auch auf Überland-Highways quer durch die USA.

⊕ Stärken

+ Rennen quer durch die USA
+ interaktive Story-Sequenzen
+ neueste Frostbite-Engine
+ Steuerung optional herausfordernder

⊖ Schwächen

- keine offene Spielwelt

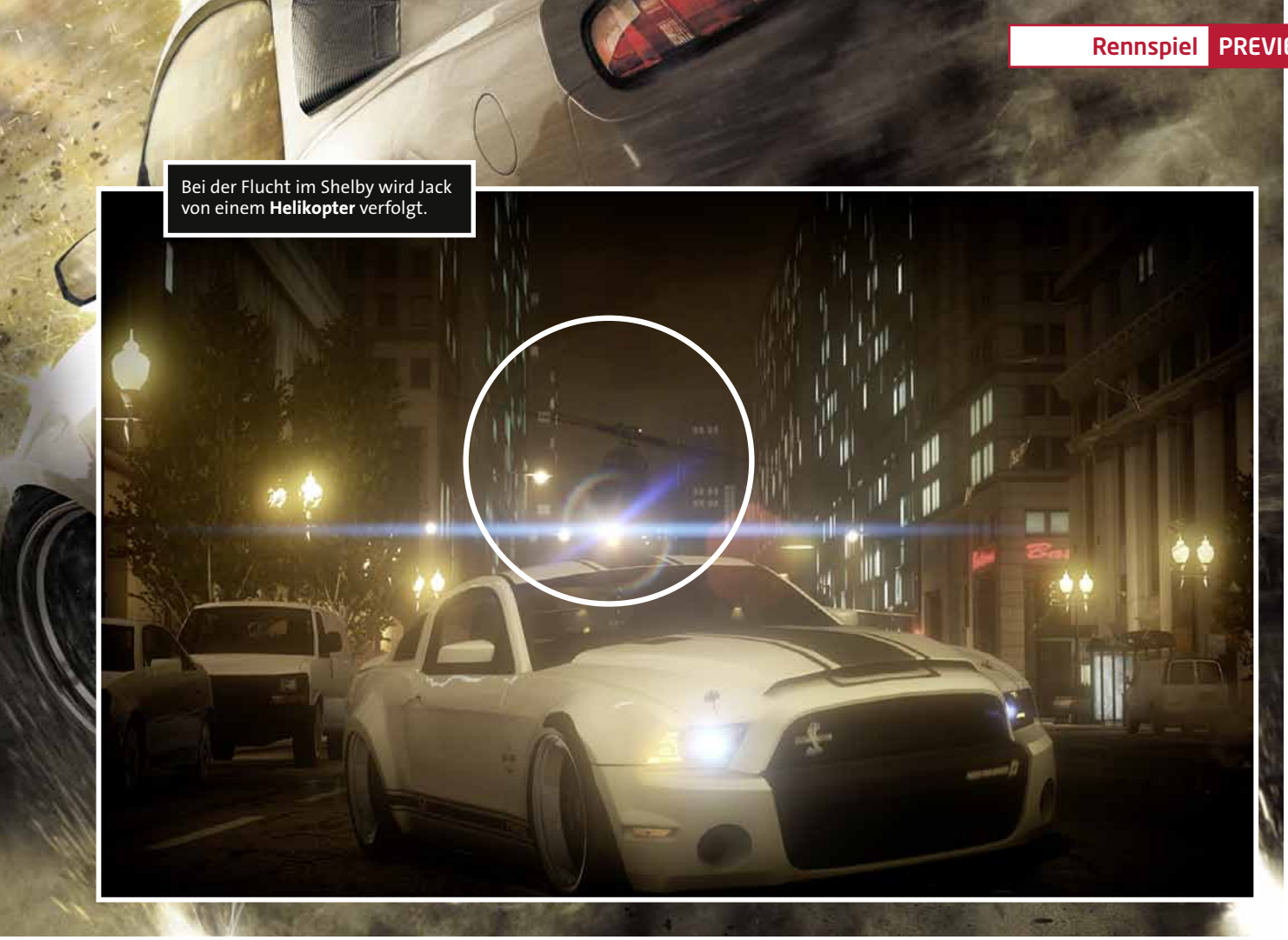
Jack ist männlich, jung und auf der Flucht. Und das derzeit – für den Helden eines Rennspiels besorgniserregend – zu Fuß. Er flieht über den Dächern von Chicago vor den Cops, hechtet über Abgründe und hält sich in letzter Sekunde an einer Feuerleiter fest. Jack landet in der nächsten Gasse, eine Polizeistreife nähert sich. Aus der Deckung sehen wir, wie ein Polizist auf die Suche geht und sein Kollege am Auto zurückbleibt. Von hinten grabscht sich Jack den Ordnungshüter, durch rasche Betätigung der eingeblendeten Tasten landen wir zwei Schwinger. Der Polizist geht grunzend zu Boden, und wir brausen mit seinem Streifenwagen davon.

Diese aufregende und grafisch geschniegelte Actionszene würde man in so ziemlich jedem Genre vermuten, nur nicht bei einem Rennspiel. Und schon gar nicht bei einem Ableger der **Need for Speed**-Serie. Die lässt schon seit 1994 lizenzierte Luxusflitzer über virtuelle Straßen rasen und verkaufte weltweit über 115 Millionen Einheiten. Der Innovationsmotor kam aber ins Stottern, da ein- und dasselbe Entwicklungsstudio zeitweilig im Jahrestakt neue Modelle an den Start bringen musste: »Durch die kurzen Entwicklungszeiten hat EA das Team früher nicht befähigt, tolle Spiele zu machen«, redet Marketing-Chef Keith Munro Klartext und verspricht: »Das hat sich geändert.« Electronic Arts verteilte die Serie auf verschiedene Entwickler, die dadurch mehr Zeit für ihre Projekte haben – und damit auch mal wieder etwas Gewagteres entwickeln können, so wie **Need for Speed: The Run**.

Burnaby, am Standrand der kanadischen Metropole Vancouver. Mit unserem braven Kompaktwagen haben wir unter weitgehender Beachtung des Tempolimits den Berufsverkehr gemeistert und sind – ohne quietschende Reifen – auf dem Besucherparkplatz des Electronic-Arts-Komplexes zum Stehen gekommen. Ziel des Boxenstopps: ein Besuch bei EAs Blackbox-Team, deren bislang letzter Titel **Need for Speed: Undercover** nicht gerade auf allen Zylindern zündete. »Unsere Produktionszyklen erlaubten es früher nicht, in Innovationen und Technologie zu investieren«, räumt Jason DeLong ein, der Executive Producer von **The Run**. Seit rund zweieinhalb Jahren ist das Comeback-Rennspiel von Blackbox bereits in Arbeit (**Hot Pursuit** wurde in der **Burnout**-Werkstatt von Criterion montiert).

Spielerischer Kern ist es auch in **The Run** noch, mit lizenzierten Autos zwanglos zu fahren, zu driften und knautschzonenausreizend Verkehrsregeln zu missachten. Aber im Gegensatz zur Stückwerk-Raserei von **Hot Pursuit** ist das Geflitze in eine durchgehende, aufwändig inszenierte Handlung eingebettet, deren Fortgang wir interaktiv erleben. Unser Held Jack ist Teilnehmer des längsten illegalen Straßenrennens in den USA: Start in San Francisco, Ziel New York; erstmals in der **NfS**-Seriengeschichte sind die Strecken keine Fantasiekurse, sondern echten Regionen und Städten nachempfunden. Für landschaftliche Abwechslung und Fahrherausforderungen ist gesorgt, von den Wüsten in Kalifornien bis zu den eisigen Höhenlagen Colorados. Jacks Rivalen sind nicht nur anonyme Computerfahrzeuge, sondern auch handfeste Charaktere – jede Story braucht schließlich ordentliche Bösewichte. In den Städten kommt es immer wieder mal zu »Außerhalb des Autos«-Erlebnissen wie eingangs beschrieben. Durch fest vorgeschriebene Ereignisse wird Jack zeitweilig zum Fußgänger. In Chicago ist es ein unausweichliches Auto, das an einer bestimmten Stelle zuverlässig in die Seite seines Fahr-

Das Signalhorn kündet von nahendem Unheil.



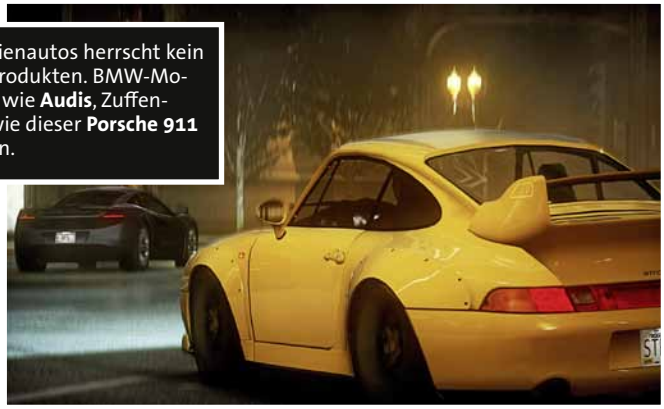
Bei der Flucht im Shelby wird Jack von einem **Helikopter** verfolgt.

zeugs kracht. Daraus resultieren Dachflucht und Streifenwagen-Diebstahl. Dass diese Sequenzen so gut aussehen, liegt daran, dass der Spieler nur eingeschränkte Kontrolle hat. Inszeniert sind sie als »Quick Time Events«: Alle Kamerablickwinkel und Animationen sind vorbestimmt; wir müssen nur auf dem Bildschirm angezeigte Tasten drücken, damit Aktionen wie Sprünge oder Boxhiebe spektakulär gelingen. Nicht sonderlich anspruchsvoll, aber hübsch; der Hochglanz-Faktor der Inszenierung versucht die Sparflammen-Interaktionen zu überdecken. In der anschließenden Fluchtsequenz müssen wir innerhalb von fünf Minuten einen bestimmten Checkpunkt erreichen. Dabei werden wir vom Polizeihubschrauber verfolgt, der wild MG-Salven ballert. Gerät unser Auto ein paar Sekunden lang ins Licht der Suchscheinwerfer, wird es schrottreif geschossen. Also schlingert man hin und her, um dem Lichtkegel zu entwischen; das Heli-MG sorgt um uns herum für eine Schneise der Verwüstung. Solche Situationen, bei denen äußere Umstände eine besondere Fahrweise erfordern, sollen laut Produzent Alex Grimbley öfter für Aufregung sorgen: »Der Helikopter ist nur ein Beispiel für eine besondere Spielmechanik. Es gibt immer wieder Situationen in **The Run**, die den Spieler überraschen werden.«

Auch dieser Rennabschnitt endet mit einem geskripteten Ereignis: Unser Fluchtfahrzeug kommt von der Fahrbahn ab und überschlägt sich. Den Unfall übersteht Jack mit beneidenswert wenigen Blessuren. Aber der Wagen hat Totalschaden-Charme, und wir müssen unserem eingeklemmten Helden helfen, dem Wrack zu entkommen – das Signalhorn eines Güterzugs kündet von nahendem Unheil. Hier können wir in verschiedene Richtungen blicken und mit der Aktionstaste unser Glück versuchen. Verflixt, das Fensterglas hält Ellbogenstößen stand. Was gerade noch rechtzeitig klappt, ist das Auftreten einer Autotür; in letzter Sekunde rollt sich Jack in Sicherheit.

Die geplanten 300 befahrbaren Streckenkilometer wären eine deutliche Steigerung gegenüber den rund 80 Kilometern von **Hot Pursuit**. Gedankt sei der bei **The Run** eingesetzten Frostbite-2-Engine, welche die **Battlefield**-Werkstatt DICE entwickelte: »Eine Shooter-Engine mit unserer Rennspiel-Physik nachzurüsten war kein geringer Aufwand«, meint der Executive Producer Jason DeLong, »aber sie gibt uns viele Vorteile bei der Entwicklung von Spielinhal-





Bei den lizenzierten Serienautos herrscht kein Mangel an deutschen Produkten. BMW-Modelle sind ebenso dabei wie **Audis**, Zuffenhausener Erzeugnisse wie dieser **Porsche 911** dürfen auch nicht fehlen.

Ein typischer Güterzug bewegt ein Gewicht zwischen 1.500 und 3.000 Tonnen.



Jack rennt: **Interaktive Story-Sequenzen** finden außerhalb des Autos statt und machen den Rennspielhelden zum zeitweiligen Fußgänger.



Zweikampf als halbautomatisches **Quick Time Event**: In Schlüsselmomenten müssen wir schnell die richtigen Tasten drücken.

ten, die wir schneller einbauen können.« Vom grafischen Detailgrad bei den Story-Sequenzen bis zur erhöhten Anzahl von zerstörbaren Objekten in der Spielwelt sind die Frostbite-Symptome nicht zu übersehen. Stundenlanges Geradeausfahren auf verkehrsarmen US-Highways steht nicht zu befürchten; das Renngeschehen ist in unterhaltsame Häppchen unterteilt, länger als fünf, sechs Minuten soll kein Abschnitt dauern. Die **NfS**-Familie hat mit der **Shift**-Serie inzwischen ihre eigene Simulations-Modellreihe erhalten. Da darf man **The Run** ruhigen Gewissens dem Lager der Action-Renner zuordnen. Die Steuerung erinnert spontan an **Hot Pursuit**: viel Gas, wenig Bremse, und Kurven sind zum Driften da. Derzeit in Arbeit sind verschiedene Handling-Schwierigkeitsgrade für das Fahrzeugverhalten, wie uns Alex Grimbley verrät. Der für das Fahrgefühl zuständige Produzent ist ein Veteran des Codemasters-Rennstalls, wo er früher an den **Dirt**- und **Grid**-Serien arbeitete. Er möchte, dass Action-Rennspiele eine größere Fahr-Herausforderung bieten, um Simulationsanhänger anzulocken. Aber er weiß auch, dass es Millionen Fans gibt »die nur powersliden und möglichst unkomplizierten Spaß haben wollen«. Durch einen einstellbaren Realismus-Grad will man versuchen, es beiden Lagern recht zu machen.

Die Stadt-Levels sind keine realistischen Nachbauten von Straßennetzen, das wäre laut Grimbley langweilig. Vielmehr lässt sich das Team von charakteristischen Elementen inspirieren. In Chicago sind zum Beispiel Unterführungen häufig vertreten, während die steilen Straßen von San Francisco reichlich Gelegenheiten bieten, um Anfahren am Berg zu üben. Grimbley zeigt uns an seinem Schreibtisch auch einen Überland-Streckenabschnitt, bei dem man ausscheren und ein wenig querfeldein holpern kann, bis zu einem gewissen Punkt. Nach etwa zehn Metern wird der Fahrer zurückgesetzt, eine wirklich offene Rennspielwelt hat **The Run** nicht zu bieten. Auch die Story ist linear und scheint weitgehend zu diktieren, welche Etappe in der Handlung als nächste gefahren wird.

Ähnlich wie in den Vorgängern soll uns eine stattliche Auswahl an lizenzierten Serienautos erwarten. »Das ist die coolste Autoliste, die ich je in einem Rennspiel gesehen habe. Alles Sachen, die man fahren will!«, lockt Alex Grimbley. Teilweise wird der Wagentyp durch die Story diktiert, häufig hat der Spieler aber die Wahl zwischen verschiedenen Flitzern. Wieder eingesetzt wird das Autolog-Feature von **Hot Pursuit**, das unsere Bestleistungen und Statistiken detailliert mit denen des Freundeskreises vergleicht. Was Details zu weiteren Spielmodi und Multiplayer-Varianten angeht, gibt sich das Entwicklerteam noch zugeknöpft. Aber laut Grimbley soll man sich keine Sorgen machen, dass es nach Durchspielen der Handlung langweilig werden könnte: »Das Story-Rennen durch die USA folgt einer bestimmten Route, aber nachdem man es absolviert hat, wird das Spiel noch mehr bieten. Ähnlich wie ein Shooter, der neben der Einzelspieler-Kampagne viele andere Modi hat, um dich bei der Stange zu halten«, verspricht der Produzent zum Abschluss. Heinrich Lenhardt



Das Fahrgefühl erinnert an **Arcade-Rennspiele** wie Hot Pursuit, realistischere Handling-Modelle sollen als Option dazu kommen.



The Need for Change

Heinrich Lenhardt
Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Kein Vergleich mit den kitschigen Rahmenhandlungen früherer NfS-Ausgaben: Die Story-Sequenzen sehen sehr gut aus und sind zumindest eingeschränkt interaktiv. Dass vor lauter »Action-Driving-Blockbuster-Erlebnis« das Fahrgefühl nicht zu kurz kommt, dafür will der Dirt-Veteran Alex Grimbley sorgen. Dramatische Elemente wie die Helikopter-Verfolgung und die flexible neue Engine haben mir beim Anspielen prima gefallen. Falls aber die Quicktime-Events nerven und aufgesetzt wirken, geht das nach hinten los.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Mad Men«, Staffel 3. Und weiter geht's TV-Rausch im Sixties Style. Fesselnd wie ein großer Roman, toll!
Zuletzt gelesen: »Die Unruhezone«, Jonathan Franzen; So war das also wirklich in den USA der 60er Jahre.
Zuletzt gedacht: Nennt sich Dachshund, hat aber Angst vor Regen, meine Güte.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Wummen. Weiber. Weltherrschaft; Klischee-Ballerei mit Spaß. Will wer mehr? Pech gehabt.
✪✪✪
Alice: Madness Returns Schöner Stil. Nur diese Jump & Runnerei ist reichlich öde...
✪✪
Red Faction: Armageddon Nicht gespielt.
–

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »So viel lebst Du«. Tolle Doku über statistische Durchschnittsbürger.
Zuletzt gelesen: Alles, was die Kollegen über Battlefield 3 geschrieben haben.
Zuletzt geschraubt: Mein PC stürzte bei Dirt 3 ständig ab. Am Ende lag's am DX11-Modus, der mit Geforce und Win 7 64 Bit wohl manchmal zickt, trotz Patch 1.1.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Der Humor beamt mich sofort ins letzte Jahrtausend zurück.
✪✪✪
Alice: Madness Returns Bereits mit dem letzten Teil konnte ich nicht viel anfangen.
✪✪
Red Faction: Armageddon Nicht gespielt.
–





Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Los Angeles. Bäh!
Zuletzt gelesen: Kommentare zu den E3-Artikeln und -Videos auf GameStar.de.
Zuletzt gedacht: Wenn der EA-Manager und Ex-Dice-Chef Patrick Söderlund erzählt, dass Battlefield 3 einen LAN-Modus bieten wird, dann glaube ich das. D'oh!
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Na ja, der Duke halt.
✪✪✪
Alice: Madness Returns Skurrile Spiele gehen immer, siehe Psychonauts.
✪✪✪
Red Faction: Armageddon Wenn ich keine kilometertiefen Löcher in den Boden sprengen kann, ist es nicht mehr dasselbe.
✪✪

GameStar



Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Hanna«. Ein steter Wechsel zwischen Freude und Ärger.
Zuletzt gelesen: »Eine ganz andere Geschichte« von Håkan Nesser. Blöd.
Zuletzt gedacht: Sollte es wirklich keine dedizierten Server für Modern Warfare 3 geben, werde ich wohl auf den Multiplayer-Modus verzichten.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Meinetwegen hätte das Ding nicht fertig werden müssen.
✪
Alice: Madness Returns Schon wieder eine verkorkste Wiederbelebung. Seufz!
✪✪
Red Faction: Armageddon Hätte wirklich nicht gedacht, dass es so unterhaltsam wird.
✪✪✪✪

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Fluch der Karibik 4«. Doofes Drehbuch. Auch ein Jack Sparrow nutzt sich irgendwann ab.
Zuletzt gelesen: »Der Klient« von Grisham.
Zuletzt gedacht: Wenn Battlefield 3 erscheint, brauche ich unbedingt eine neue Grafikkarte. Sagt der Kollege Weins.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Spieldesign von vor 14 Jahren. Kein Wunder.
✪✪
Alice: Madness Returns Sieht durchgeknallt aus, aber wo ist das Spiel?
✪✪
Red Faction: Armageddon Ich mag die Alles-kaputtmach-Reihe irgendwie.
✪✪✪✪





Fabian Siegismund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Das Finale von »Germany's Next Topmodel«. Die Falsche hat gewonnen! Das ist doch Betrug!
Zuletzt gelesen: »Black Man« von Richard Morgan. Nach vier Morgan-Büchern gibt's danach mal wieder einen neuen Autoren.
Zuletzt gedacht: Was?! Steam sagt, ich spiele schon seit 150 Stunden Shogun 2?!
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Einer von uns beiden ist zu alt für den anderen.
✪✪
Alice: Madness Returns Schön anzuschauen, aber zu wenig zu tun.
✪✪✪
Red Faction: Armageddon Zerstörbare Umgebung! Juhuu!
✪✪✪✪

Hendrik Weins, Redakteur
hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Californication«. David Duchovny spielt sich selbst – super.
Zuletzt gelesen: »Mara« von Tommy Krappweis. Leichte Unterhaltung mit einer Prise germanischer Göttersagen.
Zuletzt gedacht: Wenn Battlefield 3 erscheint, verkaufe ich dem Matschi meine alte Grafikkarte! Hehehe.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Hirn aus und ab dafür – passt schon.
✪✪✪
Alice: Madness Returns Hopp, hopp, hopp, das Spiel ist ein Flop!
✪
Red Faction: Armageddon Mein Bedürfnis für leichte Unterhaltung deckt der Duke.
✪✪✪





Sebastian Klix, Praktikant
redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Durch Fabians Büro fliegende Duke-Nukem-Kondome.
Zuletzt gehört: Was für eine Frage. Das Duke-Nukem-Thema natürlich.
Zuletzt gedacht: Dolph Lundgren wird auch nicht jünger. Der Duke-Film sollte besser in der nächsten 14 Jahre starten.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Kein bierernster Möchtegernrealismus-Shooter? Her damit! Einer der besten Shooter der letzten Jahre.
✪✪✪✪✪
Alice: Madness Returns Schön schräg, aber leider auch ziemlich monoton.
✪✪
Red Faction: Armageddon Kommt spät in die Gänge, dreht dann aber ordentlich auf.
✪✪✪

Tilman Blanke, Praktikant
redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Musikvideo von Woodkid zum Song »Iron«. Extrem beeindruckende Zeitlupenaufnahmen.
Zuletzt gelesen: Spritpreise, Fährpreise und den Norwegen-Reiseführer: Der verdiente Urlaub wird teuer, aber super.
Zuletzt gedacht: Ich sollte eigentlich mein Studium planen. Aber jetzt setze ich erstmal den Minecraft-Server neu auf.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Ein Spiel für Nostalgiker. Also nichts für mich.
✪
Alice: Madness Returns Nicht gespielt
–
Red Faction: Armageddon Viel besser als jeder x-beliebige Abriss-Simulator.
✪✪✪✪



Team

Christian Schmidt sagt auf Wiedersehen!

Liebe Leser,

ich möchte an dieser Stelle die Gelegenheit nutzen, mich von Ihnen zu verabschieden. Nach 13 Jahren ist es für mich an der Zeit, GameStar zu verlassen. Es war eine unfassbar reiche, wundervolle Zeit.

Ich habe mein Handwerk von der Pike auf gelernt, als Bordarzt des Raumschiffs GameStar Schnupfen geheilt, Markus und Petra in demütigende Trainee-Overalls gesteckt, unsere Comedy-Serie »Die Redaktion« mit aus der Taufe gehoben, mit Michael Graf absurde Expertengespräche geführt, ich habe Hunderte von Spielen getestet, als einziger Mensch der Welt The Witcher korrekt bewertet (ha!) und all meine Kollegen kommen sehen, die mir zu Freunden geworden sind.

Bei ihnen ist GameStar in guten Händen. Halten Sie ihnen die Treue! Ich werde es auf jeden Fall als Leser tun.

Christian Schmidt

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Kunst oder Krempel« (BR). Könnte ich stundenlang schauen.
Zuletzt gelesen: Simon Winder: »Germania«. Winders Neunmalklugheit diskreditiert seine Urteile.
Zuletzt gedacht: Das Freeware-Projekt »Streets of Rage Remake« ist genial.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever Der Duke war cool. Das hier ist nur dumm.
✪✪
Alice: Madness Returns Wunderland? Das sollte Kopfschüttelland heißen.
✪✪
Red Faction: Armageddon Ich mag die Alles-Kaputtmach-Reihe irgendwie nicht.
✪





Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Die NBA-Finals. Wenn das mal einer verdient hat, dann der Dirk.
Zuletzt gehört: Frank Turner: »England keep my bones«. Spitzentyp, Spitzenplatte.
Zuletzt gedacht: Statt den zwei alternativen zweiten Kapiteln von The Witcher 2 hätte ich lieber ein gescheites drittes gehabt.
Meine Meinung zu:
Duke Nukem Forever War beim Spielen zwar durchaus belustigt, aber nie wirklich begeistert.
✪✪✪
Alice: Madness Returns Ich wollte schon als Kind nicht mit Mädchen spielen.
✪
Red Faction: Armageddon Wenn Zerstörungsorgie, dann Flatout. Wo bleibt Teil 3?
✪

* Im nächsten Heft: Michael Trier. Welche Fragen haben Sie an Michael? Schreiben Sie an team@gamestar.de!

Genre-Charts

Action-Charts

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

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

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
2	Age of Conan: Rise of the G.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9	10	8	9	8	9	9	9	10	9
3	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
4	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
5	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
6	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	07/11	87	10	10	8	10	7	8	9	8	9	8
7	Rift	Online Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
8	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
9	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
10	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
11	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
12	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
13	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
14	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
15	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10

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 / Endlosspiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	9	7	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
4	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
5	Total War: Shogun 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/11	87	10	8	7	9	7	10	10	6	10	10
6	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
7	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
8	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
9	Majesty 2	Strategiespiel	Paradox Interactive/Ino-Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
10	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft/Eugen Systems	10/10	80	8	8	9	8	6	10	8	7	8	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
2	Fifa 11	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/10	90	8	9	10	9	9	10	9	9	8	9
3	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/10	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
4	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	12/10	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
5	F1 2010	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/10	89	9	9	8	8	10	10	8	8	9	10

Test



GameStar Platin-Award (90) · GameStar Gold-Award (85) · GameStar für herausragende Story

So werten wir:

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

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

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

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

5 Anspruch
Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

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

7 Spielspaß-Wertung
Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

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

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

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

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

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

TERMIN 10.6.2011 **PREIS** 45 Euro **USK** ab 18 Jahren

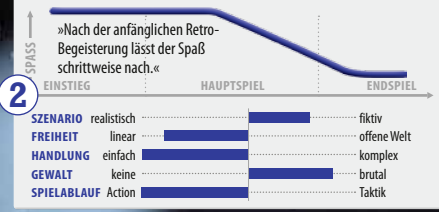
1 Duke Nukem Forever

Ego-Shooter



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

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

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

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

GRAFIK	⊕ passable Beleuchtung ⊖ hakelige Animationen ⊖ Spielfiguren wiederholen sich oft ⊖ matschige Texturen ⊖ schlechte Unschärfe- und Filmkorneffekte	6/10
SOUND	⊕ fetziger Soundtrack ⊕ klassische (englische) Duke-Stimme mit kultigen Sprüchen ⊕ gute deutsche Sprecher ... ⊖ ... die jedoch »vorbelastet« sind ⊖ mittelmäßige Audiopositionierung	8/10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ nettes Ego-Energiesystem ⊕ eingebaute Cheats ⊕ kein Munitionsmangel ⊖ Schwierigkeitsgrad nicht im laufenden Spiel änderbar	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ legendärer Held ⊕ nettes Duke-Superstar-Szenario ⊕ unkompliziertes Geballer ⊕ viele versteckte Gags ⊖ Humor geht im Deutschen gelegentlich verloren ⊖ künstlich gestreckt	8/10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Shooter-Steuerung ⊕ Kapitel einzeln anwählbar ⊖ kein freies Speichern ⊖ nur ein Spielstand ⊖ nur zwei Waffen im Arsenal	7/10
UMFANG	⊕ interessante Achievements ⊕ coole Dinge zum Freischalten wie Zeitleiste oder alte Trailer ⊕ passable Spielzeit ⊖ kaum Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	⊕ in Ansätzen zerstörbare Umgebung ⊕ nette Schrumpfpassagen ⊖ zu aufgeräumte, sterile Schauplätze ⊖ unsichtbare Levelgrenzen	6/10
KI	⊕ Gegner schießen treffsicher und teils in die Bewegung ... ⊖ ... beherrschen aber keine Taktik ⊖ Schweinepolizisten rennen tumb auf den Spieler zu	6/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ coole Waffen wie Schrumpfer oder Eisstrahler ⊕ Hilfsmittel wie Holoduke oder Steroide ⊖ kleines Arsenal ⊖ keine neuen Gerätschaften ⊖ moorhuhniges Geschützgeballer	7/10
STORY	⊕ cooler Spiel-im-Spiel-Einstieg ⊖ enttäuschendes, offenes Ende ⊖ keine nennenswerten Nebencharaktere ⊖ keine Zwischensequenzen oder Skript-Ereignisse	5/10



Alice
Madness Returns

Electronic Arts' Hüpf-Actionspiel fühlt sich an wie sein elf Jahre alter Vorgänger American McGee's Alice. Madness Returns ist technisch wie spielerisch in der vergangenen Dekade hängen geblieben. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Spicy Horse (American McGee's Grimm, GameStar 10/09: 48 Punkte)**
Termin: **16.6.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6980 | Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

+ fantasievolles Artdesign
+ spannende Geschichte

⊖ Schwächen

- hakelige Steuerung
- frustrierende Stellen
- auf Dauer ödes Gehüpfe

Beim Test von **Alice: Madness Returns** des chinesischen Entwicklers Spicy Horse haben wir so manche Strichliste geführt. Etwa darüber, wie oft man unfreiwillig in den Tod stürzt. Oder auf wie viele hin- und herschwebende Plattformen die junge Heldin im Spielverlauf springen muss, selbstredend unterteilt in die möglichen Richtungen »horizontal« und »vertikal«. Denn nachdem wir Electronic Arts' mit Spannung erwartete Fortsetzung des grandiosen Hüpf-Klassikers **American McGee's Alice** (2000) durchgespielt hatten, beschlich uns das Gefühl, nichts anderes geleistet zu haben, als über gefühlt eine Million Plattformen zu hüpfen. Oder eben daneben. Spieldesign von vorvorgestern wollten wir mit dickem Rotstift unter unsere Listen schreiben. Wären da nicht zwei elementare Aspekte, die **Alice: Madness Returns** vor dem Absturz bewahren.

Erstens ist da die spannende Geschichte, die uns bereits in den ersten Minuten förmlich ins Spiel saugt. **Madness Returns** setzt zehn Jahre nach dem Ende des Vorgängers an (den man nicht zwangsläufig gespielt haben muss) und erzählt von der zwar älter gewordenen, aber nach wie vor psychisch sehr labilen Alice Liddell, die den Tod ihrer Eltern zu verarbeiten sucht. Die sind bei einem Hausbrand ums Leben gekommen, und nun gibt Alice sich die Schuld an der Tragödie. Um mit ihrem Schmerz klar zu kommen, flieht das Mädchen abermals ins Wunderland, nur um festzustellen, dass dort eine ominöse Macht in Form eines riesigen, brennenden Zuges alles zu vernichten droht. Schnell wird klar: Die Geschehnisse in dem Fantasiereich stehen in direkter Verbindung mit Alice' realer Vergangenheit. In den Levels verteilte Erinnerungsfetzen und in cooler Scherenschnitt-Optik gehaltene Zwischensequenzen enthüllen uns nach und nach, wie es zu dem folgenschweren Feuer kam und – vor allem – wer wirklich dahinter steckt. Die erzählerisch mutige Auflösung überrascht uns, das hätten wir so nicht erwartet. **Madness Returns** spinnt vor allem durch seine undurchsichtigen Figuren eine faszinierend verschrobene Geschichte, die im Zusammenspiel mit dem schrägen Stil das Herz des Hüpfabenteuers bildet. Schade nur, dass die Handlung zur Mitte hin an Tempo verliert und sich dadurch unnötig zieht. Ein vergleichsweise kleines Manko in der ansonsten sehr gut präsentierten Story.

Zweiter Pluspunkt – und da steht **Madness Returns** seinem in dieser Hinsicht legendären Vorgänger in nichts nach – ist das düster-morbide, durchweg stimmige und vor allem höchst kreative Artdesign. Was auch immer die Entwickler für bizarre Fantasien haben, sie fanden ihren Weg ins Spiel. Da wandern wir durch quietschbunte Märchenwälder, hüpfen zwischen Schäfchenwolken über riesige Spielkarten, rutschen eine Murmelbahn entlang oder kämpfen uns unter Wasser durch groteske Korallenformationen. Dieses hohe künstlerische Niveau hält das Programm von Anfang bis Ende aufrecht; schon lange nicht mehr waren wir in einem Spiel so sehr darauf gespannt, was uns wohl hinter der nächsten Ecke erwartet. Ärgerlich indes, dass **Madness Returns** zwar stilistisch überzeugt, aber im Kern technisch veraltet ist. Leveldetails, Beleuchtung, Weitsicht, Charakteranimationen und Polygonanzahl sind nicht zeitgemäß, manche Gebiete wie die Eistundra zu Beginn des dritten Kapitels sind regelrecht hässlich, und was uns das Spiel bisweilen als Textur hinklatscht, könnte aus seinem elf Jahre alten Vorgänger stammen. Das stimmige Artdesign macht dieses Manko zumindest teilweise wieder wett.

Alice ist ganz schön durchgeknallt.

Der grandiose Fantasiereichtum täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass **Madness Returns** im Kern ein Hüpfspiel der ganz simplen Art ist, das uns in der zehn bis zwölf Stunden umfassenden Kampagne nicht viel mehr vorzusetzen weiß, als variantenarme Sprungeinlagen. Während wir



In den (oft unübersichtlichen) **Kämpfen** geht es recht blutig zur Sache.



Typisch Alice: Wir ballern mit einer **Pfeffermühle** auf Teergeister und Schraubenfliegen.



Nur die geschrumpfte Alice kann **unsichtbare Plattformen** erkennen.



Alice' **Waffen** lassen sich stufenweise aufrüsten. Das motiviert.

uns zum Beispiel in der Fabrik des verrückten Hutmachers durch aufgedrehte Dampfventile in luftige Höhen katapultieren, um Vorsprünge zu erreichen, sind es im Korallenriff eben sprudelnde Quellen. Zudem beschränken sich die seltenen Rätsel lediglich darauf, Gegenstand A zu Punkt B zu bringen, Alice an vorgegebenen Stellen kurzzeitig zu schrumpfen oder Schalter umzulegen, damit sich Plattformen in Bewegung setzen, die garantiert wieder durch Dampfventile oder sprudelnde Quellen verbunden sind.

Und wenn **Madness Returns** versucht, aus seinem Spielkonzept auszubrechen, etwa durch eine Sequenz, in der wir wie in einem Seitwärts-Shooter der Marke **Jets'n'Guns** auf Feinde ballern, wirkt das gänzlich fehl am Platz. Das abwechslungsarme und dadurch sehr nervige Missionsdesign wird durch die hakelige Steuerung noch verschlimmert, egal ob mit Gamepad oder Tastatur. Wegen der störrischen Kamera lassen sich Entfernungen oft nicht gut einschätzen, wodurch wir all zu häufig unser Ziel verfehlen. Da stört es doppelt, dass **Madness Returns** präzise Sprünge voraussetzt; ein paar Zentimeter zu wenig oder zu viel bedeuten das sofortige Aus.

Wie im Vorgänger wird nicht nur gehüpft, sondern auch gekämpft. Die Actioneinlagen erinnern entfernt an THQs Apocalypse-Hit **Darksiders**, ohne aber dessen Raffinesse zu erreichen. So gibt es in **Madness Returns** weder Kombos noch Blocks. Dennoch reicht pures Tastenhämmern nur in den seltens-

Hintergrund Alice im Wunderland

Alice im Wunderland (englischer Originaltitel: Alice's Adventures in Wonderland) vom britischen Schriftsteller Lewis Caroll erschien als Kinderbuch erstmals im Jahr 1865. Angeblich inspirierte den Autor eine Spazierfahrt, auf der er seinen Geschwistern eine Geschichte erzählt haben soll. Später schenkte er seiner Schwester Alice die Geschichte in einem handgeschriebenen Büchlein. Zur Veröffentlichung sah er sich erst gedrängt, als auch die Kinder eines Freundes begeistert auf das Werk reagierten. Nach dem Erscheinen trat das Werk einen weltweiten Siegeszug an. Mit seiner packenden Geschichte, den satirischen Anspielungen und einem geschickten Spiel mit der Logik war das Buch bei Kindern ebenso beliebt wie bei Erwachsenen.

Der Stoff fand seinen Weg ins Theater und auf die Kinoleinwand. Bereits im Jahr 1903 wurde die Geschichte erstmals verfilmt. Mittlerweile gibt es 36 bekannte Verfilmungen, die sich auf viele Genres verteilen. Neben bekannten Umsetzungen wie Walt Disneys Zeichentrickfilm (1951) und Tim Burtons 3D-Abenteuer (2010) gibt es unzählige Fernsehfilme, einige Musical-Filme, Animationsableger sowie eine Anime-Serie.



Illustration der ewigen Teeparty von John Tenniel für die ursprüngliche Ausgabe von Lewis Carolls **Alice im Wunderland**.

Das Tochterunternehmen Spicy Pony entwickelt Spiele für Apples iPhone und iPad.

ten Fällen aus, da jeder Gegnertyp eine spezielle Taktik erfordert. Fliegende Geisterwesen etwa wollen erst aus dem Himmel geballert und dann zügig mit dem Messer zersäbelt werden. Zu diesem Zweck greifen wir auf ein zwar kleines, aber cooles Waffenarsenal zurück. So nimmt die Pfeffermühlen-Minigun Feinde aus der Distanz aufs Korn, das Steckenpferd durchschlägt gegnerische Panzerungen, und mit ihrem Schirm schleudert Alice Feuerbälle zurück. Allerdings ist nicht jede Waffe sinnvoll. Die ferngezündeten Hasenbomben des Hutmachers etwa haben wir im Kampf nie eingesetzt. Cool: Bei erledigten Feinden und in Kisten findet Alice Zähne (!), die sie in Waffenboni investiert. Das motiviert, weil jede Ausbaustufe spürbare Auswirkungen auf den ausgeteilten Schaden hat.

Weniger gelungen ist auch hier die Steuerung. Kommt es in engen Räumen zu Kämpfen, fehlt wegen der störrischen und zu nahen Kameraperspektive oft die dringend benötigte Übersicht. Zudem nimmt die automatische Zielhilfe meist genau den Feind ins Visier, den wir in dem Moment eben nicht angreifen wollen. Statt taktisch vorzugehen, bleibt uns oft nur frustrierendes Glückspiel. Da stört es doppelt, dass uns **Madness Returns** immer wieder teils unfair viele Gegner vorsetzt. Bizarr dabei, dass die Rücksetzpunkte bei Abstürzen zwar allesamt fair verteilt sind. Beißt Alice aber in einem Gefecht ins virtuelle Gras, müssen wir oft minutenlange Abschnitte erneut spielen, inklusive aller potenziellen Herunterfall-Möglichkeiten – frustrierend für Einsteiger wie Genreprofis gleichermaßen.

Überhaupt hätten **Madness Returns** zwei, drei Monate Entwicklungszeit mehr ganz gut getan. Unsichtbare Levelgrenzen, kleinste Hindernisse, an denen Alice bisweilen hängen bleibt, unerklärliche Leistungseinbrüche sowie die schwankende Balance offenbaren den fehlenden Feinschliff. Wegen solcher Macken hält sich auch der Wiederspielwert der Kampagne arg in Grenzen, obwohl das Programm jede Menge teils raffiniert versteckter Geheimnisse bietet, die man erst beim zweiten Anlauf erreicht und so weitere Erinnerungen freischaltet. Wir bezweifeln, dass die Entwickler die gröbsten Fehler durch Patches beheben, selbst wenn wir ihnen unsere Strichlisten schicken. DM



Reif für die Klapsmühle

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Selten war ich von der gestalterischen Vielfalt eines Computerspiels so angetan wie bei Madness Returns. Die Kreativität, mit der Spicy Horse die Levels vollpackt, könnte für drei Programme reichen. Schade, dass das Spiel dahinter so einfallslos ist. Wenn ich nichts anderes zu tun habe, als ständig über schwebende Plattformen zu hüpfen (oder daran vorbei), hilft auch das ausgefeilteste Artdesign nicht. Wie die spannende Geschichte ausgeht, wollte ich aber trotzdem wissen. Auch wenn ich dafür viel Frustresistenz aufbringen musste.



So kreativ die Levels sind, so öde fallen die **Sprungeinlagen** aus.

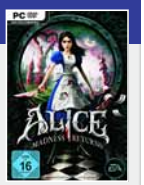


Die seltenen **Rutschpartien** sehen kniffliger und spaßiger aus, als sie in Wahrheit sind.

TERMIN 16.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

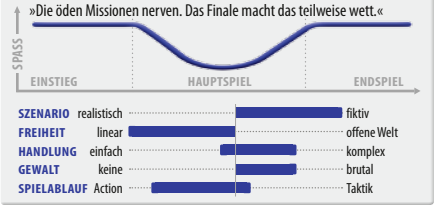
Alice
Madness Returns

Actionspiel



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Spicy Horse
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 6/10
- ⊕ hübsche Effekte ⊖ oft hässlicher Texturenbrei
- ⊖ polygonarme Landschaften und Charaktere
- ⊖ hakelige Animationen

SOUND 8/10
- ⊕ dynamisch eingesetzte Musik ⊕ gute Soundeffekte
- ⊖ gewöhnungsbedürftig Sprachausgabe
- ⊖ dünne Geräuschkulisse

BALANCE 6/10
- ⊕ leichter Einstieg ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊖ frustige Stellen ⊖ Niveau der Kampagne schwankt
- ⊖ generell arg anspruchslos

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ düster-bizarres Wunderland ⊕ bekannte Figuren
- ⊕ stimmungsvolle Zwischensequenzen
- ⊖ auf Dauer öde Missionen ⊖ fehlender Feinschliff

BEDIENUNG 5/10
- ⊕ frei konfigurierbar
- ⊖ fummelige Kämpfe und Sprungeinlagen
- ⊖ nerviges Speichersystem ⊖ störrische Kamera

UMFANG 7/10
- ⊕ rund zehn bis zwölf Stunden Spielzeit
- ⊕ freischaltbare Extras
- ⊖ geringer Wiederspielwert ⊖ Kampagne künstlich gestreckt

LEVELDESIGN 8/10
- ⊕ abwechslungsreich und kreativ gestaltet
- ⊕ viele Geheimnisse ⊖ doppelte Laufwege
- ⊖ unlogische Levelgrenzen ⊖ oft detailarm

KI 6/10
- ⊕ jeder Gegnertyp erfordert eine spezielle Taktik
- ⊖ Feinde spulen Standardangriffe ab ⊖ agieren nicht im Team
- ⊖ erschießen sich gegenseitig

WAFFEN & EXTRAS 8/10
- ⊕ angemessene Auswahl an coolen Waffen
- ⊕ in mehreren Stufen ausbaubar ⊕ nette Schrumpffähigkeit
- ⊖ nicht jede Waffe nützlich

HANDLUNG 9/10
- ⊕ spannender Auftakt ⊕ überraschender Schluss
- ⊕ gut gemachte Scherenschnitt-Sequenzen
- ⊖ in der Mitte lässt das Tempo nach





Na toll: In Fairpoint müssen wir uns nicht nur mit den **Armacham-Soldaten**, sondern auch mit den **wahnsinnigen Bewohnern** der Stadt rumschlagen.

F.E.A.R. 3

Warum der Ego-Shooter eigentlich F.E.A.R. 3 heißt, wissen wir auch nicht so genau. Wir haben uns während des Tests jedenfalls nicht eine Sekunde lang gefürchtet. Aber so manches Mal vor den Macken gegruselt. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Day 1 Studios (F.E.A.R. 3 ist das PC-Erstlingswerk)**
Termin: **24.6.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7351

War dieser Point Man aus dem ersten **F.E.A.R.** von 2005 nicht eher so ein Jungspund? Bei uns hatte sich zumindest der Eindruck festgesetzt, dass der Mensch damals höchstens um die 30 war. In **F.E.A.R. 3** (**F.E.A.R. 2** machte uns mit einem gewissen Michael Becket als Helden bekannt) sehen wir jedoch einen Mann zwischen 40 und 50. Vielleicht lässt ihn der permanente Kampf gegen die von der eigenen Mutter und dem eigenen Bruder beschworenen Monster einfach schneller altern. Der Kampf gegen das Story-Wirrwarr, das der Serie seit Ende des ersten Teils ein treuer Begleiter ist, dürfte sein Übriges tun. Ah, das erste **F.E.A.R.**! Grusel hoch 10, prima KI und die coole Zeitlupenfunktion. Und was davon hat's in Teil 3 geschafft? Soviel vorweg: Die Zeitlupe ist noch drin.

Zunächst ein kurzer Überblick über die neuesten Ereignisse: In **F.E.A.R. 3** zieht wieder der Point Man los. Dieses Mal, um Mutter Alma (das kleine Mädchen, das eigentlich eine erwachsene Frau ist) daran zu hindern,



Wenn der Point Man in einem **Mech** unterwegs ist, geht alle paar Sekunden was in die Luft.

⊕ Stärken

+ sehr direkte Steuerung
+ gutes Deckungssystem
+ Koop-Modus

⊖ Schwächen

- doofes Leveldesign
- viele Nervpassagen
- keine Gruselmomente



Zwischen zerstörten Eisenbahnwaggons auf einer Brücke hausen diese gefräßigen und wieselflinken **Monster**.

Deutsche Version

Hierzulande erscheint F.E.A.R. 3 geschnitten. Ragdoll-Effekte, übertriebene Gewaltdarstellung wie das Abtrennen von Gliedmaßen oder gar in gigantischen Blutwolken explodierende Gegner sind der internationalen Version vorbehalten.

Steam-Pflicht

F.E.A.R. 3 ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und somit an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird dadurch unmöglich.

ein weiteres telepathisch hochbegabtes Kind in die Welt zu setzen. Oder soll er das Kind eigentlich retten? Bruder Fettel, der den gänzlich stummen Point Man in Zwischensequenzen immer mal wieder volltextet, sieht die Lage jedenfalls anders als die junge Koreanerin Jin Sun-Kwon, eine Nebenfigur aus dem ersten Spiel, die in **F.E.A.R. 3** unvermittelt wieder auftaucht. Jedenfalls kämpft der Point Man abermals gegen Armacham, die Firma, die schon im ersten Teil für Stress in Form von Experimenten (an Alma und den Brüdern) und ballerwütigen Soldaten gesorgt hat.

Mal ehrlich: Blicken Sie da noch durch? Wer mit den Vorgängern nicht vertraut ist, wird bei **F.E.A.R. 3** über weite Strecken nur Bahnhof verstehen. Und selbst für Kenner der Spiele bleibt's dann und wann kryptisch. Wer nach Schauermomenten Ausschau hält, guckt ebenfalls in die Röhre. **F.E.A.R. 3** ist etwa so furchteinflößend wie eine Butterfahrt in die Vulkaneifel. Gelegentlich Alma in Erwachsenen- oder Kleinmädchengestalt vor dem Spieler aufploppen zu lassen, reicht eben nicht mehr. Zumal das in **F.E.A.R. 3** stets wahllos passiert, ein Grund, warum die Gute mal hier, mal dort auftaucht, ist nicht zu erkennen. Auch das ständige Erscheinen einer ekeligen Mutantenkreatur, die man nicht töten kann, die einem aber ständig im Gesicht rumwurschtelt, nervt schnell. Wer oder was sich hinter dem Monster verbirgt, verrät übrigens der strunzdoofe, weil repetitive Endkampf, bei dem wir mehrfach ohne Munition dastanden.

Einen »Vorteil« hat das Story-Kuddelmuddel aber: Es passt ausgezeichnet zum schaurigen Leveldesign von **F.E.A.R. 3**. In acht Kapiteln geht's größtenteils linear durch Areale, die beispielsweise einen Flughafen, eine Lagerhalle oder ein Gefängnis darstellen sollen, dabei aber wahllos Raum an Raum und Treppe an Treppe reihen. Das Gefühl, sich durch eine nachvollziehbare Umgebung zu bewegen, stellt sich nur ganz selten ein. Etwa, wenn der Point Man in der Hülle eines Mechs eine riesige Brücke überqueren muss und dabei immer wieder von kleineren Stahlmonstern oder Helikoptern angegriffen wird. Aber gut, bei einer Brücke kann man auch nicht allzu viel falsch machen.

Von den effektreichen, weil explosionslastigen Mech-Abschnitten gibt's einige im Spiel. Die meiste Zeit jedoch rennt der Point Man zu Fuß durch die Levelschläuche. Er hetzt von Kiste zu Mauer zu Autowrack zu Blumenkübel zu Felsbrocken, wo er auf Knopfdruck butterweich in Deckung geht, um sich vor den Kugeln der Armacham-Schergen zu schützen. Die Richtungstasten lassen den Mann dann über das Hindernis hinweg oder daran vorbei die Feinde ins Visier nehmen. Als praktisch erweisen sich die vielen Sprengfässer und kleineren Gastanks, die allerdings unglaubwürdig gut in den Levels platziert sind. Sobald die Feinde auf dem Boden liegen, flankt unser Held – abermals auf Knopfdruck – geschmeidig über die Barrikaden und hetzt weiter. Abgesehen vom Deckungssystem erinnert die Steuerung von **F.E.A.R. 3** sehr an die eines id-Shooters: schnell und komplikationslos bewegt sich der Point Man durch die Levels, das Gewicht seiner Waffen wird nicht simuliert. Das kann man mögen, man kann's

Die KI hat keinen Platz, um schlau zu sein.

Koop und Multiplayer



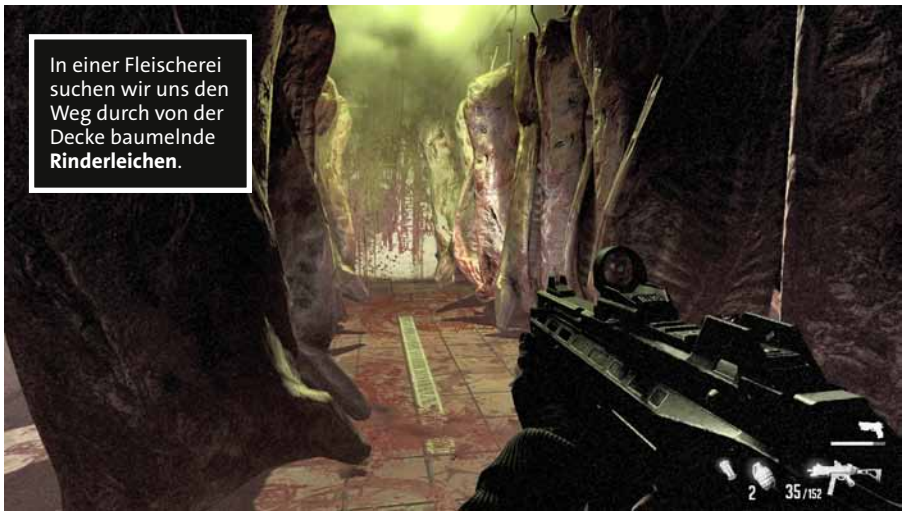
Fettel kann Gegnern die Lebensenergie aussaugen.

In F.E.A.R. 3 steckt auch ein Koop-Modus, Sie können das gesamte Spiel mit Point Man und Fettel im Duo bestreiten. Zuvor müssen Sie die entsprechenden Abschnitte allerdings alleine gemeistert haben. Fettel spielt sich angenehm anders als der Point Man, dessen einzige Spezialität die Zeitlupe ist. Fettel hingegen zieht ohne Waffe los, darf aber Gegner mit Energieladungen grillen, sie in die Luft heben und aussaugen oder sie gar besetzen und so fernsteuern. Letzteres hält nicht ewig, nur mit den Seelen erledigter Feinde lässt sich die Lebensdauer des Besessenen verlängern. Hübsch: Fettel darf sogar dem Point Man eine schützende Hülle um den Körper zaubern. Dafür gibt's Team-Punkte. Es darf aber auch jeder auf eigene Faust kämpfen und etwa die herumliegenden leuchtenden Leichen für sich allein beanspruchen. Am Ende eines Levels wertet das Spiel dann die Ergebnisse der beiden Figuren aus und kürt den besseren zum Lieblingssohn.

Auch zwei der regulären Multiplayer-Modi sind auf Teamwork ausgelegt. In »Wehen« wehren sich bis zu vier Spieler gegen immer neue und stärkere Angriffswellen. In »Be******ener Lauf« (Der heißt wirklich so, sogar mit den Sternchen!) gilt es, einer alles verschlingenden grauen Wolke davonzulaufen und gleichzeitig Angreifer aus dem Weg zu räumen. »König der Seelen« darf man sich nennen, wenn man im gleichnamigen Spielmodus als Geist die längste Zeit einen Körper besetzen konnte. Genau wie im Koop-Modus muss man dafür die Seelen erledigter Feinde aufsammeln. Und in »Überlebender der Seelen« ist nur ein einziger Spieler als Geist auf der Karte unterwegs, während sich die anderen gegen Almas Schurken wehren müssen. Der Geist manipuliert die Anstrengungen der anderen drei, indem er etwa einen von ihnen besetzt.

Grundsätzlich gefallen uns die Modi, weil sie Abwechslungen zum Einheitsbrei von Deathmatch und Co. bieten. Allerdings hätten wir uns mehr Mitspieler und ein deutlich ausgefeilteres Leveldesign gewünscht. Dann könnten die Mehrspieler-Modi länger fesseln.

Monolith, der Entwickler des ersten F.E.A.R.-Spiels wurde durch den intelligenten Shooter No One Lives Forever bekannt.



aber auch verteufeln, weil einem das Spiel so das Eintauchen in die Welt erschwert.

So gut das Deckungssystem von **F.E.A.R. 3** ist, so unnütz präsentiert es sich, wenn die irre gewordenen Bewohner der Stadt Fairpoint anrücken, oder wenn sich hundeartige Monster zähnefletschend auf den Point Man stürzen. Beide Gruppen haben's nicht so mit Fernkampf, sie suchen Körperkontakt. Dann geht's lediglich um Schnelligkeit und nur in diesen Momenten ist die **F.E.A.R.**-typische Zeitlupenfunktion wichtig, dank der man gezielt einen Feind nach dem anderen ausschalten kann. Die Abschnitte, in denen das Spiel zahllose in Sprengstoff gewickelte Wahnsinnige auf den Point Man hetzt, verlieren jedoch schnell an Brisanz und beginnen flott zu nerven. Zumal man den Angreifern nicht davon laufen kann; viele Wege bleiben in **F.E.A.R. 3** versperrt, bis der letzte Gegner das Zeitliche gesegnet hat. Wer gehofft hat, die KI-Künste der Feinde aus dem ersten **F.E.A.R.** im dritten Teil wiederzutreffen, der kann frohlocken – aber nur zum Teil. Denn die Armacham-Soldaten stürmen zwar gerne mal hirnlos vor, im Grunde kann die KI aber eine Menge: Sie versucht, dem Helden in den Rücken zu fallen, ergreift die Flucht und wirft gezielt Granaten. Für derlei Manöver haben die armen Gegner allerdings oft zu wenig Platz. Nur in wenigen Abschnitten bietet das Spiel genügend Raum für Flucht oder Umrundung.

Wer sich in **F.E.A.R. 3** die Mühe macht, die an die vorgeschriebene Route dran geklatschten Räume zu durchstöbern, findet beispielsweise kleine Alma-Puppen oder noch mehr von den leuchtenden Leichen, die sowieso schon überall rumliegen. Alma-Puppen und Leichen bedeuten Punkte, die zusammen mit erspielten Errungenschaften (etwa »Puste soundso viele Gegner um, ohne selbst Schaden zu nehmen!«) für Stufenaufstiege sorgen. Die an die Stufenaufstiege gekoppelten Verbesserungen lassen sich nicht aussuchen, sondern werden automatisch zugewiesen. So darf der Point Man später beispielsweise mehr Munition tragen oder die Zeitlupe länger aktivieren.

Grafisch hinkt **F.E.A.R. 3** anderen aktuellen Shootern deutlich hinterher. Matschtextur reiht sich an Matschtextur, selten gibt's optische Akzente wie eine Metzgerei, in der Tierkadaver von der Decke baumeln. Auch die Waffeneffekte bleiben vergleichsweise blass. Bis wir gemerkt hatten, dass wir das schon aus dem ersten Teil bekannte Bolzenschussgerät in Händen hielten, vergingen etliche Minuten. Immerhin sorgen Almas Wehen gelegentlich für Farbtupfer. Dann färbt sich der Himmel blutrot und eine Druckwelle fegt durch den Level. Akustisch versucht das Spiel durch die typischen Gruselfilm-Geräusche wie Quietschen und unheimliches Grunzen Stimmung zu erzeugen. Diese Rechnung ginge auch auf – wenn denn Gruseliges passieren würde. Unheimlich ist aber eigentlich nur die deutsche Stimme von Jin-Sun Kwon. Und die Armacham-Soldaten wiederholen sich für unseren Geschmack deutlich zu häufig.

F.E.A.R. 3 bleibt also nicht nur weit hinter dem ersten Teil (89 Punkte) zurück, sondern kommt nicht mal an den zweiten (81 Punkte) heran. Wenig überraschend, das war nämlich schon nach der letzten Vorschau-Session unsere F.U.R.C.H.T. PET



Weg mit dem Kind!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

F.E.A.R. 3 hat ganz schöne Macken. Das Leveldesign lässt mich erschaudern. Wer auch immer sich das ausgedacht hat, kann Häuser nur vom Hörensagen kennen. Und wer auch immer sich die Story ausgedacht hat, hält Lückentexte wahrscheinlich für Hochliteratur. Aber F.E.A.R. 3 hat auch Stärken. Die KI ist, sofern sie denn Platz hat, echt gut. Auch die Steuerung fühlt sich toll an, sie erinnert mich an Spiele von id Software. Doch unterm Strich bleibt trotz KI und Steuerung ein Ärgernis für mich. Weil ich weiß, wie brillant die Serie mal begonnen hat. Vielleicht lässt es der Publisher Warner ja jetzt mit F.E.A.R. gut sein. Oder traut sich endlich, einen gescheiten Neubeginn zu finanzieren. Ohne Alma bitte. Ich kann die nervige Göre nämlich nicht mehr sehen!

TERMIN 24.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

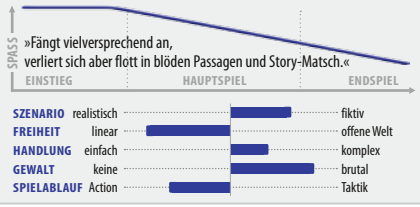
F.E.A.R. 3

Ego-Shooter



Publisher	Warner Bros. Interactive
Entwickler	Day 1 Studios
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, kein Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Wehen (4), König der Seelen (4), Überlebender der Seelen (4), Be******ener Lauf (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden WERTUNG Befriedigend

»Die Seelen-Spiele machen Spaß, das Leveldesign macht's nicht.«

GRAFIK 7/10
- ⊕ schicke Explosionen
- ⊕ hübsche Wehen-Effekte
- ⊖ Matschtexturen ⊖ oft trist

SOUND 8/10
- ⊕ passende Schauermusik ⊕ teilweise gute Umgebungsgeräusche ⊕ satte Waffensounds ⊕ ordentliche deutsche Stimmen ...
- ⊖ ... bis auf die von Jin-Sun Kwon

BALANCE 8/10
- ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊕ faire Speicherpunkte ⊕ nie unfair
- ⊖ Anspruch der Kämpfe schwankt

ATMOSPHÄRE 6/10
- ⊕ gute Zwischensequenzen
- ⊖ keine Gruselei ⊖ keine Überraschungen
- ⊖ blöder Endkampf

BEDIENUNG 9/10
- ⊕ sehr direkte, angenehme Steuerung
- ⊕ Ändern des Schwierigkeitsgrads im Spiel
- ⊕ butterweiches Deckungssystem

UMFANG 7/10
- ⊕ gelungener Koop-Modus ⊕ viele Erfolge
- ⊖ wenig Gegnertypen
- ⊖ Fettel muss für Koop erst frei gespielt werden

LEVELDESIGN 5/10
- ⊕ versteckte Boni ⊖ konfuser Aufbau ⊖ keine Höhepunkte
- ⊖ Wege öffnen sich erst, wenn Gegnerwellen beseitigt sind
- ⊖ streng linear ⊖ kaum Platz für KI-Manöver

KI 8/10
- ⊕ Gegner werfen Granaten ... ⊕ ... nutzen Deckungen ...
- ⊕ ...ergreifen die Flucht ... ⊕ ... versuchen, dem Helden in den Rücken zu fallen ⊖ ... stürmen aber teils auch blöd vor

WAFFEN & EXTRAS 7/10
- ⊕ einige spannende Waffentypen
- ⊕ Upgrades mit Stufenaufstiegen
- ⊖ wenig Abwechslung ⊖ am Ende unfairer Munitionsmangel

HANDLUNG 5/10
- ⊕ guter Auftakt
- ⊖ keine gescheite Einordnung von Personen
- ⊖ verwirrende Rückbezüge auf die ersten beiden Teile



Fear heißt auch ein amerikanischer Thriller von 1996. Hauptrollen: Mark Wahlberg und Reese Witherspoon.



⊕ Stärken

+ Der Duke ist wieder da!
+ Old-School-Flair

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- witzlose Spielmechanik
- fragwürdiger Humor

Duke Nukem Forever

Der längste Running Gag der Spielebranche kommt zu einem Ende. Die Pointe zündet allerdings nicht: Nüchtern betrachtet ist der Duke ziemlich witzlos. Von Fabian Siegismund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)**
Termin: **10.6.2011** Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7041 Auf DVD: 4 Topspiel-Videos



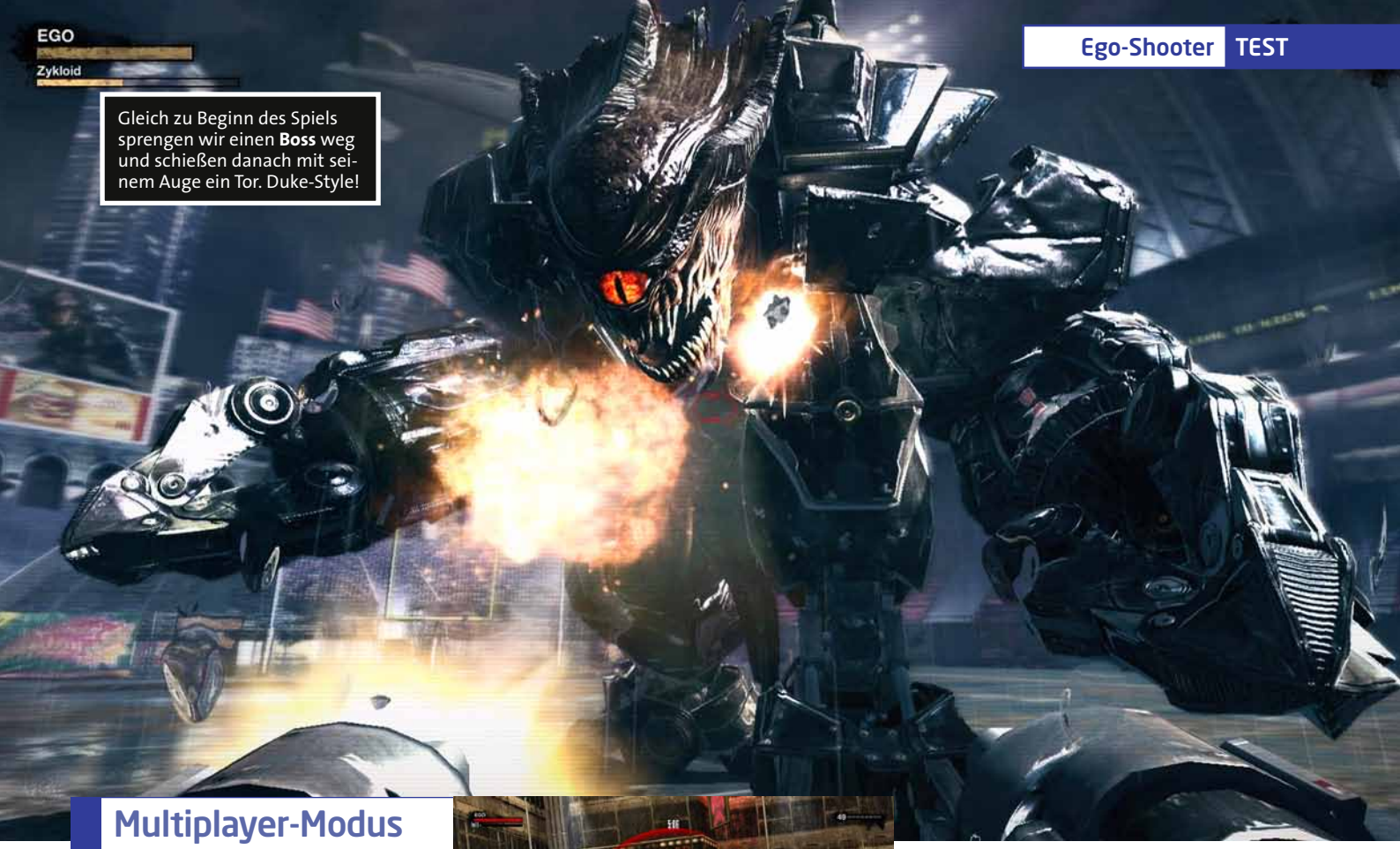
Die Aliens machen sich erneut über die Erde her. Zum Glück hat der Duke eine **Strahlenkanone** auf dem Dach.

Nein, wir langweilen Sie jetzt nicht mit endlosen Ausführungen über die schwere Geburt, die **Duke Nukem Forever** hinter sich hat, die Fehlplanungen, rechtlichen Streitereien und das ganze Blabla, denn das hat man nun weiß Gott schon oft genug gehört. Stattdessen erzählen wir Ihnen lieber, wie der Ego-Shooter von (mittlerweile) Gearbox denn nun

Steam-Pflicht

Duke Nukem Forever ist an Valves Online-Plattfrom Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.

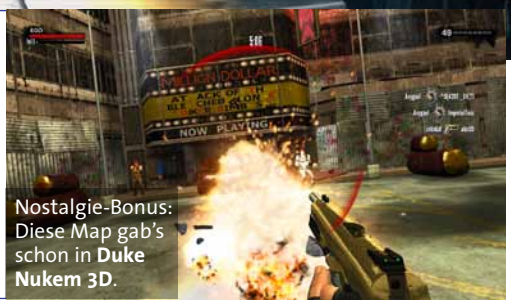
Im Spiel können Sie eine Zeitleiste über die Entwicklungszeit von Duke Nukem Forever freischalten.



Gleich zu Beginn des Spiels sprengen wir einen **Boss** weg und schießen danach mit seinem Auge ein Tor. Duke-Style!

Multiplayer-Modus

Der Mehrspieler-Part ist minimalistisch: Vier klassische Modi auf zehn Karten für acht Spieler. Das Arsenal stammt aus der Story, allerdings gibt's hier noch den Jetpack oben drauf. Mit steigendem Level schalten die Spieler Klamotten und Einrichtungsgegenstände für Dukes Wohnung frei.



Nostalgie-Bonus: Diese Map gab's schon in **Duke Nukem 3D**.

geworden ist, immerhin wartet manch einer seit 14 Jahren auf den Test. **Duke Nukem Forever** selbst fackelt auch nicht lange: Kaum zwei Minuten gespielt, schon stecken wir im ersten Bosskampf. In einem Football-Stadion beharken wir ein hausgroßes, einäugiges Alien-Monster mit dem Devastator-Raketenwerfer, der mächtigsten Waffe aus **Duke Nukem 3D**. Moment, nicht nur die Wumme, sondern der ganze Kampf stammt aus dem Vorgänger – das ist doch der Endboss von damals! Erst, als wir den erledigt haben, zeigt sich: Die Anfangssequenz von **Duke Nukem Forever** ist ein Spiel im Spiel. Denn plötzlich fährt die Kamera zurück, und schau an, da sitzt der Duke höchstpersönlich auf seinem Sofa und daddelt sein eigenes Videospiel. Nette Idee!

Der Duke ist seit den Ereignissen im Vorgänger zum schwerreichen Superstar geworden, der von Fernsehshow zu Fernsehshow tingelt, Autogramme gibt und durch Merchandising-Produkte, Burgerketten und Stripclubs tonnenweise Geld scheffelt. Logisch, dass sich ihm da alle zwei Meter ein vollbusiges Groupie an den Hals wirft. Oder gleich zwei: Die Holsom Twins, zwei hübsche, dralle Blondinen, weichen nur ungern von Dukes Seite. Doch dann fallen erneut Aliens über Amerika her und fangen wieder an, Mädels zu entführen – darunter auch die Zwillinge. Das macht die ganze Angelegenheit für den Duke natürlich zum persönlichen Feldzug. Der führt ihn im Laufe von rund neun Stunden durch das umkämpfte Las Vegas, durch die Wüste Nevadas und schließlich zum Hoover-Damm mit dazugehörigem Stausee, wo sich die Führung der Außerirdischen niedergelassen hat. Allein der Präsident der USA versucht ab und zu, dem Duke in den Kram zu quatschen, aber das schert den herzlich wenig, denn wie schon im Vorgänger gilt: »Niemand klaut ungestraft unsere Weiber!«

So einfach wie die Handlung von **Duke Nukem Forever** fällt auch das eigentliche Spiel aus: Der Duke bolzt sich seinen Weg durch die außerirdischen Unholde, das war's dann auch schon. Dabei begegnen uns die gleichen Spitzbuben wie schon in **Duke Nukem 3D**: humanoide Echsengestalten (mal mit Raketenrucksack, mal mit Teleportationsfähigkeit), schwebende Riesenhirne mit Krakenarmen oder Schweine in Polizeiuniform. Im Gegensatz zum Vorgänger oder anderen Simpel-Shootern wie **Serious Sam** dürfen wir allerdings immer nur zwei Waffen



Frisch geschrumpft besteigt der Duke ein **Spielzeugauto** und fährt damit den bösen Aliens vor die Knie.

Die Holsom Twins (sinngemäß »die gut ausgestatteten Zwillinge«) sind eine Anspielung auf die Olson Twins aus Amerika.



Allein die **Oktahirne** sind halbwegs clever: Sie schießen auch mal in unsere Bewegung.



Die Fahrt mit dem **Monstertruck** macht anfangs Spaß, zieht sich aber nervig in die Länge.

gleichzeitig tragen. Diese Anlehnung an taktischere Ballereien wirkt bei **Duke Nukem Forever** fehl am Platz und soll wohl letztlich nur dazu dienen, das Spiel komplexer erscheinen zu lassen, als es tatsächlich ist. Munitionsknappheit gibt's in **Duke Nukem Forever** nämlich nicht, denn alle paar hundert Meter stehen Munitionskisten herum, an denen wir unsere Vorräte unendlich oft auffüllen können. Uns dennoch immer auf zwei Knarren zu beschränken, empfinden wir deshalb schlicht als Gängelei. Spätestens dann, wenn **Duke Nukem Forever** nach einer Weile endlich die Waffen auspackt, die schon im Vorgänger Spaß gemacht haben: Eisstrahler, Devastator oder allem voran der Schrumpfer. Mit dem Ding verwandeln wir unsere Gegner für eine Zeitlang in knöchelhohe Winzlinge, die der Duke dann einfach zertreten kann – fies!

Die Schrumpfnummer benutzt Gearbox immer wieder, um ein wenig Abwechslung in den simplen Spielablauf von **Duke Nukem Forever** zu bringen: Regelmäßig tappen wir in versteckte Verkleinerungsfallen und müssen uns anschließend im Mausformat mit alltäglichen Hindernissen herumschlagen, etwa durch eine Maschine voller Zahnräder und tödlicher Walzen flitzen, ohne dabei zerquetscht zu werden. Welches Ziel die Aliens mit dieser wahllos in der Stadt verteilten Schrumpf-Technologie verfolgen und vor allem warum in diesen Bereichen auch immer verkleinerte Gegner zwischen Pappbechern und Konservendosen herumstromern, erklärt **Duke Nukem Forever** nicht. Aber gut, wer kümmert sich bei so einem Spiel schon um die Logik? Die eigentliche Frage ist ohnehin, wieso diese Passagen immer so lange dauern. So müssen wir zum Beispiel auf Wichtelgröße in der Küche einer Burgerbude zu einer Steckdose gelangen,

Technik-Check Duke Nukem Forever

Technik-Tipps

- Duke Nukem Forever stellt keine hohen Anforderungen an die Hardware und läuft auch auf älteren Rechnern meist in maximalen Details, sogar mit Kantenglättung.
- Am meisten Leistung gewinnen Sie durch das Reduzieren der Auflösung – 20 Prozent!
- Ohne »Motion-Blur« gewinnen Sie 15 Prozent Bildwiederholrate.
- Kantenglättung sollten Sie nie abschalten. Das Bild flimmert ansonsten stark und der Treppcheneffekt stört.
- Niedrigere Texturdetails bringen keinen nennenswerten Vorteil.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 1,0 GByte RAM
- 6,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte ab Geforce 6 oder Radeon 1000
- DirectX 9.0c

So läuft Duke Nukem Forever 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.

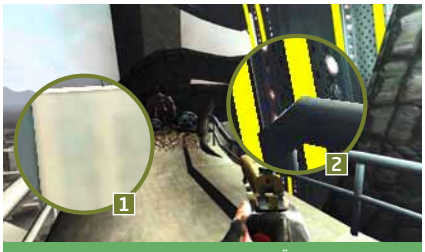
1 GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD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

4 LEGENDE			
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050 Schattendetails: Hoch Kantenglättung: FSAA	läuft so flüssig: 1680x1050 Maximale Details, Kantenglättung: FXAA	läuft so flüssig: 1920x1080 Maximale Details, Kantenglättung: FXAA
ruckelt stark			



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, FXAA

In maximalen Details sehen die Texturen wenigstens halbwegs zeitgemäß aus 1 und Anti-Aliasing 2 glättet Polygonkanten.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG DEAKTIVIERT

In minimalen Details sind die Texturen 1 sehr schlecht. Durch die fehlende Kantenglättung 2 wirkt das Spiel extrem pixelig.



In zwei Situationen bekommt der Duke (nutzlose) Unterstützung von **KI-Kameraden**.

die den Boden unter Strom setzt und damit unpassierbar macht. Um an den dazugehörigen Schalter zu gelangen, sollen wir über heiße Buletten und siedende Fritten springen und dabei immer wieder neue Aliens zerbretzeln. Das ist für ein paar Minuten ganz nett, wird dann aber so dermaßen in die Länge gezogen, dass es nervt. Gleiches gilt für die spätere Monstertruck-Fahrt durch die Wüste Nevadas: Die macht zunächst Spaß, denn der Motorensound der Karre bollert klasse, und wehrlose Gegner am Straßenrand zu plätten ist auch witzig. Doch spätestens nach zehn Minuten haben wir uns daran sattgespielt, müssen aber trotzdem noch eine halbe Stunde weitergurken. Es kommt der Verdacht auf, man hätte **Duke Nukem Forever** problemlos auf die Hälfte der Spielzeit eindampfen können.

Für etwas unterhaltsamere Abwechslung am Wegesrand sollen die zahlreichen Bosse sorgen, etwa eine dreibrüstige Alien-Zuchtmutter, die sich in Höhlen unter Las Vegas eingenistet hat, oder der König aller fliegenden Tentakelköpfe. Die erfordern allerdings nur selten Taktik: einfach draufbolzen (regelmäßig unter Zuhilfenahme einer praktischen Munitionskiste) und fertig. Nicht einmal der Endboss stellt eine Ausnahme da – enttäuschend. Wem **Duke Nukem Forever** dennoch zu schwer ist, der kann die im Spiel fest installierten Cheats nutzen, sich zum Beispiel unverwundbar machen oder die Zeit verlangsamen. Gelegentlich mag es sich jedoch empfehlen, das Tempo sogar noch zu erhöhen. So kommt man schneller durch die gestreckten Passagen.

Wenn der Duke einen Treffer kassiert, dann kratzt das an seinem Ego. Das Ego ersetzt die Lebensanzeige, funktioniert ansonsten aber genauso und regeneriert sich auch von selbst. Allerdings kann der Duke seine Energie im Laufe des Spiels in kleinen Schritten steigern, etwa indem er versteckte Pornoheftchen findet, sich im Spiegel bewundert oder verborgene Minispiele knackt. In sei-

Die Minispiele

Regelmäßig stößt der Duke am Wegesrand auf Minispiele, mit denen er sein Ego dauerhaft erhöhen kann. Je schwieriger die zu meistern sind, desto mehr Punkte gibt's. Hat man die jeweilige Herausforderung erstmal geschafft, verlieren die Spiele allerdings jeglichen Reiz. Der Flipper etwa wirkt in Sachen Ballphysik und Tisch-Layout hingeschludert, das Alien-Kloppen à la »Whack a mole« ist zu einfach, und virtuelle Einarmige Banditen, bei denen man nichts gewinnen kann, sind noch langweiliger als ihre realen Vorbilder.









Auf Wichtelgröße aktivieren wir den **Holoduke**, der unseren Gegner ablenkt.

Keine der Szenen aus den alten Duke-Trailern hat es ins fertige Spiel geschafft.



Nur ein Achtungserfolg

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Duke Nukem Forever verdient wie kein anderes Spiel das Prädikat »Old School«: Im Vergleich zum Vorgänger hat sich spielerisch kaum etwas getan, und auch die Grafik ist längst nicht mehr zeitgemäß. Das Bemerkenswerte an diesem Spiel ist damit eigentlich nur, dass es überhaupt fertig geworden ist. Das ist ungefähr so, als würde ein Einbeiniger einen regulären Profi-Marathon absolvieren: Eine großartige Leistung, die Respekt verdient, aber dass es dafür außerhalb der Paralympics keine Goldmedaille gibt, muss auch jedem klar sein.



Parodiekopie

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Mal ernsthaft, hat wirklich jemand geglaubt, Duke Nukem Forever würde nach 14 Jahren und ständig wechselnden Entwicklern, ein gutes Spiel werden? Die Technik veraltet, die Ideen banal vom Vorgänger geklaut, der Humor nicht etwa selbstironisch, sondern nur noch plump. Vielleicht hätte der neue Duke funktioniert, wenn er eine Parodie der Parodie gewesen wäre. Doch Forever ist, wie der Name schon befürchten lässt, nur eine Kopie. Und dann auch keine besonders gute oder gar zeitgemäß . Das kann nicht funktionieren. Schade um die Vorfreude.

nem Stripclub läuft der Duke zum Beispiel an einen Bewunderer vorbei, der ihn zu einer Partie Air Hockey herausfordert. Wenn wir den Typen besiegen, steigert das Dukes Maximal-Ego. Darüber hinaus hat Gearbox einige nette Gags in **Duke Nukem Forever** versteckt. In einer Unterwasserhöhle entdecken wir zum Beispiel den Kopf einer Spielfigur aus **Borderlands**, dem vorigen Spiel des Entwicklerstudios. Der Duke kommentiert: »Wenigstens hatte der ein Ende.« Womöglich eine Anspielung auf den Schluss von **Duke Nukem Forever**, denn der ist wahrlich eine Frechheit: Ohne echten Höhepunkt endet das Spiel sehr abrupt und lässt uns im Dunklen darüber, wie es denn nun mit den Aliens und dem Duke weitergeht. Noch eine Fortsetzung? Dann aber bitte schneller, noch mal warten wir keine 14 Jahre.

Die Hälfte wäre genug gewesen.

Ob und wie viel Spaß Sie letztlich mit **Duke Nukem Forever** haben werden, hängt elementar von zwei Fragen ab: a) Sind Sie Duke-Fan und b) spielen Sie gern auf Englisch? Wenn Sie beide Fragen bejahen können, bekommen Sie mit **Duke Nukem Forever** wohl genau das, was Sie erwartet haben: Schnörkellose Ballerei mit derben Sprüchen, mitunter 1:1 vom Vorgänger übernommen. Wenn nicht, werden Sie über das Spiel wahrscheinlich denken: »Was ist denn das für ein altbackener Mist?«, denn **Duke Nukem Forever** hat die meisten Genre-Entwicklungen der letzten Jahre verpennt: Ein Deckungsystem, spielerische Abwechslung oder wenigstens Zwischensequenzen gibt's nicht, und auch die Grafik wirkt stark veraltet. Wer **Duke Nukem Forever** auf Deutsch spielt (das lässt sich im Steam-Menü umstellen), wird sich außerdem fragen, warum Bruce Willis auf einmal so zotige Witze macht. Der Duke wird in der hiesigen Version nämlich von Manfred Lehmann gesprochen, der sonst Bruce Willis vertont. Lehmann macht seine Arbeit sehr gut, nur verbindet man mit Duke Nukem nun mal den rauchigen Bass von Jon St. John, der dem blonden Ballerbuben schon vor 15 Jahren seine unverwechselbare Kodderschnauze verlieh und das auch in der Fortsetzung tut. Mit der Sprache ändert sich auch unser Humorempfinden: Wenn sich die Holsom Twins fragen, was ihnen in der Alien-Gefangenschaft wohl widerfahren sein mag und der Duke antwortet: »I think you're fucked«, dann mag das lustig sein, das deutsche »Ich glaube, ihr wurdet gefickt« erscheint uns hingegen schlicht anstößig. Vielleicht sind wir auch einfach nur reifer geworden. In 14 Jahren hat sich nämlich so einiges geändert. Zumindest bei uns. FAB

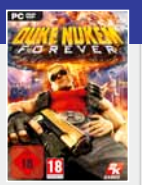


Alte Bekannte: Die **Schweinepolizisten** haben uns schon in Duke Nukem 3D angefallen.

TERMIN 10.6.2011 **PREIS** 45 Euro **USK** ab 18 Jahren

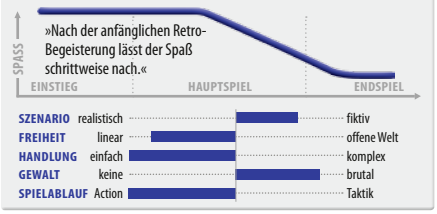
Duke Nukem Forever

Ego-Shooter



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

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

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

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

GRAFIK 6/10
⊕ passable Beleuchtung ⊖ hakelige Animationen ⊖ Spielfiguren wiederholen sich oft ⊖ matschige Texturen ⊖ schlechte Unschärfe- und Filmkorneffekte

SOUND 8/10
⊕ fetziger Soundtrack ⊕ klassische (englische) Duke-Stimme mit kultigen Sprüchen ⊕ gute deutsche Sprecher ... ⊖ ... die jedoch »vorbelastet« sind ⊖ mittelmäßige Audiopositionierung

BALANCE 8/10
⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ nettes Ego-Energiesystem ⊕ eingebaute Cheats ⊕ kein Munitionsmangel ⊖ Schwierigkeitsgrad nicht im laufenden Spiel änderbar

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ legendärer Held ⊕ nettes Duke-Superstar-Szenario ⊕ unkompliziertes Geballer ⊕ viele versteckte Gags ⊖ Humor geht im Deutschen gelegentlich verloren ⊖ künstlich gestreckt

BEDIENUNG 7/10
⊕ eingängige Shooter-Steuerung ⊕ Kapitel einzeln anwählbar ⊖ kein freies Speichern ⊖ nur ein Spielstand ⊖ nur zwei Waffen im Arsenal

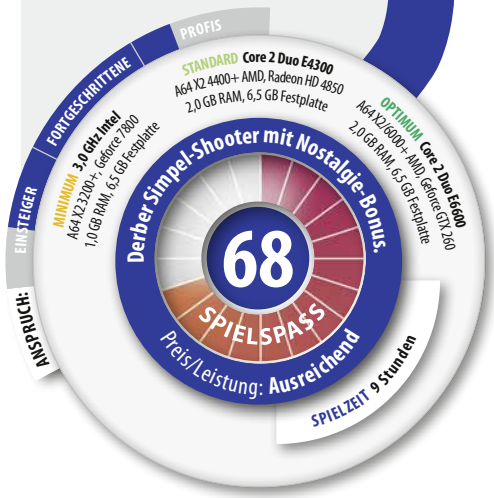
UMFANG 7/10
⊕ interessante Achievements ⊕ coole Dinge zum Freischalten wie Zeitleiste oder alte Trailer ⊕ passable Spielzeit ⊖ kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN 6/10
⊕ in Ansätzen zerstörbare Umgebung ⊕ nette Schrumpfpassagen ⊖ zu aufgeräumte, sterile Schauplätze ⊖ unsichtbare Levelgrenzen

KI 6/10
⊕ Gegner schießen treffsicher und teils in die Bewegung ... ⊖ ... beherrschen aber keine Taktik ⊖ Schweinepolizisten rennen tumb auf den Spieler zu

WAFFEN & EXTRAS 7/10
⊕ coole Waffen wie Schrumpfer oder Eisstrahler ⊕ Hilfsmittel wie Holoduke oder Steroide ⊖ kleines Arsenal ⊖ keine neuen Gerätschaften ⊖ moorhuhniges Geschützgeballer

STORY 5/10
⊕ cooler Spiel-im-Spiel-Einstieg ⊖ enttäuschendes, offenes Ende ⊖ keine nennenswerten Nebencharaktere ⊖ keine Zwischensequenzen oder Skript-Ereignisse



Die sexhungrigen Holsom Twins werden von der deutschen Stimme von Ralph Wiggum (Die Simpsons) vertont.

Red Faction Armageddon

Nach unserem Test des Actionspiels Red Faction: Armageddon zieht sich eine Schneise der Zerstörung über den Mars. Trotzdem lohnt es sich auch für Sie noch, den roten Planeten zu besuchen – sofern Sie wie wir effektgeladene Schießereien mögen. Von Henry Ernst und Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Volition (Red Faction: Guerrilla, GS 11/09: 83 Punkte)**
Termin: **7.6.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7455 | Auf DVD: Test-Video

Darius Mason, seines Zeichens Protagonist des Actionspiels **Red Faction: Armageddon,** ist ein Pechvogel allererster Güte. Der Mann trägt ungewollt Mitschuld daran, dass die Marsoberfläche unbewohnbar geworden ist und sich die gesamte Bevölkerung in Minenschächten und Tunneln herumdrücken muss. Darius hat sich nämlich vom Schurken Adam Hale veräppeln lassen, und der konnte dann ungestört die Atmosphäre-Maschine des Planeten schrotten. Als ob das nicht schon genug wäre, befreit Mr. Mason ein paar Jahre drauf unbeabsichtigt eine uralte Alienrasse, die mit Vorliebe ihre Klauen und Zähne in menschliche Tunnelratten schlägt. Bei soviel schlechtem Karma verwundert es kaum, dass Mason alles daran setzt, die Biester aufzuhalten und auf dem roten Planeten für Ruhe zu sorgen. »Auf« dem Roten Planeten ist allerdings nicht ganz zutreffend, denn im Gegensatz zum im Zuge der »Wir müssen jetzt auch ein Open-World-Spiel machen!«-Welle veröffentlichten Vorgänger **Red Faction: Guerilla** spielt **Armageddon** zu großen Teilen unter der Planetenoberfläche.

Nach dem Ausbruch der Alienplage gilt es für die verbliebenen Menschen zu retten, was noch zu retten ist – und da relativ schnell bekannt wird, wer die Schuld an dem ganzen Schlamassel trägt, gibt es für Darius Mason einiges wiedergutzumachen. Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist

Kopierschutz

Um Red Faction: Armageddon auf dem PC spielen zu können, müssen Sie den Titel zuvor über eine Internetaktivierung frei schalten. Und sie müssen ihn zusätzlich an ein Steam-Konto binden. Also doppelte Absicherung, genau wie zuvor beim THQ-Spiel Homefront.

⊕ Stärken

+ klasse Effekte
+ entspannende Mech-Passagen
+ prima Zwischensequenzen

⊖ Schwächen

- Leveldesign manchmal eintönig
- keine deutsche Sprachausgabe



Auf dem Weg nach Bastion muss Darius mehrere infizierte **Gebäude** zerlegen.

Zerstörung und Heimsuchung

Neben der Kampagne stecken in Red Faction: Armageddon noch zwei weitere Spielmodi. Im Zerstörungsmodus geht es darum, innerhalb eines Zeitfensters möglichst viel kaputt zu machen, um eine bestimmte Punktemarke zu knacken. Erst wenn die erreicht ist, wird die nächste Karte frei geschaltet. Trick an der Sache: herauszufinden, welche Aufbauten auf den Maps die meisten Punkte einbringen und durch Dauerschaden Boni zu erspielen. Ranglisten verraten, welcher Spieler auf welcher Karte die meisten Punkte eingeheimst hat.

Der Heimsuchungsmodus ist auf Koop ausgelegt. Bis zu vier Spieler stellen sich auf unterschiedlichsten Karten immer neuen Gegnerwellen, um etwa bestimmte Gebäude zu verteidigen. Heimsuchung ist auf den schnellen Adrenalinkick für zwischendurch ausgelegt und macht vor allem dann Spaß, wenn man vor lauter Angreifern die Mitstreiter nicht mehr sieht.



Zerstörung ist Programm: In einem knapp bemessenen Zeitfenster muss möglichst viel zu Bruch gehen.

eine Siedlung mit dem passenden Namen »Bastion«, in der sich wenige Überlebende verschanzt haben. Leider hat die Stadt einiges abbekommen: Die Stromversorgung ist hinüber, Wasser wird langsam knapp, und für die automatischen Geschütze müssen dringend neue Energiezellen besorgt werden. Obwohl er weder Installateur noch Elektriker gelernt hat, ist Mason für diese Jobs geradezu prädestiniert, trägt er doch ein nützliches Universalwerkzeug namens Nanoschmiede am Unterarm, mit dem auch die umfangreichsten Reparaturen kein Problem darstellen. Außerdem mit Pistole, Schrotflinte und einem mächtigen Hammer ausgestattet macht sich Mason daran, die Eingeweide des Mars zu erkunden. Damit der Spieler sich in den endlosen Tunneln und Schächten nicht verläuft, haben die Entwickler Darius mit einem sprechenden Computer ausgerüstet, der den Weg zum nächsten Ziel anzeigt und dank ständiger Kabbeleien mit Mason ein paar humoristische Akzente in der ansonsten sehr düsteren Story setzt. Obacht: **Armageddon** ist nicht lokalisiert, sondern blendet lediglich deutsche Untertitel ein.

Kaum haben wir Bastion verlassen, stürzen sich auch schon die ersten Bösewichte auf den guten Darius. Kleine Krabbelviecher schwärmen mit beängstigender Geschwindigkeit über den Boden. Bald aber schon haben die großen Brüder der Wuseldinger ihren Auftritt: Grüne Zweibeiner mit eitrigen Pusteln, merkwürdigen Stacheln, scharfen Klauen und einer Abneigung gegen Menschen springen uns entgegen. Die Biester sind unglaublich schnell in beängstigend großer Zahl vorhanden und gut an das Höhlenleben angepasst. Anstatt auf Mason zuzurennen und sich ausknipsen zu lassen, springen die Ungeheuer von Wand zu Wand, turnen an Felsformationen herum und greifen aus allen Richtungen an.

Von angenehmer Panik erfüllt laden wir die Pumpgun durch und erinnern uns an die weisen Worte des großen Qi-Gon Jinn: »Fühlen, nicht denken!« Also denken wir nicht, fühlen uns bedroht und starten ein Gemetzel, das sich gewaschen hat. Aber vor lauter Nachladen, Ausweichen, Zielen und panischem Umschauen haben wir etwas Wichtiges übersehen: große, mit Schleim überzogene Kokons mit ledriger, von pulsierenden Adern durchzogener Haut, die alle paar Sekunden ein paar Aliens gebären. Wir werden überrannt. Beim nächsten Anlauf vernichten wir zuerst die Brutstätten und dann die Ungeheuer – und siehe da, innerhalb kürzester Zeit ist der Weg zu den beschädigten Generatoren frei.

Trotz der überall lauernden Gefahr halten wir ständig die Augen nach Containern offen, in denen Munition und so genannter »Barschrott« lagert. Mit Letzterem darf sich Mason Verbesserungen kaufen, etwa mehr Gesundheitspunkte oder eine Rückstoßdämpfung für seine Knarren.

Dann geht's für Darius an Bord eines kleinen Mechs weiter, der mit MG sowie Raketenwerfer bewaffnet ist und dezent an die »Vitality Suits« aus **Lost Planet** erinnert. Dank unendlicher Munition und einer starken Panzerung haben die in Scharen angreifenden Bösewichte keine Chance: Welle um Welle zerplatzt unter dem Stahlgewitter des Maschinengewehrs, größere Brocken verglühen in den Explosionen unserer Rake-



In der sicheren Hülle eines **Mechs** schießen wir uns den Weg über die Marsoberfläche frei.



Diese dicken **Aliens** neigen dazu, Darius umzuschubsen. Also besser nicht zu nah rankommen lassen.



Oft wuseln so viele Gegner um Darius herum, dass man einzelne **Kreaturen** nicht mehr ausmachen kann.

ten. Diese sporadischen Mech-Sequenzen bieten nicht nur eine angenehme Abwechslung zu den intensiven normalen Ballereien, sie belohnen auch mit einem kurzen Eindruck von Unbesiegbarkeit.

Nachdem wir auch das letzte Ungeheuer auf den Rücken gelegt haben, müssen wir die schützende Metallhülle verlassen und zu Fuß weitergehen. Die GPS-Einblendungen des Unterarm-Computers führen Mason in einen sehr hohen Raum. Der Ausgang liegt natürliche etliche Stockwerke über uns, doch bevor wir anfangen können, die Leitern und Rampen der riesigen Stahlkonstruktion zu erklimmen, betritt ein dickes, grünes Alien mit dem bezeichnenden Namen »Gigante« die Bühne, stürmt auf uns zu und bringt alles zum Einsturz, was ihm im Weg steht. Container und Stützpfeiler gehen zu Bruch, außerdem hat der Riese auch noch echte Nehmerqualitäten und greift mit ätzenden Säureschwaden an. Als der Gigant röchelnd zusammenbricht, stehen wir in einem Raum voller Trümmer, ohne jede Möglichkeit, den Ausgang zu erreichen. Hier kommt Masons Nanoschmiede zum Einsatz: Auf Knopfdruck repariert das nützliche Werkzeug einfach alles, was uns unter den Füßen weggebrochen ist. Mit jedem Schritt, den wir machen, entstehen Treppen, Gänge und Aufbauten, bis wir schließlich den Ausgang erreichen. Diese Art der Reparatur kennen wir zwar schon aus **Singularity**, trotzdem macht es nach wie vor Spaß, dabei zuzusehen, wie sich zerstörte Generatoren wieder zusammensetzen, umgefallene Türme auferstehen oder zerstörte Gebäude urplötzlich wieder in altem Glanz erstrahlen. Clevere Spieler nutzen die Nanoschmiede auch, um zerstörte Deckungen zu reparieren.

Dass sich die Entwickler auf die Fahnen geschrieben haben, deutlich mehr Science-Fiction-Elemente im Spiel unterzubringen, merkt man vor allem am Waffenarsenal. Konventionelle Knarren wie Schrotflinten und Sturmgewehre sind ebenso vorhanden wie wirklich abgefahrene Flinten, mit denen wir Plasmastrahlen verschießen, die nur organische Materie auflösen. Dazu kommt beispielsweise ein Granatwerfer, mit dem wir kleine schwarze Löcher entstehen las-

Technik-Check Red Faction: Armageddon

Technik-Tipps

- Am meisten Einfluss auf die Leistung hat die Einstellung »Schattendetails«. Pro Stufe gewinnen Sie 15 bis 20 Prozent Leistung.
- Durch Reduzieren der Auflösung gewinnen Sie 20 Prozent Leistung pro Stufe. Wählen Sie 16:9-Formate für den besten Bildausschnitt.
- Kantenglättung deaktivieren Sie nur als letzte Möglichkeit. Zum einen das lediglich rund zehn Prozent Leistung, zum anderen müssen Sie dann mit unschönen Pixeltreppen leben.
- Weniger als 2,0 GByte Arbeitsspeicher sollten nicht in Ihrem System stecken. Red Faction: Armageddon hat sonst mit häufigen Nachladerucklern zu kämpfen.

Checkliste

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

So läuft Red Faction: Armageddon 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.

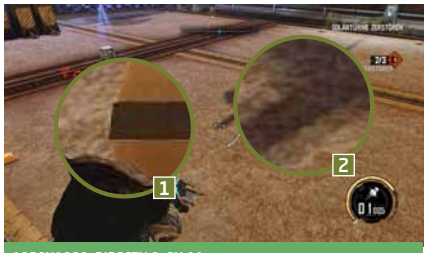
1 GRAFIKKARTE	Geforce 8/9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 280		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 260	GTX 560	GTX 470	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
2 PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i				i3 540	i5 560	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 LEGENDE				
	technisch unmöglich	**läuft so flüssig:** 800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps, xxxxxx bla	**läuft so flüssig:** 800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps	**läuft so flüssig:** 800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps
	ruckelt stark			



1920X1080, DIRECTX 11, 8X AA

Unter DX11 gibt es schicke Schatten und »Umgebungsverdeckung« (SSAO). Gut erkennbar am Kopf 1 und auf dem Boden 2.



1920X1080, DIRECTX 9, 8X AA

Unter DirectX 9 wirkt SSAO künstlicher und weniger intensiv, sowohl auf dem Hinterkopf des Helden 1, als auch auf dem Boden 2.

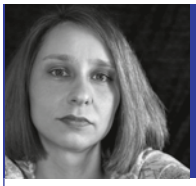
sen,. Ein großer Teil des Reizes von **Red Faction: Armageddon** liegt in der Mischung aus abgefahrenen Waffen und der Möglichkeit, die Spielwelt in Schutt und Asche zu legen. Dass die Nanoschmiede sich über Upgrades auch zu einer Waffe ausbauen lässt, mit der Mason Schockwellen aussendet oder einen Schutzschild erzeugt, verleiht der Zerstörungsorgie einen zusätzlichen Reiz. Obwohl das Leveldesign von **Armageddon** dann und wann mit sich wiederholenden Versatzstücken langweilt, reißen es die Missionsziele wieder raus. Spannende Eskort-

Wiederaufbau aus dem Unterarm.

aufträge, Reparaturarbeiten, jede Menge Zerstörungsaufgaben und die gelungene Story sorgen dafür, dass der auf knapp zehn Stunden Spielzeit ausgelegten Kampagne nicht die Puste ausgeht. Besonders gefallen haben uns die immer wieder eingestreuten Fahrzeugsequenzen: Mit einem riesigen Mech stampfen wir über die Marsoberfläche und pulverisieren alles, was sich uns in den Weg stellt, wir flüchten an Bord einer Lorenbahn vor dicken Endgegnern, und wir dürfen uns sogar in den roten Himmel des Mars erheben. Ebenfalls gut gelungen ist die Balance zwischen normalen Ballereien und Abschnitten, in denen uns das Spiel dermaßen viele Gegner vor den Latz knallt, dass selbst ein Serious Sam Respekt zollen würde. Doch dank der Möglichkeit, vier Flinten herumzutragen, bekommt man bei **Armageddon** jedes Problem früher oder später in den Griff. Ebenfalls positiv: Anstatt der Unsitte zu folgen, mit maximal fünf Gegnertypen zu langweilen, fährt **Armageddon** von kleinen und großen Aliens über dicke Endgegner bis hin zu Kultisten und Soldaten einiges an Kanonenfutter auf. Und obwohl die Gegner bestimmt nicht zu den cleversten Vertretern ihrer Zunft gehören, ist das Spiel allein wegen der Gegnermassen alles andere als einfach.

Je tiefer man in die Geschichte eindringt, desto deutlicher wird die Detailversessenheit, mit der die Entwickler zu Werke gegangen sind. Zahlreiche Kinofilme werden zitiert, und es gibt nette Details wie den Bart, der Mason im Verlauf der Handlung wächst. Leider ist Volition nicht überall so akribisch vorgegangen. Die an sich gute Kameraführung bekommt schon mal Probleme, wenn die Gegner den Helden in eine Ecke gedrängt haben. Auch die zerstörbare Umwelt hat ihre Schattenseiten, denn es kommt nicht selten vor, dass Mason an den Trümmern zusammengestürzter Objekte hängenbleibt und der Spieler dank hopsender Perspektiven nicht mehr weiß, wo oben und unten ist. Auch die Animationen der Gegner wirken bisweilen ein wenig hüftsteif. Dagegen stehen die hervorragenden Zwischensequenzen, die mit guter Kameraführung und gelungenen Dialogen die Handlung vorantreiben. Wir hätten uns noch mehr dieser schönen Verschnaufpausen in der Dauer-Action gewünscht.

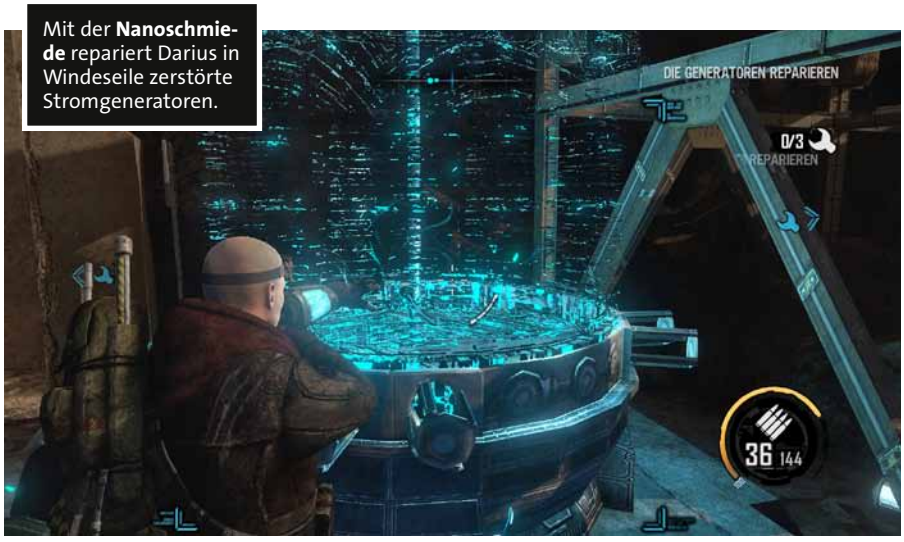
Zugegeben, die meisten Elemente aus **Red Faction: Armageddon** hat man schon in anderen Spielen gesehen. Dennoch ist es den Entwicklern gelungen, aus den Zutaten ein insgesamt abwechslungsreiches Erlebnis zu machen. Dank der zerstörbaren Gebäude und der Spezialeffekte kommen auch Augen und Ohren nicht zu kurz. Wer Lust auf kompromisslose Action fernab von Kriegsszenarien hat, reist auf den Mars. PET HE



Spannender als Crysis 2

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ja, Red Faction Armageddon mag nicht so beeindruckend sein wie Crysis 2, und obendrein deutlich linearer. Aber Armageddon hat für mich einen entscheidenden Vorteil gegenüber der Alienjagd in New York: einen Protagonisten, mit dem ich mich identifizieren kann. Einen, der nicht nur ein schicker Anzug voller Technik-Schnickschnack, aber bar jeder Gefühle ist. Darius Mason und seine Geschichte allein machen Armageddon für mich spannender als Crysis 2.



Mit der **Nanoschmiede** repariert Darius in Windeseile zerstörte Stromgeneratoren.

TERMIN 7.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

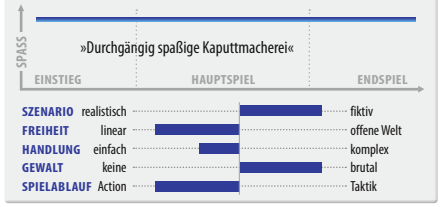
Red Faction Armageddon

Actionspiel



Publisher	THQ
Entwickler	Volition
Sprache	Englisch mit deutschen Untertiteln
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Steam, Internet-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Heimsuchung (4) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

»Baller- und Zerstörungsorgie für bis zu vier Koop-Spieler. Je mehr Aliens anrennen und je mehr kaputt geht, desto spaßiger wird es.«

GRAFIK 8/10
- imposante Explosionen, hübsche Beleuchtung
- gelungene Waffeneffekte, manchmal zu dunkel
- einige Animationen hölzern

SOUND 8/10
- coole elektronische Musik, wuchtige Explosionssounds
- sehr gute englische Sprecher, keine deutsche Tonspur
- wenige Umgebungsgeräusche

BALANCE 10/10
- vier Schwierigkeitsgrade
- entspannende Mech-Passagen
- nie unfair, gutes Tipp-System

ATMOSPHÄRE 9/10
- tolle Zwischensequenzen
- teilweise schön düster, coole Sprüche ...
- ... die manchmal etwas aufgesetzt wirken

BEDIENUNG 10/10
- freies Speichern
- Ändern des Schwierigkeitsgrads im Spiel
- Unterarm-GPS, Gegneranzeige auf Radar

UMFANG 7/10
- viele Gegnertypen
- Zerstörungs- und Heimsuchungsmodus
- geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN 7/10
- zerstörbare Gebäude, versteckter Barschrott
- atmosphärische Höhlen und Ruinen
- Wiederholungen von Levelversatzstücken, streng linear

KI 6/10
- Spezialangriffe der Gegner
- menschliche Gegner weichen Angriffen aus
- zumeist stumpfes Vorpreschen

WAFFEN & EXTRAS 10/10
- viele unterschiedliche und spannende Waffentypen
- viele nützliche freischaltbare Extras
- Waffentausch an Automaten

HANDLUNG 8/10
- spannende Geschichte
- sympathische Hauptfigur
- am Ende ärgerlicher Logikfehler



Nano – diese Vorsilbe bedeutet, dass es sich um den milliardsten Teil einer Maßeinheit handelt.

Hunted

Branchen-Legende Brian Fargo liefert mit Hunted: Die Schmiede der Finsternis ein Koop-Actionspiel alter Schule ab. Ohne bemerkenswerte Innovationen, dafür mit reichlich Kurzweil. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Inxile Entertainment (Bard's Tale, GameStar 08/05: 67 Punkte)**
Termin: **4.6.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7456 | Auf DVD: Test-Video

Was sind denn das bitte für Helden? Der eine fürchtet sich vor Insekten, die andere hat Höhenangst. Und so jemand soll die Welt retten? Ein Kinderspiel für die Elfenjägerin E'lara und den menschlichen Krieger Caddoc, die Hauptfiguren aus **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**. Seit Jahren sind die beiden ein eingespieltes Team, hauen Monster zu Hunderten aus den Latschen und nehmen es bei Bedarf sogar mit einem Dämonengott auf. Zumindest, wenn keine Spinnen oder Abgründe dazwischen kommen. Vorhang auf für das sympathischste Heldengespann der letzten Jahre. Würde doch nur auch der Rest von Brian Fargos neuer Koop-Klopperei so viel Charme versprühen.



Nur mit **Explosivpfeilen** kann E'lara die Rüstung von Elite-Wargen beschädigen. Ihren Kumpel Caddoc (rechts) verletzt die Elfendame damit glücklicherweise nicht.

Ein böser Traum Caddocs bringt den Stein ins Rollen. Visionen von Dämonen und der mysteriösen Geisterdame Seraphin scheuchen den Krieger und seine skeptische Kollegin E'lara auf und direkt in eine mystische Schlacht, in der allerhand monströses Gesocks die Menschheit versklaven will. Neue Impulse vermag die schnörkellose wie klischeehafte Geschichte dem Fantasy-Genre zwar nicht zu geben, dennoch zieht uns **Hunted** schnell ins Geschehen. Das liegt vor allem an seinem coolen Heldenduo. Es vergeht kaum eine Minute, in der E'lara und Caddoc nicht irgendwelche Kommentare von sich geben oder auf süffisante Art miteinander streiten. Wir identifizieren uns schnell mit dem ungleichen Paar, was auch den sehr guten deutschen Sprechern zu verdanken ist. Ärgerlicherweise wurde kaum ein Dialog lippensynchron vertont. Auch die Charakterdetails und Animationen können nicht mit aktuellen Titeln wie **Dragon Age 2** oder **The Witcher 2** mithalten, wodurch Caddoc und E'lara das letzte Quäntchen Lebendigkeit vermissen lassen. Ebenfalls schade: **Hunted** fängt zwar stark an, verliert im Verlauf aber durch eine arg in die Länge gezogene Kampagne, die uns ohne bemerkenswerte Höhepunkte von einem Minischarmützel ins nächste schickt. Warum das Spiel den Untertitel **Die Schmiede der Finsternis** trägt, wird ebenfalls erst gegen Ende klar.



E'lara und Caddoc gehören zu den sympathischsten Actionhelden der letzten Jahre.

Wo die Geschichte schwächelt, trumpfen die Kämpfe auf. Typisch für einen Koop-Titel ist **Hunted** auf die Zusammenarbeit beider

⊕ Stärken

+ spaßige Koop-Kämpfe
+ cooles Heldenduo

⊖ Schwächen

- geringer Umfang
- mangelnde Abwechslung



Selbst inmitten eines Gefechts können wir unsere **Ausrüstung** wechseln. Das ist wegen des Verschleißes auch bitter nötig.

Spieler ausgelegt. Während Caddoc mit Schwert, Axt oder Knüppel im Nahkampf drauf drischt, piesackt E'lara mit Pfeil und Bogen aus der Distanz. Zwar beherrschen beide auch die jeweils andere Disziplin, sind dabei aber verletzungsanfälliger und weniger effektiv. Durch stupides Tastenhämmern gewinnt das Heldenduo ohnehin keinen Blumentopf. So wollen zum Beispiel gegnerische Angriffe im richtigen Moment geblockt und Bogenschützen aus ihren Verstecken geballert werden, da Treffer empfindlich viel Lebensenergie kosten. Zudem verschleißen Waffen und Rüstungsteile. Wer also nicht aufpasst, der steht im Eifer des Gefechts plötzlich ohne Schild da. Gut, dass erledigte Feinde allerhand brauchbaren Krempel fallen lassen und wir an Waffenständen neue, oft mit magischen Boni versehene oder legendäre Haudrauf-Werkzeuge finden. Die Auswahl kann zwar nicht mit einem **Diablo** mithalten, das Absuchen der Levels nach besseren und deshalb meist sehr gut versteckten Gegenständen motiviert trotzdem.

E'lara und Caddoc beherrschen je drei Waffenfertigkeiten und Zauber, die wir durch gefundene Kristalle erlernen und sukzessive ausbauen können. Das macht Spaß, da sich jede Stufe spürbar auf den ausgeteilten Schaden auswirkt. Allerdings haben Spieler, die die Umgebung gewissenhaft nach Kristallen absuchen, bereits nach zwei Dritteln der Kampagne nahezu alle verfügbaren Talentbäume komplett erforscht. Eine Geschmacksfrage: Während Rollenspiel-Puristen über die fehlende Möglichkeit meckern, sich spezialisieren zu können, jubeln Actionfans darüber, (über)mächtige Helden ins Gefecht zu führen. Etwas mehr Anspruch hätte **Hunted** aber gut getan, fortgeschrittene Spieler und Genreprofis dürften von der Klopperei chronisch unterfordert sein. Nur der so genannte »Oldschool«-

Sie scherzen, sie streiten, sie schnetzeln

Hintergrund Wer ist Brian Fargo?

Der Chef des **Hunted**-Entwicklers Inxile Entertainment ist ein Veteran der Spielebranche. 1981 veröffentlicht er das selbst entworfene Adventure **Demon's Forge**, nur zwei Jahre später gründet er die Spieleschmiede Interplay, wo er neben seiner Tätigkeit als Game Designer auch als Geschäftsführer fungierte. Interplay entwickelte zunächst das Adventure **Mindshadow**, aber erst mit dem Rollenspiel **The Bard's Tale** gelingt der Firma 1985 der Durchbruch. Befeuert durch den großen Erfolg wuchs Interplay und wandelte sich vom kleinen, reinen Entwickler zum großen Publisher. Zu den frühen Erfolgen gehören **Wasteland** (1988) (siehe Seite 120), **Battle Chess** (1988) und **Castles** (1991). Neben externen Studios bildete Fargo interne Entwicklungsabteilungen wie die Rollenpiel-Division Black Isle. Mit **Fallout**, **Baldur's Gate**, **MDK** und diversen **Star Trek**-Versoftungen folgten über die 90er-Jahre weitere erfolgreiche Spiele, in deren Entwicklungsprozess Fargo selbst aber kaum noch involviert war.

1998 ging Interplay an die Börse, machte in den Jahren darauf trotz hochkarätiger Titel aber durchgehend Verluste. 2002 stellte man die Tätigkeiten als Publisher ein und wurde letztlich vom französischen Spieleverlag Titus Interactive geschluckt. Kurz darauf verließ Fargo Interplay und gründete das Studio Inxile.

Inxiles erstes Projekt war 2005 eine Neuauflage von **The Bard's Tale** , das durchwachsene Kritiken erhielt, das Actionspiel **Heist** wurde 2010 eingestellt. Nach diversen Spielen für das iPhone ist **Hunted** nun das zweite große Spiel von Inxile Entertainment. SKX



Brian Fargo ist der Chef von Inxile Entertainment.



Schnarch! Gelegentlich ballern wir mit stationären **Geschützen** auf Monsterhorden.

Schwierigkeitsgrad, den wir aber erst durch einmaliges Durchspielen der Solo-Kampagne freischalten, fordert wirklich.

Obwohl die Handlung mit einer Spielzeit von rund zehn Stunden vergleichsweise kurz ausfällt, fühlt sich **Hunted** langatmig und zäh an. Zum einen holt das Spiel zu wenig aus dem Koop-Konzept heraus. So können wir Szenen,

Ein ungleiches Duo mit dem gleichen Ziel.

in denen E'lara und Caddoc gemeinsam Rätsel lösen müssen, an einer Hand abzählen, und selbst die seltenen Bosskämpfe erfordern keinerlei gemeinsame Taktik. Zum anderen mangelt es dem Spiel an Abwechslung beim Leveldesign. Die düsteren Gruften, Keller und Verliese sehen irgendwie alle gleich aus, und unter freiem Himmel scheint nur selten die Sonne. Da stört es doppelt, dass das Spiel in den streng linearen Landschaften lediglich Scharmützel an Scharmützel reiht, ohne sie mit Skriptereignissen oder Überraschungen zu würzen, wie man sie etwa aus **Darksiders** kennt. Eindrucksvolle Szenen, in denen wir zum Beispiel mit Katapulten einen gewaltigen Turm einreißen, gehören zu den seltenen und zudem nicht gerade übermäßig spektakulären Ausnahmen.

Wer gerade keinen Freund zur Hand hat, der kann sich von der KI unterstützen lassen, was weitgehend problemlos funktioniert. Der computergesteuerte Kollege kämpft clever und sammelt selbstständig bessere Ausrüstungsgegenstände ein. Allerdings stört die teils schlechte Wegfindung, wodurch der KI-Held häufig an Kanten hängen bleibt und wir ihn von Hand »anschieben« müssen. Davon abgesehen ist die Bedienung auf durchweg hohem Niveau, die Kampfsteuerung eingängig und präzise. Wer sich verläuft, der lässt sich durch einen Wegweiser führen. Den verschachtelten Menüs merkt man allerdings an, dass sie auf Gamepads ausgelegt sind. Überhaupt wurde **Hunted** nur halbherzig auf den PC portiert, was unter anderem die Tutorial-Fenster offenbaren, die immer mal wieder Xbox-Symbole statt den entsprechenden Maustasten zeigen. Wörter wie »Leehrtaste« belegen zusätzlich, dass hier schlampig gearbeitet wurde.

In **Hunted** arbeitet die Unreal Engine 3. Die war allerdings nicht gerade Inxiles beste Wahl, denn organische Landschaften darzustellen war noch nie die Stärke von Epics Grafikgerüst. Schlimmer noch: Statt eine optisch interessante und vor allem einmalige Fantasy-Welt zu präsentieren, sieht **Hunted** über weite Strecken aus wie das hierzulande indizierte **Gears of War**. Das erste **Gears of War** von 2007 wohlgemerkt, denn der Detailgrad der Charaktere und Texturen bleibt weit hinter aktuellen Actiontiteln zurück. Die stimmige Beleuchtung sowie die hübschen Effekte merzen dieses Manko zumindest teilweise wieder aus. Mehr optische Abwechslung verspricht der integrierte Leveleditor. Mit dem (fummeligen) Werkzeug reihen wir vorgefertigte Landschaften aneinander, füllen sie mit Monstern, Fallen und Belohnungen und laden sie dann auf die offiziellen Server hoch. Ein nettes Zusatzelement, das aber wie das Spiel selbst unter mangelnder Vielfalt und fehlendem Spektakel leidet. Zumindest gibt es hier keine große Höhen oder Spinnen. DM



Gäbe es die Helden nicht...

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Böse Zungen in der Redaktion behaupten, dass ein Koop-Modus jedes noch so schlechte Spiel rettet. Hunted würde man damit aber Unrecht tun, denn die Klopperei macht mir dank der kurzweiligen Kämpfe durchaus Laune. Vor allem die beiden Helden tragen einen Großteil zur Motivation bei. Hätte Inxile doch nur mehr Wert auf die Geschichte und Inszenierung gelegt! Hunted präsentiert sich generisch, dümpelt ohne Höhepunkte vor sich hin und bietet abseits der Action kaum kooperatives Spielgefühl. Wer gerne mit Kumpels gemeinsam Monster kloppt, kann zugreifen.

TERMIN 3.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

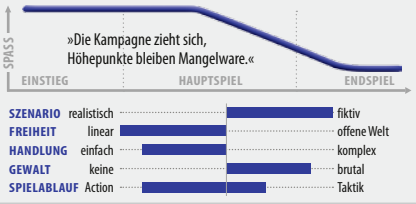
Hunted

Actionspiel



Publisher	Bethesda
Entwickler	Inxile Entertainment
Sprache	De, Fr, It, Es
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz	DVD-Abfrage

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2) SPIELTYPEN Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE GameSpy
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Gemeinsam mit einem Freund macht die Klopperei gleich doppelt Spaß.«

GRAFIK 7/10
- ⊕ knallige Effekte ⊕ stimmige Beleuchtung
- ⊖ polygonarme Figuren ⊖ teils schwammige Texturen
- ⊖ generell wenig Details

SOUND 8/10
- ⊕ passende Sprecher ⊕ knallige Surround-Kulisse
- ⊕ dynamische Musik mit Chor
- ⊖ asynchrone Dialoge ⊖ Kommentare wiederholen sich

BALANCE 8/10
- ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ leichter Einstieg ⊕ faire Bosskämpfe
- ⊖ generell etwas zu einfach
- ⊖ Talente nicht optimal ausbalanciert

ATMOSPHÄRE 8/10
- ⊕ düster-brutale Fantasy-Welt ⊕ sympathisches Heldenduo
- ⊕ subtiler Humor
- ⊖ nur wenige Highlights ⊖ lahme Zwischensequenzen

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ eingängige Steuerung ⊕ frei konfigurierbar
- ⊕ nützlicher Wegweiser
- ⊖ verschachtelte Menüs ⊖ nerviges Speichersystem

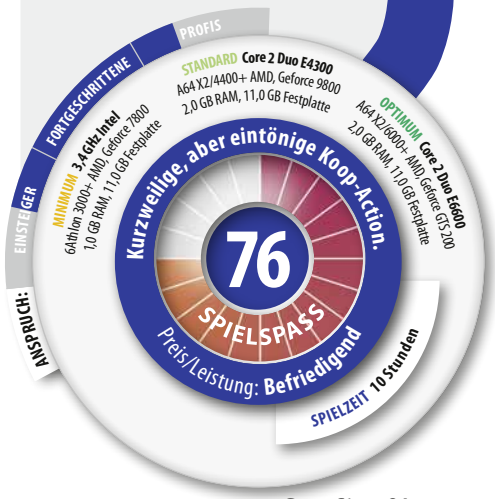
UMFANG 6/10
- ⊕ freischaltbare Extras ⊕ Leveleditor
- ⊖ nur zehn Stunden Spielzeit
- ⊖ geringer Wiederspielwert

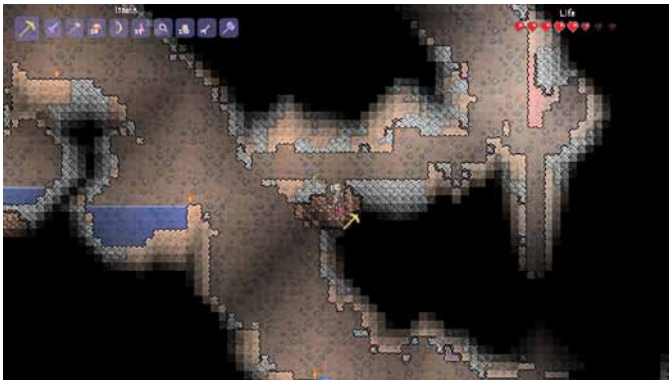
LEVELDESIGN 7/10
- ⊕ stimmige Umgebungen
- ⊕ viele Geheimnisse und Neben-Dungeons
- ⊖ zu linear aufgebaut ⊖ unlogische Levelgrenzen

KI 8/10
- ⊕ Gegner suchen Deckung und schießen treffsicher
- ⊕ Kollege kämpft und sammelt selbstständig
- ⊖ häufige Wegfindungsprobleme

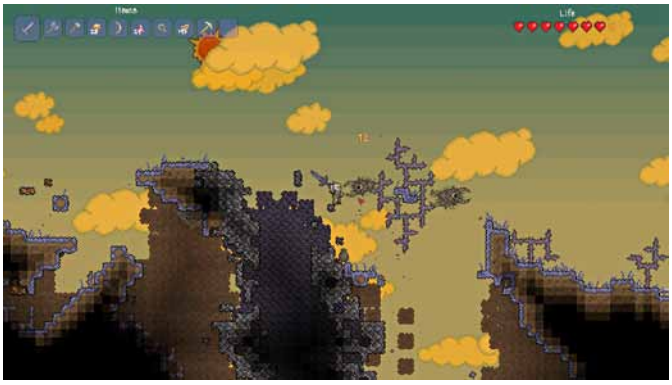
WAFFEN & EXTRAS 9/10
- ⊕ Helden mit Vor- und Nachteilen ⊕ erlernbare Waffentalente und Zauber ⊕ magische und legendäre Gegenstände
- ⊖ insgesamt geringe Auswahl

HANDLUNG 7/10
- ⊕ spannender Auftakt ⊕ interessante Hauptfiguren
- ⊖ Handlung dümpelt ohne Höhepunkte vor sich hin
- ⊖ Bösewicht bleibt blass





Im **Untergrund** gibt's ohne massiven Fackel-Einsatz nix zu sehen.



In speziellen Gebieten wie der **Corruption** warten starke Gegner.

Terraria

Kleines Indie-Spiel ganz groß: In diesen 16 Megabyte steckt mehr Spielwitz als in vielen Vollpreis-DVDs. Von Jochen Gebauer

GameStar
für besonderen Spielwitz

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Re-Logic**
Termin: **16.5.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7561 Auf DVD: Test-Video

Ganze 16 Megabyte ist der **Terraria**-Download groß. »So sieht's ja auch aus«, könnte da ein Schlaubi-Schlumpf mit Blick auf die Screenshots einwerfen. Stimmt. Die Pixel-Optik im Super-Nintendo-Stil ist so attraktiv wie ein überfahrener Iltis. Nostalgiker mögen dem spartanischen Look einen gewissen Retro-Charme abgewinnen, aber objektiv muss man sagen, dass **Terraria** selbst für einen Indie-Titel ausgesprochen morsch aussieht. Dem Spielspaß jedoch tut das keinen Abbruch, denn hinter der hoffnungslos veralteten Aufmachung versteckt sich ein echtes Suchtspiel.

Der Einstieg gestaltet sich dabei ziemlich unspektakulär: Wir landen in einer zufällig generierten Welt und haben keine Ahnung, was wir dort eigentlich machen. Oder wie wir da hingekommen sind. Mit einer Geschichte hält sich **Terraria** erst gar nicht auf, stattdessen wirft es den Spieler in einen riesigen Sandkasten und lässt ihn nach Herzenslust buddeln, erkunden und bauen. Wem jetzt ein **Minecraft**-förmiges Glühbirnchen über dem Kopf aufleuchtet, der interpretiert richtig: **Terraria** ist stark von dem blockigen Indie-Hit inspiriert. Aber trotzdem mehr als nur eine schnöde 2D-Kopie, auch wenn sich der Spieleinstieg sehr ähnelt. Zu Beginn stehen uns dazu lediglich eine Axt und eine Spitzhacke zur Verfügung. Erste Amtshandlung: ein paar Bäume fällen und anschließend ein Haus bauen. Dazu hüpfen wir im Stile eines Jump&Run zur nächstbesten Pixel-Eiche und hacken via Linksklick drauflos. Ganz ähnlich verfahren wir mit den ersten Gegnern – herumhopsendem Grünschleim, der nach ein paar Klicks mit der Spitzhacke zerplatzt und Klimpergeld sowie Gelatine fallen lässt.

Der Hausbau erinnert frappierend an **Minecraft**. Blockweise setzen wir Mauern, Hintergrundwände und Einrichtungsgegenstände und können – ausreichend Material vorausgesetzt – die gewaltigsten oder absurdesten Bauwerke errichten. Weil die aber notgedrungen flach bleiben und in **Terraria** interaktive Elemente wie Schienen, Strom oder Schalter weitgehend fehlen, ist das Bauen wesentlich simpler gestrickt als im großen Vorbild **Minecraft** und entfaltet entsprechend weniger Langzeitmotivation. **Terraria** legt seinen Schwerpunkt im Gegenzug auf die Elemente, bei denen **Minecraft** vergleichsweise schnell die Puste ausgeht, nämlich auf das Erkunden der Spielwelt, auf das Erstellen immer neuer Waffen und Gegenstände und aufs Kämpfen. Wie in **Minecraft** wimmelt es nachts und in Höhlen von allerhand Getier, sodass bessere Ausrüstung nottut, um langfristig zu überleben; vor allem, je tiefer man in die wahrlich gigantisch große Unterwelt vorstößt.

Während wir in deren oberen Teil relativ schnell auf die anfänglich benötigten Erze stoßen, warten weiter unten seltenes Gold



Im Laufe des Spiels rekrutieren Sie nützliche **NPCs** wie die **Krankenschwester**.

⊕ Stärken

+ macht süchtig
+ riesige Spielwelt
+ tolles Handwerks-System
+ Koop-Multiplayer

⊖ Schwächen

- spartanische Präsentation
- fummeliges Inventar

 In der Release-Woche von Terraria wurden über Steam mehr als 200.000 Downloads verkauft.



Großes kleines Spiel

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In Terraria habe ich mich verliebt wie in meine erste Freundin: Hals über Kopf und ohne einen Gedanken an die schlaflosen Nächte zu verschwenden, die ich mir dadurch bereiten würde. Wo andere Spiele Witz und Originalität versprühen, trieft Terraria förmlich davon. Zugegeben, es sieht gruselig aus, und der Designer des Fummel-Inventars gehört ausgeschimpft und in die Ecke gestellt. Aber meine Güte, so viel Spaß hatte ich in einer virtuellen Welt schon lange nicht mehr! Auch wenn's kitschig klingt: Geben Sie dem hässlichen Entlein eine Chance. Ein schöner Schwan wird das zwar nicht mehr – aber dafür hat das Entlein echt was auf dem Kasten.

und sündhaft wertvolle Edelsteine – zusammen mit garstigen Gegnern, gegen die wir zu Beginn noch keine Chance haben. Wir müssen uns also schichtweise in die Tiefe buddeln und mit den dabei gewonnenen Metallen nach und nach unsere Ausrüstung verbessern. Dazu steht uns über das Inventarfenster ein umfangreiches Handwerks-System zur Verfügung. So machen wir aus Holz und der Schleim-Gelatine problemlos Fackeln. Silbererz hingegen muss zunächst am Ofen (braucht Steine) eingeschmolzen

Gib mir die Hand, ich bau dir ein Schloss aus Sand.

und anschließend am Amboss (braucht Eisen) weiterverarbeitet werden. Insgesamt können wir auf diese Weise mehr als 100 Gegenstände herstellen, sofern wir die teils sehr seltenen Komponenten finden. Die Bandbreite reicht dabei von Waffen und Rüstungen über Heiltränke und bessere Werkzeuge bis hin zu dekorativem Firlefanz für unsere Bude. Darüber hinaus gibt es einen großen Schwung seltener Objekte, die man nicht selbst schmieden kann, sondern nur in gut versteckten Truhen findet. Das Glücksgefühl beim Entdecken eines solchen Schatzes macht die Suche allemal wert. Das Problem am ansonsten ungemein motivierenden Buddeln-Kämpfen-Sammeln-Prinzip: Haben wir erst mal einen ganzen Sack voll Material beisammen, wird's im Inventar und der Handwerks-Übersicht alles andere als übersichtlich. Die teils winzigen Icons sehen oft nahezu identisch aus, und die schiere Anzahl an möglichen Crafting-Optionen übersteigt die Funktionalität des Bildschirms kolossal – bisweilen müssen wir durch 50 Gegenstände scrollen, um zum gewünschten Item zu gelangen. Das bleibt, neben der eingangs erwähnten Präsentation auf Puritaner-Niveau, allerdings der einzige echte Makel an einem sonst ungewöhnlich runden Spielerlebnis.

Ungewöhnlich deshalb, weil sich **Terraria** trotz des simplen Spielprinzips einfach nicht abnutzt. Auch nach 20 Stunden entdecken wir irgendwo noch irgendwas, das uns zum Weiterspielen motiviert. Ob wir nun beim Buddeln über eine Schatztruhe mit einer besonders mächtigen Waffe stolpern, uns zur Abwechslung in den Himmel bauen und dort auf schwebende Inseln stoßen oder nützliche NPCs wie den Händler oder eine Krankenschwester für unsere Siedlung anlocken, indem wir ihnen Häuser bauen – in **Terraria** kann man sich tagelang verlieren und trotzdem noch überrascht werden. Die Hatz nach immer besserer Ausrüstung erinnert dabei – jedenfalls in Sachen Suchtfaktor – durchaus an **Diablo**. Nur noch diese eine Höhle erkunden, nur noch diese Truhe da vorne plündern, nur noch diese Silberader da drüben abbauen, nur noch eben ein neues Schwert schmieden ... und schon ist die halbe Nacht verzockt, und Sie haben immer noch tausend Sachen auf der To-Do-Liste.

An dieser Stelle könnten wir noch von dynamischen Ereignissen wie dem Blutmond oder der Goblin-Invasion erzählen, von speziellen Gebieten wie dem Dungeon, von Kämpfen gegen verflixt knackige Bossgegner oder vom Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Spieler (wie in **Minecraft**) gemeinsam erkunden und an ihrer Welt bauen, was gehörig Spaß macht. Indes: **Terraria** bezieht seinen Reiz als riesiger Abenteuer-Sandkasten nicht zuletzt daraus, dass Sie gewisse Dinge einfach ausprobieren, überraschende Momente selbst erleben und wie ein Kind im Spielzeugladen auf Entdeckungsreise gehen. Auch wenn manche Spielzusammenhänge zu Beginn noch nicht ganz klar sind – wer sich auf **Terraria** ein- und seiner kindlichen Neugier freien Lauf lässt, wird im wahrsten Sinne des Wortes verzaubert. Jochen Gebauer / CS



Minecrafts kleiner Bruder

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Für Minecraft-Fanatiker wie mich ist Terraria eine hochwillkommene Abwechslung, denn es macht aus dem Grundmodell des Vorbilds ein durchdachtes, eigenständiges Spielerlebnis mit Schwerpunkt auf Erkundungsfreude. Ganz teilen kann ich Jochens Enthusiasmus aber nicht, denn für mich nutzt sich die Faszination zu schnell ab. Das Buddeln im riesigen Untergrund zieht sich auf Dauer in die Länge, wer kein Glück bei den Schatztruhen hat, muss langes Suchgraben in Kauf nehmen. Die anfangs spannenden Kämpfe werden bald lästig, weil sich die Gegner ständig wiederholen. Das ist in Minecraft ähnlich, aber dort schalte ich sie ab und konzentriere mich auf das Gestalten meiner Welt. In dem Bereich zieht das 2D-Terraria notgedrungen den Kürzeren. Als feiner, kleiner Pausenfüller ist es seine 10 Euro aber allemal wert.

I speak English

Terraria ist nicht im Laden erhältlich, sondern ausschließlich als Download über Steam mit englischen (aber leicht verständlichen) Texten.

TERMIN 16.5.2011 PREIS 10 Euro USK nicht geprüft

Terraria

Action-Adventure



Publisher	Steam
Entwickler	Re-Logic
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (nur Download)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Offene Welt (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE IP-Eingabe MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS Gut
»Umständliche Server-Suche, aber sehr hilfreiche Community und zusammen mit Freunden ein Riesenspaß.«

GRAFIK 3/10
- + Retro-Charme + immer übersichtlich
- – hoffnungslos veraltet – spärliche Effekte
- – für 800x600 optimiert

SOUND 5/10
- + eingängige Musikstücke + launige Effekte
- – keinerlei Sprachausgabe
- – Stücke wiederholen sich dauernd

BALANCE 8/10
- + tadellose Kollisionsabfrage + nie unfair + nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC – Spielzusammenhänge für Neulinge oft unklar – teils schwammig formulierte Tooltipps

ATMOSPHÄRE 9/10
- + in sich stimmige Spielwelt + drei spannende Bosskämpfe
- + dynamische Ereignisse + Tag- Nacht-Wechsel
- – kein Handlungsfaden

BEDIENUNG 7/10
- + Steuerung schnell erlernt + Tasten frei belegbar
- + aufgeräumtes Interface
- – Inventar unübersichtlich – umständliches Handwerk

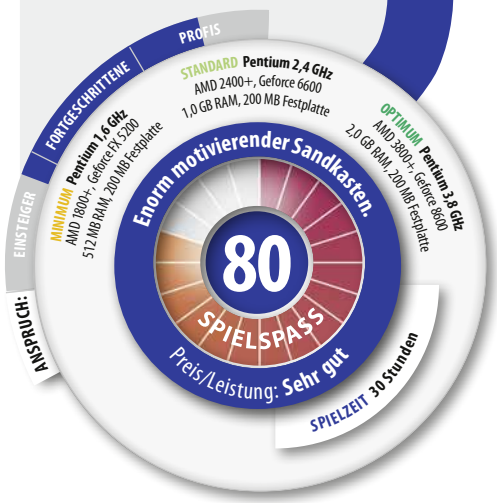
UMFANG 9/10
- + riesige Spielwelt + viele versteckte Orte und Geheimnisse
- + umfangreiches Handwerks-System + mehr als 20 verschiedene Gegner ... – ... die sich trotzdem dauernd wiederholen

LEVELDESIGN 10/10
- + zufällig generierte Welt in drei Größen
- + viele verschiedene Terrain-Typen + schwebende Inseln
- + realistische Wasser-Physik

ENDLOSSPIEL 10/10
- + motivierendes Sammeln und Erkunden
- + Gebiete speziell für starke Charaktere
- + ständig neue Entdeckungen + Bauen à la Minecraft

WAFFEN / ITEMS 10/10
- + über 100 herstellbare Gegenstände
- + Waffen-Upgrades + viele einzigartige Spezial-Items
- + Samen für eigene Gärten

CHARAKTERE 9/10
- + nützliche NPCs rekrutierbar + Charakter wird spürbar stärker
- + Upgrades für Lebensenergie und Mana
- – zwei NPCs eher nutzlos



Die Entwickler erweitern das Spiel durch regelmäßige, kostenlose Updates mit neuen Inhalten. Drei davon sind bereits erschienen.



Die Spielwelt besteht aus **Trümmerinseln**, hinten schwebt ein Fährschiff vorbei.



ALLODS Online

Bereits im Betatest war das Free2Play-Abenteuer um Klassen besser als viele »fertige« Konkurrenten. Nun ist Allods Online endlich gestartet. Von Martin Deppe

Stärken
+ stimmungsvolle Spielwelt
+ coole Spielerschiffe

Schwächen
- kaum Sound und Musik
- viele Standardaufgaben

GameStar für Atmosphäre

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **gPotato** Entwickler: **Astrum Nival (Allods Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **11.5.2011** Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7202 | Auf DVD: Test-Video

Treffen sich zwei Helden auf Flugreise. Der erste zeigt auf seine Flatterechse und protzt: »Schau, mein Netherdrache. Habe ich in World of Warcraft gefarmt!« Sein Kollege winkt ab: »Mein Flugtier kann sogar zwei Personen tragen! Runes of Magic ist viel cooler!« Plötzlich schiebt sich ein Schatten über die beiden Streithähne. Erstaunt schauen sie nach oben – und klatschen samt ihren Reittieren an einen gewaltigen Schiffsbug. »Aus dem Weg, Towarischtschi!«, tönt es von oben, während die beiden benommen vom Rumpf gleiten.



Unser **Explosivschuss** hat zwar eine Minute Abklingzeit, trifft aber mehrere Gegner gleichzeitig.

Das war ein Spielerschiff aus **Allods Online**, dem Free2Play-Online-Rollenspiel made in Russia – with Love. Wo herkömmliche Internet-Abenteuer immer neue Varianten von Flugpferden auspacken, dürfen **Allods**-Helden mit Stufe 35 ein komplettes Luftschiff bauen. Der Pott sieht aus wie ein Segelkahn im Jules-Verne-Look, gleitet aber durch den so genannten Astralraum: ein wabernder Kosmos, in dem Dämonen herumfliegen sowie die namensgebenden Allods – Insel-Bruchstücke einer Fantasy-Welt, mal klein, mal groß. Zwischen bestimmten Allods gibt's Portal- und Fährverbindungen, andere Trümmer erreichen Sie ausschließlich per Spielerschiff.

Doch bis Sie so ein Ding selber gebaut haben, vergehen Monate. Zum einen ist Level 35 viel langsamer erreicht als bei der Konkurrenz, zum anderen braucht das Schiff dermaßen viele Ressourcen, dass Sie bis zu 100 Tage Bauzeit einplanen müssen – etwas schneller geht's, wenn Sie fleißig tägliche Quests abarbeiten. Spätestens wenn der Kahn fertig ist,

»Towarischtschi« ist das russische Wort für »Genossen«.

Spielerschiffe

Ein **Astraldämon** greift unser Schiff an, wir müssen uns mit unseren Kanonen wehren.





Schilde: Die Energiehüllen schützen Steuer- und Backbord, Bug und Heck. Alle lassen sich separat herunterfahren, um Energiereserven zu sparen.



Kanonen: Die Waffen auf dem Oberdeck lassen sich nicht nur um rund 90 Grad schwenken, sondern auch nach oben und unten ausrichten.



Reaktor: Wenn Sie zu viel Energie verbraten, geht vorübergehend der Saft aus. Bei Überlastung kann der Stromkern sogar explodieren und das Schiff zerstören



Steuerung: Der Antrieb bietet drei Geschwindigkeiten plus Sektorsprung, das Steuerrad zwei Wendegeschwindigkeiten, die Turbine dient zum Auf- und Absteigen.



Unterdeck: Hier stehen ebenfalls Kanonen, die wegen der schmalen Luken aber einen kleineren Feuerbereich haben.



Visier: Zeigt die nähere Umgebung Ihres Schiffes und die Position zu Gegnern und Allods. Navigator und Steuermann müssen eng zusammenarbeiten.



Astralscanner: Zeigt die weitere Umgebung und angrenzende Sektoren. Hier scannen Sie nach Allod-Inseln und Wurmlöchern und geben die grobe Route vor.

sollten Sie sich zudem Freunde zulegen. Denn Antrieb, Steuer, Geschütze, Nahkampf-Visier und andere Stationen sind quer übers Schiff verteilt, nur eine gut eingespielte Crew aus bis zu sechs Spielern kann gegen die Astraldämonen bestehen. Oder gegen andere Spielerschiffe, es gibt nämlich auch PvP-Gefechte zwischen zwei verfeindeten Fraktionen. Eingefleischte Solisten bleiben in **Allods Online** augrund des Teamwork-Zwangs also eher auf dem Boden. Falls Sie jedoch einer Gilde beitreten, nimmt Sie bestimmt jemand mit auf seinen Himmelskahn. Das lohnt sich nämlich, weil neben dem Kapitän auch die Matrosen in bessere Ausrüstung investieren können, etwa in durchschlagskräftigere Kanonen.

Und was passiert zwischen Level 1 und 35? Sehr viel. Aber auch sehr viel Konventionelles. Denn **Allods Online** spielt sich vor allem zu Beginn wie einer der vielzitierten **World of Warcraft**-Klone, was unter anderem an der comichaften Optik und am Interface liegt. Der Klon-Vergleich ist aber kein Vorwurf, ganz im Gegenteil. Denn **Allods** schüttelt das Klischee der billig produzierten Gratis-Rollenspiele ab. So wählen Sie anfangs aus immerhin sechs Völkern, das ungewöhnlichste davon sind die Gibberlinge, die stets zu dritt unterwegs sind. Außerdem entscheiden Sie sich für eine von acht Klassen, von Kriegern über Heiler bis zu Psionikern. Danach werden Sie nicht nur gut ins Spiel eingeführt, sondern auch schwungvoll auf Trab gehalten. Blöd nur, dass **Allods Online** seine Handlung vorrangig in schnöden Textfenstern erzählt.

In Jules Vernes Roman »Robur der Eroberer« (1886) stand das Flugschiff »Albatros« im Mittelpunkt.



Die imperialen Gebäude erinnern an sozialistische Architektur gekreuzt mit Steampunk.

Außerdem tischt das Abenteuer extrem viel Quest-Standardkost auf. Ein Großteil der Aufgaben pendelt zwischen Feinde umhauen und Beute sammeln – und das auch noch in großen Mengen, beispielsweise müssen Sie 20 Gegner kloppen oder 30 Gegenstände aufklauben. Der andere große Aufgabenblock sind Botengänge, die immerhin teils nette Geschichten erzählen: Da überbringen Sie einer aufreizenden Wirtin erst die Mitteilung, dass Sie jetzt Witwe ist. Woraufhin die Dame Sie zu diversen, ähem, vermögenden Herren schickt, in die sie plötzlich »unsterblich verliebt« ist. An anderer Stelle sollen Sie erschöpfte Krieger in einem Dampfbad auspeitschen. Klar, auch hier rennen Sie nur durch den Nebel und klatschen halbnackt Halbnackte ab, aber solche Quests bleiben in Erinnerung.

Doch trotz stets ähnlicher Standardaufgaben und langer Laufwege macht die Heldenarbeit Spaß. Das liegt auch an der schicken Grafik, auch wenn **Allods Online** weder Maßstäbe bei der Polygonzahl noch bei der Texturschärfe setzt. Dafür sind die Landschaften faszinierend: Beispielsweise wandern Sie durch eine grüne, helle Lichtung, nur um plötzlich in diffusem Licht am Allod-Abgrund zu stehen, während ein dickes Fährschiff vorüberzieht. Auch die Kämpfe unterhalten prächtig. Zwar beherrscht jede der acht Klassen vergleichsweise wenige Fertigkeiten, doch alle lassen sich gut ausbauen und sind grafisch schick inszeniert. Als Späher etwa decken Sie den Feind mit diversen Pfeil- oder Bolzentypen ein, die Detonationen von Explosiv-Geschossen füllen den ganzen Bildschirm. Es gibt aber keinen Auto-Angriff, sodass Sie ständig klicken müssen.

Der Item-Shop wurde entschärft.

Allods Online wäre freilich kein Free2Play-Titel, wenn's keinen Item-Shop gäbe. Der geriet beim Betastart Anfang 2010 rasch in die Kritik, vor allem wegen seines fragwürdigen Konzepts: Wer stirbt, muss einige Zeit warten, bis er wiederbelebt wird. Bei Level 10 nur rund 20 Sekunden, bei Level 42 schon satte 20 Minuten. Sofort wiederbeleben geht nur gegen die Spezialwährung »Mirra« – und die kostet echtes Geld. Auf Level 42 kostet die Rückholung 234 Mirra, umgerechnet zwischen 9 und 23 echten Cent, je nach Einkaufsmenge. Alternativ können Sie Mirra durch tägliche Quest verdienen oder mit Spielgold kaufen. Für Echtgeld bekommen Sie zudem Talismane, die verhindern, dass beim Bildschirmtod einer Ihrer Gegenstände verflucht wird, sowie Räucherkerzen, mit denen Sie einen starken Buff länger aufrechterhalten.

Dieses Prinzip, Nicht-Käufer zu bestrafen statt Käufer zu belohnen, stieß zu Recht auf wenig Gegenliebe. Jetzt wurden die Knackpunkte zumindest entschärft: Talismane sind erst bei besonders hochwertigen Items kostenpflichtig, Räucherkerzen erst viel später im Spiel notwendig und zudem gratis durch eine rund viertelstündige Quest zu bekommen. Paradoxerweise fanden wir die Kämpfe ohne Räucherkerzen-Buff zwar schwieriger, aber auch spannender, denn mit dem Stärkungszauber sind schon leicht schwächere Gegner nur noch Kanonenfutter. Martin Deppe



Von der Masse abgehoben

Martin Deppe,
Freier Autor,
redaktiovan@gamestar.de

Allods Online erfindet das Internet-Rad nicht komplett neu, bekommt die Mischung aus Altbewährtem und Neuem aber verflixt gut hin: Anfangs beschlich mich noch der WoW-Klonverdacht, doch allerspätestens mit dem eigenen Astralschiff ist Allods dem Schatten des Blizzard-Rivalen entflogen. Allerdings sollten Sie für Ihren Segelpott-Bau viel Zeit einkalkulieren und idealerweise von Beginn an mit Freunden spielen – sonst haben Sie zwar ein tolles Schiff, aber keine verlässliche Crew. Doch selbst ohne Kahn kann ich Allods nur empfehlen: Die Trümmerinseln im wabernden Astralraum bilden eine sehr stimmungsvolle Kulisse, und es gibt immer was zu tun, ohne in ödes Farmen abzudriften.

TERMIN: 11.5.2011 **PREIS:** kostenlos **USK:** nicht geprüft

Allods Online

Online-Rollenspiel

Publisher	gPotato
Entwickler	Astrum Nival / Mail.ru
Sprache	Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Anmeldung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL



GRAFIK 7/10
+ sehr schöne, abwechslungsreiche Landschaften
+ imposanter Astralraum + schicke Kampfeffekte
– in der Distanz aufpoppende Objekte – angestaubte Grafik

SOUND 7/10
+ gute Zauber- und Kampfsounds + sehr gute Musik ...
– ... die leider zu selten erklingt – teils wenige oder keine Umgebungsgeräusche

BALANCE 8/10
+ fair ansteigender Schwierigkeitsgrad + Stärkeverhältnisse gut einschätzbar + ausgewogene Klassen – sehr langsame Levelaufstiege – Kämpfe mit Räucherkerzen-Buff zu leicht

ATMOSPHÄRE 9/10
+ geniales Kapitänsgefühl dank eigenem Schiff + stimmungsvolle Trümmerinsel-Welt + kein Leerlauf – Story wird fast nur in Textform erzählt

BEDIENUNG 9/10
+ grundsätzlich sehr gute MMO-Standardbedienung
+ große, übersichtliche Buttons
– etwas fitzelige Übersichtskarte

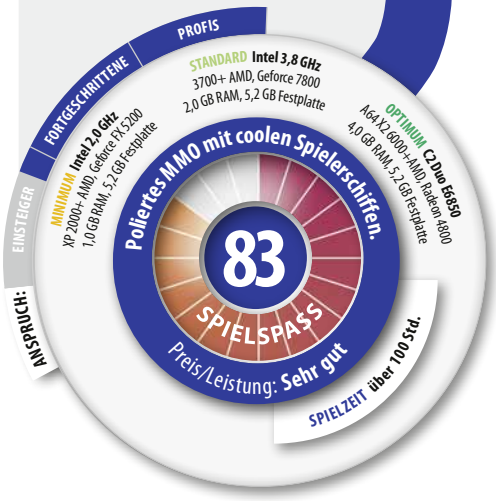
UMFANG 9/10
+ große Spielwelt + Boden- und Schiffsschlachten
+ sehr lange Spielzeit bis Maximallevel (momentan 47)
+ dynamische Weltbedrohungen – wenige Instanzen

QUESTSV 7/10
+ viele Questreihen + einige ungewöhnliche Aufgaben
– zu viele lange Töt- oder Sammeljobs
– teils arg lange Laufwege

CHARAKTERSYSTEM 9/10
+ sechs Rassen + acht Klassen + sehr gut spezialisierbar
+ gutes Handwerksystem + aufrüstbare Spielerschiffe
– Zweitberuf nur aufwändig erlernbar

KAMPFSYSTEM 9/10
+ unterhaltsame Schiffskämpfe + teils spannende Bodengefechte + realistische Darstellung (etwa beim Fernkampf)
– fehlender Auto-Angriff führt zu unnötiger Klickerei

ITEMS 9/10
+ Spielerschiff als ultimatives Crafting-System + sehr viele Rüstungsplätze (Hemd, Ohrringe) + vielfältige Beute
– fragwürdiges Itemshop-Konzept

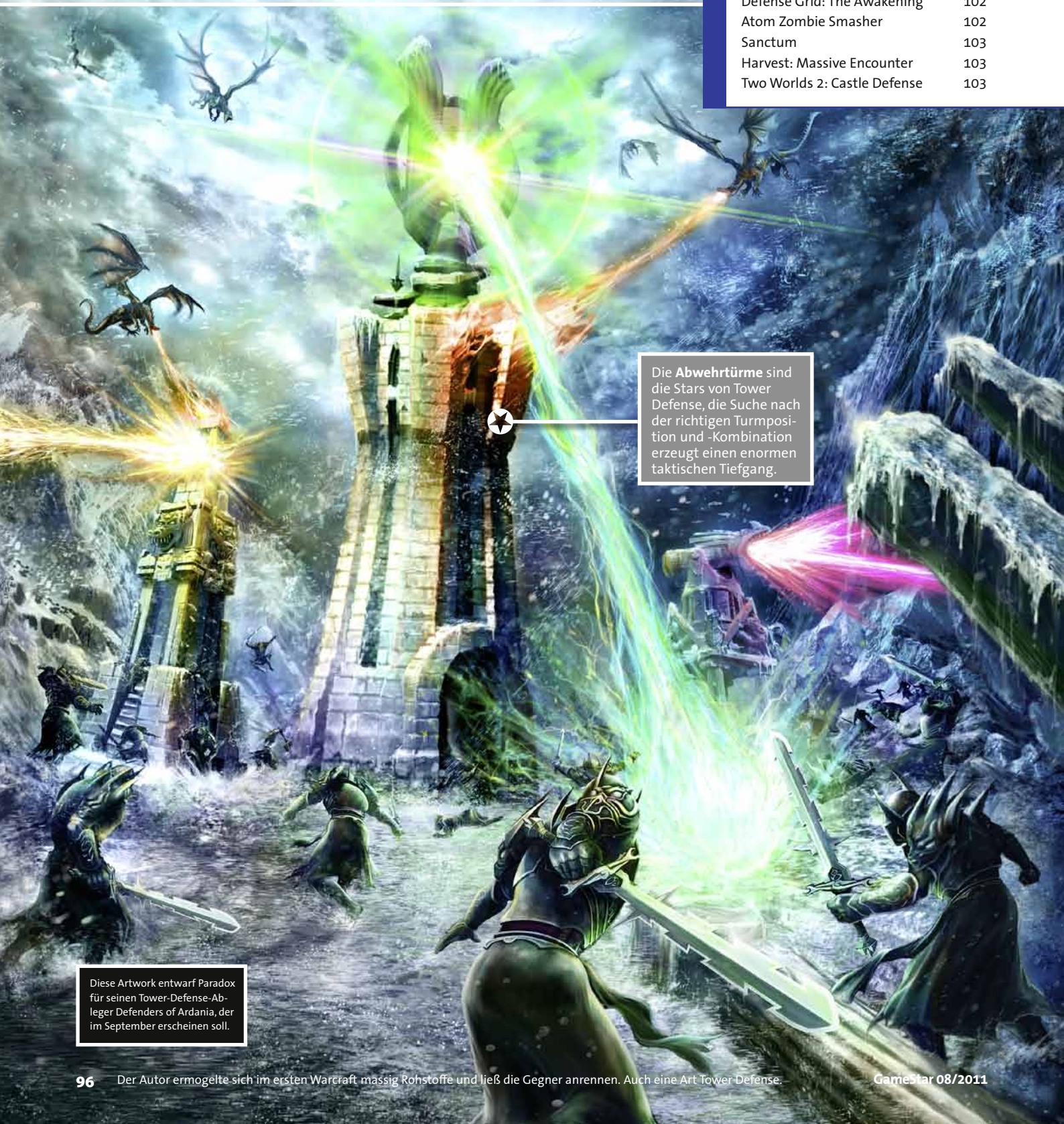


Turm und Drang

Die Idee klingt so spannend wie Angeln im Aquarium: Tower Defense heißt, Gechütze zu bauen, um dumme Gegner abzuschießen. Dennoch ist das Genre beliebter denn je. Wir durchleuchten die Gründe. Von Michael Graf

Inhalt

Turm und Drang	96
Kleine Ahnengalerie	98
Interessante Ableger	100
Anomaly: Warzone Earth	102
Defense Grid: The Awakening	102
Atom Zombie Smasher	102
Sanctum	103
Harvest: Massive Encounter	103
Two Worlds 2: Castle Defense	103



Die **Abwehrtürme** sind die Stars von Tower Defense, die Suche nach der richtigen Turmposition und -Kombination erzeugt einen enormen taktischen Tiefgang.

Diese Artwork entwarf Paradox für seinen Tower-Defense-Ableger Defenders of Ardania, der im September erscheinen soll.



Warcraft-3-Maps wie **Element TD** erwiesen sich als dermaßen beliebt, dass der Tower-Defense-Trend aus der Community in die Welt hinaus schwappte.

Wo liegt der Reiz eines Spiels, dessen Gegner so lebensbejahend sind wie Lemminge? Stumpf stapfen sie ins Verderben, Mann um Mann, Welle um Welle, vorbei an Geschütztürmen, die sie verbrennen, vereisen, zerstrahlen, zerreißen. Diese Soldaten (oder Panzer, Aliens, Zombies, sonstiges Gekröse) verdienen allenfalls Mitleid. Oder einen besseren KI-Programmierer. Doch ausgerechnet Sie (ja, Sie!) bestätigen sich als Architekten ihres Untergangs. Die Kanonen am Wegesrand – von Ihnen erbaut! Die hirnlosen Horden – von Ihnen gemetzelt! Und zwar in immer neuen Ablegern der Gattung Tower Defense, deren Erfolgsprinzip sich in den letzten Jahren zum Strategiespiel-Phänomen, zum Suchtgaranten erster Güte gemausert hat.

Wer Microsofts Suchmaschine Bing nach »Tower Defense« befragt, findet 161 Millionen Treffer. Zum Vergleich: **Starcraft** kommt auf 33, **Call of Duty** auf 97 Millionen. Gut, diese Zahlen sind mit Vorsicht zu genießen, bei Google liegt Tower Defense mit 17,2 Millionen Treffern klar hinter **Call of Duty** (236 Millionen) und **Starcraft** (86 Millionen). Dennoch sind die Bing-Ergebnisse ein Indiz für die Größe des Turmbau-Genres, im Internet kursieren Hunderte Tower-Defense-Titel, meist in Form flash-basierter Browserspiele. Ein bekannter Vertreter dieser Trendsparte ist **Desktop Tower Defense**, das Erstlingswerk des britischen Hobbyentwicklers Paul Preece. Innerhalb von fünf Monaten nach seiner Veröffentlichung im März 2007 hatte das simple Flash-Progamm bereits 15,7 Millionen Spieler angelockt. Werbeanzeigen auf der gut besuchten Homepage bescherten Preece nach eigener Aussage ein Monatseinkommen, von dem er bequem leben konnte, weshalb selbst das Wall Street Journal über den Erfolg berichtete.

Der Londoner Independent und die New York Times widmeten sich im Jahr 2009 einem weiteren Tower-Defense-Phänomen, dem Indie-Hit **Plants vs. Zombies**. Obwohl er anfangs ausschließlich als Download erhältlich war, verkaufte sich der »Pflanze Blumen, die Zombies abschießen«-Titel klasse und wurde von der Presse mit Preisen überhäuft. Die Webseite Metacritic.com verzeichnet für die PC-Version von **Plants vs. Zombies** einen internationalen Wertungsdurchschnitt von 87 Punkten, einen Zähler mehr als für **Modern Warfare 2**. Später veröffentlichte der Entwickler PopCap seine Zombiejagd auch für die Xbox 360, die Playstation 3 und das Nintendo DS. Im Februar 2010 erschien eine Version für das iPhone, die binnen neun Tagen über 300.000 Käufer fand und eine Million Dollar einspielte.

Spätestens nach dem **Plants vs. Zombies**-Triumph hatte selbst der begriffsstutzigste Entwickler kapiert, dass Turmbau-Titel die Kassen klingeln lassen. Insbesondere für unabhängige Studios stellt das Genre eine brauchbare Verdienstquelle dar, Tower Defense ist auch ein Indie-Phänomen. So gibt's neben den werbefinanzierten Flash-Spielchen viele kostenpflichtige Ableger von schwankender Qualität, aber meist großer Innovationsfreude, die über Download-Plattformen wie Valves Steam vertrieben werden. Einige dieser Titel stellen wir auf



Der Indie-Titel **Plants vs. Zombies** avancierte zum Verkaufsschlager und Kritikerliebling.

Lemminge (eine Nagetier-Art) sind nicht lebensmüde, begeben sich aber auf Massenwanderungen, bei denen viele Tiere sterben.

Ahnengalerie

Bokosuka Wars (1983): Mit einem König samt Armee stürmen Sie im japanischen Actionspiel eine Burg – eine Art umgekehrtes Tower Defense.





Rampart (1991): Im Strategiespiel errichten Sie eine Burg und bestücken die Mauern mit Geschützen, um KI-Angreifer abzuwehren.

Dune 2 (1992): Bereits im Echtzeit-Urvater pflanzen Sie Geschütztürme, die heranstürmende Feinde aufs Korn nehmen. Dieses Element erbten fast alle Strategietitel.



den Folgeseiten vor. Auch für Apples iPhone und Android-Handys existieren Dutzende Tower-Defense-Klone, Tendenz steigend.

Der koreanische Hersteller Com2Us hatte diesen Trend bereits im Jahr 2007 vorausgeahnt und sich ruckzuck die Markenrechte am Begriff »Tower Defense« gesichert. Das hält andere Entwickler nicht davon ab, Tower-Defense-Klone zu entwickeln – diese müssen eben nur anders heißen. So forderte Com2Us Anfang 2010 mehrere Handyspiel-Entwickler auf, ihre Spiele umzubenennen. Im Mai 2011 veröffentlichten die Koreaner dann ihr erstes eigenes Werk, **Tower Defense: Lost Earth** für das iPhone. Das Spiel an sich ist kein Meilenstein, dennoch zeigt der Rechtekauf, dass das Genre eine beachtliche Strahlkraft entwickelt hat. Tower Defense ist keine Eintagsfliege, sondern eine beliebte und etablierte Marke, die sich ausschlachten lässt.

Nicht schlecht für ein umgekehrtes **Lemmings**. Wo Sie im Puzzlespiel-Klassiker von 1991 selbstmörderisch veranlagte Männchen sicher von einem Levelende zum anderen bugsierten, müssen Sie sie in Tower Defense eben ausschalten: Wellenweise marschieren, rollen oder fliegen tumbe KI-Feinde vom Startpunkt zum Ziel, das sie natürlich nicht erreichen dürfen. Also errichten Sie Abwehrtürme, um die hirnlosen Horden zu dezimieren. Meist folgen die Feinde einer mehr oder minder verschlungenen Straße, an deren Rand Sie die Geschütze platziert. Manchmal gabelt sich der Weg auch in Alternativpfade, manchmal starten die Feinde an mehreren Stellen oder visieren mehrere Ziele an, sodass Sie an mehreren Fronten kämpfen. Und manchmal überqueren die Angreifer eine offene Ebene, also müssen Sie Turmlabyrinthe errichten, um die Gegnerschar in möglichst enge und tödliche Bahnen zu zwingen.

Das Arsenal umfasst für gewöhnlich mehrere Turmvarianten, von Standard-Kanonen über flinke, aber schwache Gatling-Geschütze bis hin zu ebenso tödlichen wie trägen Riesenwummen. Hinzu kommen Spezialwaffen, beispielsweise Eisstrahlen, die Angreifer verlangsamen. Oder Verstärker, die den Schaden benachbarter Türme erhöhen. Die erste Pflicht jedes Tower-Defense-Spielers lautet, die Stärken sowie Schwächen seiner Bauten zu kennen und zu nutzen. Dass sich Flak-Türme vorrangig gegen Flieger eignen, liegt auf der Hand. Aber was bringen Artilleriekanonen mit Flächenschaden, was Flammenwerfer, was Elektroschocker? Gleichzeitig reagieren die Gegnertypen unterschiedlich empfindlich auf die Waffenarten. Schneeriesen bekommen bei Eisbeschuss nicht mal Gänsehaut, werden von Flammenwerfern aber im Nu eingeschmolzen.

Ein umgekehrtes Lemmings erobert die Welt.

Die Grundfaszination aller Tower-Defense-Titel liegt in der Suche nach der richtigen Turmposition und -Kombination, die einem Puzzle ähnelt. Eine träge Riesenwumme profitiert enorm von einem benachbarten Froststrahl, der anrückende Gegner lähmt. Ein Schockwellen-Turm muss in einer Haarnadelkurve stehen, damit er möglichst viele Angreifer gleichzeitig erwischt. Entscheidend sind auch der Waffentyp und die Reichweite: Wo platzieren Sie weitreichende Artillerie, wo nahkämpferische Flammenwerfer? Wo lohnen sich Geschütze mit Flächenschaden, wo Präzisionskanonen gegen Einzelgegner? Noch dazu lassen sich die Türme in mehreren Stufen aufwerten, um ihren Schaden zu steigern. Neubauten und Upgrades gibt's freilich nicht umsonst, sondern gegen Geld, das Sie durch erledigte Gegner verdienen. Diese stets knappen Finanzmittel müssen Sie clever einsetzen. Errichten Sie viele billige Bollwerke oder wenige teure? Investieren Sie in Neubauten oder rüsten Sie bereits vorhandene Türme auf? Fehlentscheidungen können gravierende Folgen haben: Wer sich die teure Flak spart, muss fliegenden Feinden eventuell beim Durchmarsch zugucken.

Aus dieser einfachen Grundmechanik destillieren Tower-Defense-Titel eine bemerkenswerte Taktiktiefe und einen enormen Suchtsog: Weil die Feindwellen allmählich stärker werden, mutiert das anfangs gemütliche Gegnerklatschen im Verlauf einer Partie immer mehr zur motivierenden Verzweiflungsschlacht. Und selbst wenn Sie gewinnen, greift das Highscore-Prinzip: Beim nächsten Mal wollen Sie's noch besser machen, die Geschütze noch effizienter platzieren, noch mehr Gegner am Durchmarsch hindern. Nicht umsonst verewigen viele Turmbau-Programme ihre fähigsten Festungsherren in Online-Bestenlisten. Kurzum: Tower Defense fesselt, unterhält und erfordert Köpfchen – mehr kann man ein Strategiespiel kaum loben.

Der einzige Kritikpunkt am Turmbau-Prinzip ist dessen großes Frustpotenzial: Für jede richtige Entscheidung gibt es meist einhundert falsche, wer unüberlegt drauflos baut, kann schneller in die Niederlage schlittern als ein Fußballteam ohne Torwart. Allzu oft müssen Sie auswendig lernen, wann welche Gegner anrücken, um böse Überraschungen zu vermeiden. Doch selbst das lässt sich in positive Motivation ummünzen, auf eine harte Herausforderung folgt schließlich ein umso befriedigenderes Erfolgserlebnis. Das



Ebenso simpel wie suchterregend: das Flash-Spiel **Desktop Tower Defense**.

Interessante Ableger

Diese beiden kommenden Tower-Defense-Titel machen einen spannenden Eindruck.



Defenders of Ardania

Der Tower-Defense-Titel spielt im Universum der Strategieserie **Majesty** und bietet schicke 3D-Grafik sowie ein abgewandeltes Spielprinzip. So errichten Sie nicht nur Abwehrtürme, sondern rekrutieren auch Truppen, die gen Feindbasis marschieren. Außerdem wird es Zauber geben, mit denen Sie Ihre Soldaten stärken oder Feinde schwächen. Neben Solomissionen planen die Entwickler einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Bauherren. Erscheinen soll **Defenders of Ardania** im September 2011.



Dungeon Defenders

Das Indie-Programm bringt Genres zusammen, die ... nun, noch nie zusammengehörten. Denn es verknüpft Tower Defense und Action-Rollenspiel: Mit einem vierköpfigen Heldentrupp verteidigen Sie ein Schloss gegen Monsterhorden. Die Krieger steuern Sie direkt, steigern ihre Fähigkeiten und erbeuten frische Ausrüstung. Außerdem spicken Sie die Burggänge mit Fallen. Im Koop-Modus lenkt jeder der bis zu vier Spieler einen Helden. Auf Online-Plattformen wie Steam und GamersGate soll **Dungeon Defenders** ab Ende Juni erhältlich sein.

ähnelt der Faszination von Denk- und Puzzlespielen à la **The Incredible Machine** oder **Crazy Machines**: Man bastelt eben so lange an der richtigen Taktik, bis es funktioniert.

Seine heutige Beliebtheit verdankt **Tower Defense** vor allem Blizzard. Dem Klassiker **Starcraft** legten die Entwickler 1998 einen funktionsgewaltigen Editor bei, mit dem sich auch Karten basteln ließen, deren Spielprinzip vom klassischen Echtzeit-Mix aus Kampf, Basisbau und Rohstoffernte abwich. So entstanden die ersten echten Tower-Defense-Maps, die Geburtsstunde des Genres. Denn dessen Grundelemente fanden sich bereits in frühen Karten wieder, in **Turret D** etwa errichteten Sie Raketentürme entlang einer Zickzack-Straße, um blindlings vorbeiflatternde Feinde abzuschießen.

Pionierkarten wie **Turret D** erwiesen sich als ausgesprochen beliebt und brachten Dutzende Ableger hervor, Tower Defense etablierte sich in der Blizzard-Gemeinde. Folgerichtig schossen auch für das 2002 veröffentlichte **Warcraft 3** zahlreiche Turmbau-Karten aus dem fruchtbaren Fanboden, darunter das beliebte Eislevel **Wintermaul TD** und die Multiplayer-Map **Element TD**, auf der bis zu acht Spieler um die Wette verteidigen. Weil die Levelbastler im **Warcraft 3**-Editor erstmals Grafikmodelle und -effekte verändern konnten, entstand rasch ein Potpourri von Tower-Defense-Varianten, darunter sogar eine offizielle Blizzard-Karte.

Aus der **Warcraft 3**-Community schwappte die Erfolgswelle schließlich in die Welt hinaus. Ende 2005 erschien **Master of Defense**, der erste eigenständige Tower-Defense-Titel, entwickelt von einem russischen Designerduo. Im Januar 2007 folgte mit **Flash Element TD** das erste Flash-Browserspiel, das auf der **Warcraft 3**-Karte **Element TD** fußte. Binnen einer Woche nach seiner Veröffentlichung lockte **Flash Element TD** eine Million Spieler an. So begann der Boom, der Erfolge wie **Desktop Tower Defense** und **Plants vs. Zombies** erst ermöglichte. Auch **Flash Element TD** blieb populär, laut dem Statistik-Dienstleister MochiBot.com wurde es bis heute auf 26.766 Webseiten angeboten und über 185 Millionen Mal gespielt.

Die Grundidee hinter Tower Defense ist indes viel älter als **Warcraft 3** oder **Starcraft**. Schließlich errichteten Sie bereits 1992 im Echtzeit-Urvater **Dune 2** Abwehrtürme sowie Mauern, um Ihren Stützpunkt vor herrollenden Feindwellen zu schützen – ein Spielelement, das fast alle Echtzeit-Strategiespiele erbten. Allerdings legte nicht **Dune 2** den Grundstein für das Turmbau-Genre, sondern das ein Jahr ältere **Rampart**. In Ataris Verteidigungsschlacht-Simulator bestückten Sie selbst gebaute Burgen mit Kanonen, die Angreifer oder Feindfestungen beschossen. Wer noch tiefer in der Spielehistorie buddelt, stößt auf **Bokosuka Wars** von 1983. Im japanischen Actionspiel kämpften Sie sich mit einem König inklusive Armee durch die Mauerringe eines Schlosses und umgingen Abwehrtürme – eine Art umgekehrtes Tower Defense, das fast 28 Jahre lang einzigartig bleib.

Bis im April 2011 **Anomaly: Warzone Earth** erschien. Der Indie-Strategietitel stellt das Tower-Defense-Prinzip ebenfalls auf den Kopf: Mit einem Fahrzeug-Konvoi schlängeln Sie sich durch Straßenschluchten voller Abwehrtürme – und schießen zurück! **Anomaly** ist ein Fingerzeig dafür, wie sich das Genre derzeit entwickelt; immer mehr Entwickler versuchen, eigene Ideen einzubringen. **Sanctum** etwa verknüpft Tower Defense und Ego-Shooter: Zuerst errichten Sie Geschütze, dann greifen Sie selbst zur Waffe und ballern auf Angreifer, um die Kanonen zu unterstützen. Auch **Two Worlds 2: Castle Defense** – ein Ableger des Rollenspiel – verfolgt einen originellen Ansatz. Statt Türmen platzieren Sie darin nämlich Soldaten, die automatisch nahe Gegner attackieren.

Diese Innovationswut kommt nicht von ungefähr. Die Entwickler suchen nach Alleinstellungsmerkmalen, nach Argumenten dafür, wieso man ihr Spiel kaufen soll, wo's doch haufenweise kostenlose Flash-Programme gibt. Diese Online-Konkurrenz dürfte auch der Grund dafür sein, dass kein großer Publisher im Turmbau-Geschäft mitmischt. Als einziger namhafter Hersteller arbeitet derzeit Paradox (**Hearts of Iron 3**) am schönen **Defenders of Ardania** (siehe Kasten links). Dass die Goldgräber-Zeit vorbei und der Markt umkämpft ist, heißt aber nicht, dass Tower Defense keinen Spaß mehr macht. Denn das Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben. Trotz – oder gerade wegen – seiner lemminghaften Gegner. GR



Master of Defense war der erste eigenständige Tower-Defense-Titel für den PC.

Anomaly: Warzone Earth

Zu Abwechslung mal Tower Offense



Diesen **Flieger** müssen Sie heil ans andere Ende von Tokio verfrachten.

Anomaly: Warzone Earth dreht den Tower-Defense-Spieß um und versetzt Sie in die Rolle der Angreifer. Warum, das erklärt die anfangs wirre, später aber brauchbare Handlung: Auf Bagdad und Tokio regnen außerirdische Wrackteile, um die sich Anomalien bilden. In diesen Zonen sprießen Geschütztürme aus dem Boden, was der Menschheit natürlich nicht schmeckt. Also schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders (der einzigen direkt steuerbaren Einheit), der einen Konvoi aus bis zu sechs Fahrzeugen anführt. Die Route dieser Kolonne legen Sie auf einem Stadtplan fest. So können Sie beispielsweise Schleifen fahren oder besonders starke Turmnester umgehen. Anhalten, bremsen, beschleunigen oder wenden dürfen die Vehikel nicht, dafür aber jederzeit die Reihenfolge ändern. Das sorgfältige Austarieren und die richtige Anordnung der Einheiten spielt dabei eine wichtige Rolle: Fährt ein zäher Panzer vorneweg oder ein weitreichender Raketenwerfer? Investieren Sie Ihre knappen Ressourcen in mehr Feuerkraft oder einen Schildgenerator, der andere Fahrzeuge schützt? Der Commander selbst verfügt über lebenswichtige Spezialfähigkeiten, darunter ein Reparaturfeld und ein Panzer-Dummy, der den Feindbeschuss auf sich zieht. Außerdem hält der Befehlshaber als Zielscheibe her. Vor allem langsame Feindgeschütze kann er um 180 Grad wenden und damit vom Konvoi ablenken. Allerdings sollte er es nicht übertreiben: Wenn der Commander ins Gras beißt, vergehen bis zu seiner Wiederbelebung wertvolle Sekunden, in denen der Konvoi alleine bleibt.

TERMIN 11.4.2011 **PREIS** 10 Euro (Steam) **USK** ab 12 Jahren

Anomaly
Warzone Earth

Entwickler	11 bit Studios
Sprache	deutsch, englisch
Spielstil	klassisch ····· innovativ

- ⊕ die andere Seite spielen
- ⊕ gelungene Mischung aus Action und Taktik
- ⊕ abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ hübsche Effekte und Stadthintergründe
- ⊖ wenig Einheiten und Fertigkeiten



Defense Grid: The Awakening

Turmbau nahe der Perfektion



Die **Areale** sehen zwar recht schick aus, sind aber leblos und sehr statisch.

Was Innovation angeht, ist **Defense Grid** kein Vorzeigespiel, dafür setzt es die Standards des Tower-Defense-Genres fast perfekt um. Der rote Faden der 20 Missionen langen Kampagne ist eine KI, die Anweisungen gibt und die Situation kommentiert – aus reinem Eigennutz. Denn im Mittelpunkt jedes Levels steht ein Zentralknoten des Plappercomputers, den Alien-Angreifer demontieren und zum Ausgang schleppen wollen. Anders als in anderen Genre-Vertretern marschieren die Gegner in **Defense Grid** also nicht nur zum Ziel, sondern auch wieder zurück. Erst wenn sie alle Kernteile abgetragen haben, ist die Mission verloren. Mit jeder Karte wird das Spiel um diverse Elemente erweitert, etwa mächtigere Flammen- und Raketenwerfer oder Hilfstürme, die beispielsweise Gegner verlangsamen. Bei den Feinden folgen auf einfaches Kanonenfutter bald schwierigere Kaliber wie flinke Raser oder schwer gepanzerte Ungetüme. Auch die zunächst linearen Missionen werden zunehmend komplexer und gipfeln in offenen Ebenen, auf denen Sie den Feindwellen den Weg mit Turmlabyrinthen verbauen. Mit der Komplexität steigt auch der Schwierigkeitsgrad, spätestens zur Halbzeit wird **Defense Grid** richtig knifflig. Wer Fehler gemacht hat, kann per Rückspul-Funktion zum letzten Speicherpunkt springen, um seine Bautaktik zu verfeinern. Mit einer anderen Taste lässt sich die Zeit beschleunigen. Optisch liefert **Defense Grid** nicht nur detailreiche Umgebungen, sondern auch ein Effektspektakel, das sich sehen lassen kann. Damit ist das Spiel auch für Tower-Defense-Muffel einen Blick wert.

TERMIN 8.12.2008 **PREIS** 9 Euro (Steam) **USK** ab 12 Jahren

Defense Grid
The Awakening

Entwickler	Hidden Path Entertainment
Sprache	deutsch, englisch
Spielstil	klassisch ····· innovativ

- ⊕ perfekte Umsetzung des Spielprinzips
- ⊕ regelmäßig neue Spielelemente
- ⊕ Pausen- und Schnellvorlauffunktion
- ⊕ sanfter Einstieg
- ⊖ kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad



Atom Zombie Smasher

Kein Genre ohne Hirnfresser



Gerettete **Wissenschaftler** erforschen neue Technologien, darunter bessere Waffen.

Zombies kommen immer gut an, auch im Tower-Defense-Genre. Folgerichtig bekämpfen Sie in **Atom Zombie Smasher** Horden von Untoten, die Sie anfangs allerdings nicht besiegen können. Vielmehr besteht Ihre Aufgabe darin, in jedem Viertel der Spielstadt so viele Zivilisten wie möglich zu retten. Dazu legen Sie einen Landeplatz für Ihren Helikopter fest, der die Überlebenden automatisch einsammelt. Um Ihrem Piloten mehr Zeit zu verschaffen, platzieren Sie Söldner in den Straßenschluchten sowie Scharfschützen und Artillerie auf Dächern, außerdem fordern Sie Napalmschläge an. Anders als in anderen Genre-Vertretern behalten Sie dabei ein gewisses Maß an Kontrolle über Ihre Einheiten, beispielsweise verlegen Sie Infanterietrupps, lösen Sprengfallen manuell aus und sagen Ihren Geschützen, wo sie hinfeuern sollen. Je mehr Menschen Sie retten, desto mehr Punkte wandern auf Ihr Konto, was zu Stufenaufstiegen führt. So schalten Sie nach und nach bessere Abwehrmaßnahmen frei, evakuierte Forscher tüfteln zusätzlich an neuen Verbesserungen. Sobald Sie im späteren Spielverlauf entsprechend gut gewappnet sind, können Sie schließlich auch versuchen, die Viertel komplett von der Zombieplage zu befreien. Dieses knifflige Endziels motiviert zum Weiterspielen, auch wenn Ihre Erfolgschancen weniger von Ihrem taktischen Geschick abhängen, sondern vor allem vom Glück. »Trial & Error« ist in der Zombie-Apokalypse unumgänglich. Wenigstens stehen Sie nicht alleine da: Im Koop-Modus können Sie auf die Hilfe von bis zu zwei Mitspielern zurückgreifen. SKX

TERMIN 14.3.2011 **PREIS** 10 Euro (Steam) **USK** nicht geprüft

Atom Zombie Smasher

Entwickler	Blendo Games
Sprache	englisch
Spielstil	klassisch ····· innovativ

- ⊕ motivierendes Levelsystem und Forschung
- ⊕ Koop-Modus
- ⊕ Kontrolle über Einheiten
- ⊖ Missionen ähneln sich sehr stark
- ⊖ optisch mau



Sanctum

Tower Defense trifft Ego-Shooter



Zusammen mit Ihrer selbst gebauten Flak nehmen Sie träge **Flieger** aufs Korn.

Das ursprünglich als Mod für **Unreal Tournament 3** entwickelte **Sanctum** kombiniert Tower Defense und Ego-Shooter, allerdings ohne nennenswerte Handlung. Jede Partie unterteilt sich in zwei Phasen. In der Bauphase platzieren Sie auf vorgegebenen Feldern Mauern sowie diverse Geschützarten. Dabei schlagen Sie in der eingebauten Enzyklopädie die nächsten Gegnerwellen nach, um Ihre Abwehrmaßnahmen entsprechend anzupassen. Besonders knifflig ist das aber nicht, in jedem Level wird schnell klar, wie das Turmlabyrinth aussehen muss. Denn die vorgegebenen Bauflächen schränken Sie ein, Experimente sind selten möglich. Wenn Sie mit Ihrem Bollwerk zufrieden sind, starten Sie die Exterminations-Phase, in der die Gegnerwellen an den Türmen vorbei in Richtung Ihres Energiekerns marschieren. Im Kampf gegen die Feindesschar unterstützen Sie Ihre Kanonen, indem Sie selbst zur Waffe greifen und in der Ego-Perspektive auf die Gegner ballern. Die Invasoren ignorieren Sie dabei allerdings völlig und richten keinen Schaden an, sondern schubsen Sie allenfalls zur Seite. Für überstandene Wellen bekommen Sie eine vorgegebene Belohnung, egal wie souverän oder dämlich Sie sich angestellt haben. Dieses Geld investieren Sie dann in den weiteren Ausbau Ihrer Türme und Schießprügel. Weil es auf der Unreal Engine 3 basiert, sieht **Sanctum** für ein Indie-Spiel sehr gut aus. Das Hauptproblem des Tower-Shooters ist vor allem sein magerer Umfang. Derzeit gibt es nur vier Level. Der Koop-Modus für zwei Spieler tröstet darüber ein wenig hinweg, zumal der Schwierigkeitsgrad darin spürbar steigt.

TERMIN 15.4.2011 **PREIS** 15 Euro (Steam) **USK** nicht geprüft

Sanctum

Entwickler Coffee Strain Studios
Sprache englisch
Spielstil klassisch ..... innovativ

- ⊕ interessanter Genre-Mix
- ⊕ Coop-Modus
- ⊖ geringer Umfang
- ⊖ kaum taktischer Spielraum
- ⊖ keine Boni für gekonntes Vorgehen



Harvest: Massive Encounter

Die Masse macht's



Wenn Sie lange genug durchhalten, kommt es zu derartigen **Massenschlachten**.

In **Harvest: Massive Encounter** schlüpfen Sie in ferner Zukunft in die Rolle menschlicher Rohstoffsammler, die von Außerirdischen angegriffen werden. Um Ihre stationären Erntemaschinen vor den heranrückenden Alien-Wellen zu schützen, errichten Sie Verteidigungsanlagen wie Raketensilos und Lasergeschütze, welche die interstellare Brut aufs Korn nehmen. Die Abwehrstellungen feuern zwar automatisch, allerdings können Sie ihnen bevorzugte Ziele zuweisen – das bringt ein wenig taktische Würze ins Spiel. Darüber hinaus benötigen all Ihre Bauten Storm, sowohl Sammler als auch Geschütze. Der Saft fließt aus den Generatoren im Zentrum Ihrer Basis, durch Energieknoten reichen Sie ihn an die Gebäude weiter. Da jeder Verteiler nur über einen gewissen Radius verfügt, müssen Sie ein wahres Stromnetz austüfteln, um alle Anlagen zu versorgen. Gleichzeitig sollten Sie sparsam mit den Ressourcen umgehen, denn Bauten bezahlen Sie mit den Rohstoffen, die Sie ja eigentlich sammeln sollen. Eine bestimmte Ressourenmenge anzuhäufen ist auch Ihr einziges Ziel, früher oder später wird Ihr Stützpunkt nämlich überrannt. Weil die endlosen Gegnerwellen irgendwann einfach übermächtig werden, besteht Ihre Aufgabe grundsätzlich darin, die Angreifer so lange wie möglich aufzuhalten. Im späteren Verlauf einer Partie führt das zu ebenso spektakulären wie verzweifelten Massenschlachten gegen Hunderte Alien-Invasoren. Nach einiger Zeit wird die Abwehrschlacht allerdings eintönig, zumal die Auswahl an Geschützen arg klein ausfällt – trotz Stromknoten und Upgrades.

TERMIN 5.3.2008 **PREIS** 8 Euro (Steam) **USK** nicht geprüft

Harvest
Massive Encounter

Entwickler Oxeye Game Studios
Sprache englisch
Spielstil klassisch ..... innovativ

- ⊕ gewaltige Massenschlachten
- ⊕ Prioritäten für Geschütze
- ⊖ abwechslungsarme Missionen
- ⊖ wenige Einheitentypen
- ⊖ detailarme Umgebungen



Two Worlds 2: Castle Defense

Tower Defense ohne Türme



Unser **Krieger** rechts lässt sich von feindlichen Magiern in den Rücken schießen.

Castle Defense, ein Ableger des Rollenspiels **Two Worlds 2**, ersetzt die genre-typischen Türme durch bewegliche Kämpfer wie Palastwachen und Priester. Diese verteilen Sie auf vorgegebene Felder, um heranrollende Gegnerwellen abzuwehren. Jede Ihrer Einheiten verfügt über einen Aktionsradius; sobald ein Feind hineintritt, greift der Kämpfer automatisch an. Für überstandene Wellen gibt's Gold, das Sie für neue Truppen oder Upgrades ausgeben. Zudem können Sie Ihren Helden aufrüsten, der aus der hintersten Reihe mächte Fernangriffe ins Getümmel feuert. Mit Zaubersprüchen wie Heilung und Teleportation beeinflussen Sie den Kampfverlauf zusätzlich, praktischerweise auch im Pausemodus. Trotz der originellen Spielmechanik leidet **Castle Defense** unter diversen Macken. So gibt es nur fünf Levels, zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad: Während die ersten Wellen noch recht knackig ausfallen, verkommen die nächsten zum Spaziergang. Das liegt einerseits an der mangelhaften Einheitenbalance, andererseits an der Blödheit Ihrer Kämpfer. Denn trotz ihrer Beweglichkeit besitzen die Krieger den IQ von Türmen. Beispielsweise hauen sie lieber eine halbe Ewigkeit lang auf schwächliche Nahkämpfer ein, als den Heiler daneben anzugreifen. Oder sie schlurfen nach der Beseitigung eines Gegners seelenruhig zum Ausgangspunkt zurück, obwohl ihnen feindliche Fernkämpfer in den Rücken schießen. Abgerundet wird das Paket durch eine betagte Technik sowie diverse Steuerungsmacken, die schon mal verhindern, dass Sie eine am Boden liegende Einheit auswählen und wiederbeleben können.

TERMIN 17.5.2011 **PREIS** 15 Euro(Laden) **USK** ab 12 Jahren

Two Worlds 2
Castle Defense

Entwickler Reality Pump / Zuxxez
Sprache deutsch, englisch
Spielstil klassisch ..... innovativ

- ⊕ interessante Spielmechanik
- ⊖ dürftige Balance
- ⊖ strunzdumme KI
- ⊖ geringer Umfang
- ⊖ betagte Technik



Jeweils zwei der sechs getesteten Spiele stammen aus Polen, Schweden und den USA.

Freispiel

The Witcher: Versus!

Sie können das tolle The Witcher 2 (noch) nicht spielen? Oder kriegen nicht genug davon? Dann sollten Sie sich mal das zugehörige Flash-Browserspiel anschauen.

Browser-spiel

WAS **Browser-Rollenspiel** WER **CD Projekt** WO **GameStar.de/Quicklink/7457**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit Ihrem Charakter (Witcher, Sorceress oder Frightener) suchen Sie sich im Browserspiel **The Witcher: Versus!** auf der Landkarte ein Ziel und marschieren automatisch los. Während eine rote Linie Ihre Route markiert, listet ein Textfenster (!) Ereignisse. »Euch begleiten zwei Zwerge«, steht dann da oder »Ihr rutscht einen Hügel herab«.

Klingt öde, doch die Ereignisse wirken sich entweder sofort aus – die Zwerge zum Beispiel erhöhen Ihre Kampfkraft, beim Downhill-Rutschen verlieren Sie eine Futterration – oder aber Sie müssen in Psychotest-Manier per Buttonklick auf Begegnungen reagieren und beispielsweise nahende Banditen angreifen, umgehen oder vor ihnen fliehen. Wenn Sie angreifen, beginnt eine Art Schere-Stein-Papier-Taktik: Sie geben Ihre Angriffe und Verteidigungsaktionen im Voraus an. Als kampfstarker Witcher wählen Sie zum Beispiel zwischen machtvollen Schlägen und schnellen Stichen, weichen aus oder blocken. Der Gegner macht das Gleiche, ebenfalls im Voraus. Sobald Sie das Gefecht starten, gibt's kein Eingreifen mehr. Dafür aber schick animierte Duelle, in denen Sie die Kontrahenten von der Seite sehen. Die Kämpfe sind dadurch reine Glückssache.

The Witcher: Versus! ist kein Spiel, bei dem man stundenlang gebannt vor dem Monitor sitzt. Fürs Nebenherspielen im Büro oder Zimmeraufräumen ist es aber allemal prima. Wer sich allerdings die winzige Schrift ausgesucht hat, gehört echt gehauen. Martin Deppe

Fazit: Viel Witcher-Flair zum Nebenherspielen



Bei Reisen über die **Weltkarte** werden Ereignisse und Begegnungen in Textform erzählt. Die Schriftgröße stammt direkt aus der untersten Zeile von Augenarzt-Sehtesttafeln...



Als kampfstarker Witcher (rechts) treten wir gegen einen **NPC-Frightener** an. Dabei werden die zuvor gewählten Attacken und Defensivmanöver (unten rechts und links) rundenweise abgespult.

Millénaire

Mods

WAS **Minecraft-Mod** WER **Kinniken**
WO **Quicklink 7448** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Millénaire füllt die Minecraft-Welt mit belebten **Siedlungen** samt Getreidefarm, Markthaus (Vordergrund) und Burg.

Millénaire ist eine beeindruckende Modifikation für den Einzelspieler-Modus von **Minecraft**. Wer nach der einfachen Installation in ein neues Spiel startet, ist in der zufallsgenerierten Landschaft plötzlich nicht mehr alleine unterwegs. Die Mod verteilt Dörfer über die Klötzchen-Landschaft. Darin finden wir Holzfäller Odomar und Schmied Arnbjorn fleißig bei der Arbeit. In anderen Ortschaften gibt es Getreidefarmen oder Steinbrüche. **Millénaire** integriert außerdem neue Gegenstände und eine eigene Währung ins Spiel. Im Haupthaus einer Siedlung können wir verschiedene Rohstoffe und Werkzeuge handeln. Betreiben wir regelmäßig Handel, wachsen mit der Zeit sogar die Dörfer, neue Häuser und Betriebe werden gebaut und die Bevölkerung vermehrt sich. Wer ein wenig Einzelspieler-Abwechslung erleben möchte, sollte **Millénaire** ausprobieren. TIL

Fazit: Pflicht für Minecraft-Fans!

Fallout: New Vegas: Honest Hearts

DLC

WAS **Rollenspiel** WER **Obsidian Entertainment** WO **Quicklink 7453**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Wie schon der erste DLC **Dead Money** für **Fallout: New Vegas** beginnt auch **Honest Hearts** mit einer Pip-Boy-Mitteilung. Kurz darauf machen wir uns mit einer Karawane auf in den neuen Zion-Nationalpark. Im zerklüfteten Canyon herrscht ein religiöser Konflikt zwischen den Weißbeinen, dem Volk der Wüstenpferde und dem Tränenvolk. Bevor es zurück nach Hause geht, müssen wir die Spannungen zwischen den drei verfeindeten Parteien lösen. Die Wüstenpferde, angeführt von Joshua Graham, und das Tränenvolk unter Leitung des Missionars Daniel sind uns wenigstens freundlich gesonnen. Allerdings strebt Joshua eine blutige Vergeltung an, während Daniel eine friedliche Lösung befürwortet. Das Potenzial dieser Ausgangslage verpufft jedoch schnell. Zwar müssen wir uns für eine Seite entscheiden, die Charaktere und Aufgaben bleiben jedoch blass. Entdecker, denen die Geschichte weniger wichtig ist, fühlen sich in **Honest Hearts** hingegen pudelwohl. In der Canyon-Landschaft sind viele neue Orte und Gegenstände versteckt, anders als im strikt linearen **Dead Money** zahlt sich Erkunden folglich aus. Technisch bleibt alles beim Alten, **Honest Hearts** sieht wie das Hauptspiel alles andere als frisch aus. Und die Vertonung des DLCs ist Obsidian gründlich misslungen. Patrick C. Lück

Fazit: Für Fans



Die **Yao Guai** (mutierte Monster-Hyänen) gehören zu den neuen Gegnern von Honest Hearts.

Karoshi 2.0

Browser-spiel

WAS **Denkspiel**
WER **Jesse Venbruxh** WO **Quicklink 7447**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Die kleinen **Feuerbälle** dürfen auf keinen Fall den linken Eisblock zerschießen, über den wir in die Metallspitzen springen müssen.

Der virtuelle Tod des Helden ist bei Spielern verständlicherweise verhasst. Das Denkspiel **Karoshi 2.0** macht das digitale Ableben hingegen zum tragenden Spielelement. In jedem der 50 Level gibt es nur ein Ziel: den überarbeiteten Bürohengst im blauen Anzug in den sicheren Tod zu schicken. Das klingt einfacher, als es häufig ist. Können wir uns im ersten Raum noch gemütlich in die bereitgestellten Metallspitzen fallen lassen, stehen wir schon bald in leergefegten Räumen, die nichts zum Abmurksen bieten. Dann ist Kreativität und vor allem eine Portion Ideenreichtum gefragt, damit der kleine Mann stirbt. Manchmal reicht für den schnellen Tod schon geschicktes Platzieren von Kisten über Falltüren und der Druck auf den richtigen Knopf im richtigen Moment. Viel häufiger führt uns **Karoshi** aber an der Nase herum, hält uns die scheinbar offensichtliche Lösung direkt vor Augen, die eigentlich gar keine ist. Plötzlich fungiert dann der Mauszeiger als solide Plattform oder die Rückkehr in das Hauptmenü birgt die tödliche Lösung. Glücklicherweise tritt nach gefundener Lösung fast immer ein angenehmer »Aha«-Effekt in Verbindung mit zumindest einem Schmunzeln ein. Selten hat der virtuelle Tod soviel Spaß gemacht wie in **Karoshi 2.0**. Til

Fazit: Unbedingt spielen!

Super Meat Boy Editor

DLC

WAS **Level-Editor** WER **Team Meat** WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wir geben's zu: **Super Meat Boy**-Tester Daniel hat den letzten Level des Indie-Hits nie geschafft. »Der ist aber auch bockschwer!«, schallt es aus seinem Büro. Wer das knüppelharte Jump&Run hingegen mit verbundenen Augen gemeistert hat, für den dürfte sich der offizielle Level-Editor lohnen. In dem kostenlosen Programm können Sie mit nur wenigen Mausklicks eigene Hüpfherausforderungen basteln, sie mit allerhand Fallen, Dekorationen und Wettereffekten würzen und dann auf die **Meat Boy**-Server hochladen. Doch Obacht: Ihre Eigenbau-Mission müssen Sie zuvor erst mal selbst meistern. So wollen die Entwickler vermeiden, dass »unmögliche« Levels veröffentlicht werden. Daniel reibt sich bereits die Hände; schicken Sie ihm Ihr Meisterwerk an danielm@gamestar.de. Den kreativsten Level belohnen wir mit einem schicken Preis! DM

Fazit: Für Fans



Hindernis-Parcours Marke Eigenbau. Der Super Meat Boy Editor macht's möglich.

A Mystical Land

SOCIAL GAME

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Mad Otter Games** WO **Facebook** WANN bereits bereits **erschienen** GELD **kostenlos**



A Mystical Land ist das erste komplett 3D-fähige **Facebook-Rollenspiel**.

Eine Premiere: **A Mystical Land** ist das erste Online-Rollenspiel auf Facebook, das zudem komplett in 3D läuft. Das Programm orientiert sich am Genre-Standards. Wir kloppen Monster, erledigen 08/15-Quests und steigen so zum Helden auf. Besonderes Gewicht liegt auf dem Crafting. Statt Waffen und Ausrüstung zu erbeuten, schneidern, schmieden und schnitzen wir alles selbst. Das Handwerk kostet Energie, die sich Facebook-typisch nur langsam regeneriert. Es sei denn, wir kaufen zeitsparende Boni. Nötig ist das nicht, wohl aber Freunde, denn schon bald kommen wir nur im Team voran. Aber dafür sind Social Games ja gedacht. DM

Fazit: Für Genre-Einsteiger

Global Agenda

Mods

WAS **Online-Actionspiel** WER **Hi-Rez Studios** WO **Quicklink 7449** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Vor rund einem Jahr haben wir **Global Agenda** bereits getestet und mit respektablen 70 Wertungspunkten prämiert. Denn das Online-Actionspiel verknüpft flotte Mehrspieler-Gefechte und gefällige, effektreiche Grafik mit einem motivierenden Rollenspiel-System samt Ausrüstungs- und Talent-Upgrades. Damals mussten Sie **Global Agenda** allerdings noch kaufen, nun surft es auf der Free2Play-Welle: Die Basisversion gibt's als kostenlosen Download, Bezahlspieler erkaufen sich Vorteile. Kostenpflichtige »Agenda-Punkte« etwa dienen als Spezialwährung für bessere Ausrüstung. »Booster« für acht bis 30 Dollar bringen zehn bis 90 Tage lang mehr Geld und Erfahrungspunkte. Eingefleischte Fans investieren zusätzlich 20 Dollar, um dauerhaft zu »Elite«-Kriegern aufzusteigen, die unter anderem bessere Gegenstände in den Kämpfen abstauben.

Am spielerischen Kern ändert die Free-2Play-Umstellung nichts, Ihren Helden steuern Sie in der Schulterperspektive durch extrem schnelle Nah- und Fernkämpfe. Die Bezahlvorteile beeinflussen die Balance kaum, denn die vier Klassen (Kämpfer, Heiler, Schleicher, Ingenieur) sind exzellent abgestimmt. Zudem treten Sie stets gegen ungefähr gleichstarke Spieler an, und zwar in den rasanten PvP-Scharmützeln, in denen zwei Spieleteams unter anderem um Kontrollpunkte kämpfen. PvE-Gefechte gegen computergesteuerte Feinde fallen langweiliger aus – es sei denn, Sie stürzen sich in eine der packenden Raid-Schlachten, in denen Sie und Ihre Mitstreiter Horden von KI-Angreifern abwehren. Noch dazu gibt's einen Gildenkriegs-Modus, in dem Spielerbündnisse um eine Strategiekarte ringen, Provinzen erobern und sogar Gebäude bauen sowie lenkbare Fahrzeuge basteln. **Global Agenda** schnürt also ein dickes und spaßiges Free2Play-Paket, das sich Fans flotter Online-Schlachten keinesfalls entgehen lassen sollten. GR

In diesem PvP-Modus müssen wir eine **Metallkugel** (Mitte) in die Feindbasis bugsieren. Sie bewegt sich allerdings nur, wenn wir in ihrer Nähe bleiben.





Am Ende einer Raid-Schlacht wartet ein Bossgegner, in diesen Fall ein explosiver **Riesen-Roboter**.

Fazit: Unbedingt spielen!

Crysis 2: Retaliation

DLC

WAS **Kartenpaket** WER **Crytek** WO **Quicklink 7460**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**



Die **vier Maps** des Kartenpakets sind hübsch, aber meistens leer.

Seit dem 18. Mai ist das erste Kartenpaket für **Crysis 2** erhältlich. Der Map Pack namens Retaliation (»Vergeltung«) enthält vier neue Karten: Park Avenue, Transit, Werft und Anlage. Die bestehen zu großen Teilen aus Versatzstücken der Singleplayer-Levels, Neues gibt's da also nicht zu sehen – wenn man die Maps überhaupt zu Gesicht bekommt. Denn bislang hat das Kartenpaket kaum Abnehmer gefunden, die Server mit den neuen Schlachtfeldern sind meist menschenleer. Der DLC macht es seinen Kunden aber auch nicht einfach: Sie können das Kartenpaket nur über die englischsprachige Community-Seite kaufen und nur mit Kreditkarte bezahlen. Das mag viele abschrecken, zumal die Seite nach wie vor im Beta-Stadium steckt. Besonders nervig: Wir können unsere Kreditkartendaten nach der Transaktion nicht mehr aus unserem Profil entfernen, sondern müssten dazu den kompletten Account löschen. Hinzu kommt, dass einige Spieler technische Probleme bei der Installation haben. Auch abseits der DLC-Politik scheint der Multiplayer-Modus von **Crysis 2** wenige Fans zu haben: Derzeit finden wir nur noch rund 30 aktive Server im europäischen Raum. FAB

Fazit: Für Fans

Travian 4

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Travian Games**
WO **Quicklink 7458** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Ihr einziger **Held** steigt im Level auf und lässt sich ausrüsten.

Die spinnen, die Römer. Und die Gallier. Und die Germanen. Mit rund sechs Jahren auf dem Buckel gehört das Strategiespiel **Travian** bereits zu den Browser-Opas. Aber nicht zum alten Eisen, denn mit Version 4 gab's kürzlich eine sanfte Frischzellenkur. **Travian** erinnert tatsächlich an die Comic-Hefte Asterix und Obelix – mit dem Unterschied, dass hier nicht ein einziges Gallierdorf gegen den Rest der Welt antritt, sondern Tausende von Siedlungen. Grundsätzlich spielen sich alle drei Parteien gleich, die Unterschiede liegen im Detail. Gallier dürfen zum Beispiel Fallensteller bauen, um Angreifer nicht nur auf-, sondern auch gefangen zu halten. Anfangs spielt sich das Ganze sehr betulich, Sie bauen Ihr Dorf und seine Umgebung (Wälder, Berge und so) auf jeweils einem eigenen Bildschirm aus, produzieren Truppen, verbessern Rüstung und Waffen. Aber Sie kriegen schnell mehrere Dörfer, und dann explodiert der Zeitaufwand – und die Faszination. Martin Deppe

Fazit: Hardcore-Strategen sollten Probe spielen

Dawn of War: Ultimate Apocalypse

Mods

WAS **Mod für Dawn of War: Soulstorm** WER **Krronus / Cylarne_04**
WO **Quicklink 7450** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Dawn of War gehörte zu den besten Strategiespielen des Jahres 2004, auch heute noch spielen sich die flotten Gefechte facettenreich. Den Moddern Cylarne_04, Cosmocrat, Krronus und MonkeyXXL war der Umfang aber noch nicht groß genug, weswegen sie mit einigen Helfern eine Modifikation mit dem gewichtigen Titel **Ultimate Apocalypse** realisierten. Die Installation von **Ultimate Apocalypse** geht dank einer detaillierten Anleitung schnell von der Hand, allerdings ist die Erweiterung **Soulstorm** Pflicht. Der Name der Mod ist Programm: In **Ultimate Apocalypse** ist alles größer, besser und zerstörerischer. Die Armeenbegrenzung wurde für Infanterieeinheiten und Fahrzeuge aufgehoben, es sind also riesige Truppengefechte möglich, bei denen man schnell mal den Überblick verlieren kann. Neue Einheiten mischen im Kampfgetümmel mit. Eine zusätzliche vierte Technologiestufe schaltet die stärkeren Einheiten frei. Auch die Kamera wurde überarbeitet und die Zoomfunktion verbessert. Vor einem Gefecht lassen sich die Zusatzinhalte der Mod in einer Liste zu- und abschalten. Die Installation der Mod hatte bei uns einige fehlerhafte Einheitenbeschreibungen zur Folge, außerdem überfordern die riesigen Armeen teilweise die KI. Fans von **Dawn of War** sollten sich davon auf keinen Fall abhalten lassen. TIL

Fazit: Unbedingt spielen!



Die zahlenmäßig überlegenen **Space Marines** nehmen den riesigen Panzer der Imperialen Armee in die Zange.



Leserbriefe

Download-Vollversion

Lieber bei Steam

▶ Ich finde eine Vollversion als Download gut. Denn so könnt ihr auch Spiele anbieten, die das normale Volumen einer DVD überschreiten, was bei Dawn of War inklusive aller Addons ja der Fall gewesen wäre. Was mir jedoch missfällt, ist der begrenzte Einlösungszeitraum des Codes und der Vertriebspartner (Gamesload). Ein Steam-Key wäre mir lieber gewesen. Mathias Dietrich

Ich habe gar kein DSL!

▶ Da packe ich die GameStar aus und freue mich riesig über die Vollversion, weil ich mir schon überlegt hatte, Dawn of War zu kaufen und siehe da: ein Downloadcode?! Es ist ja schön und gut, dass ihr dadurch moderner werden wollt und so auf eurer DVD Speicherplatz spart. Doch erstens sehe ich nicht ein, mich bei Gamesload zu registrieren, und zweitens gibt es in Deutschland noch Millionen von Menschen, die kein DSL besitzen. Zu denen zähle ich auch. Ich kann mir Dawn of War also gar nicht runterladen. Ich bin entsprechend schwer enttäuscht, auch wenn das Angebot sicherlich gut gemeint war. Patrick Kaserer

◀ Auf der XL-DVD gab es zusätzlich Deus Ex: Invisible War. Es wird zunehmend schwieriger, alle redaktionellen Inhalte wie Test- und Special-Videos (»Die Redaktion« und so weiter) in angemessener Qualität sowie eine einigermaßen zeitgemäße Spiele-Vollversion auf nur eine DVD zu quetschen. Moderne Spiele sind nun mal enorm umfangreich. Wir wollen aber auf keinen Fall auf redaktionelle Inhalte verzichten. Also wird die XL-DVD zunehmend zum Träger von Zusatzangeboten werden, die darüber hinausgehen. Das bedeutet, dass die DVD eine Grundversorgung mit allem bietet, was man in dem Monat über PC-Spiele wissen muss, bei der XL-Version gibt's für den Aufpreis von 80 Cent neben weiteren redaktionellen Themen wie HD-Videos dann noch Vollversionen und Online-Rollenspiele. Übrigens: Dawn of War gab es noch nie als Beilage zu einem Magazin – weder als Vollversion auf dem Datenträger noch als Download-Code. Schon gar nicht mit allen Addons, ein wirklich starkes Paket. Auf die DSL-Versorgung in Deutschland haben wir leider keinen Einfluss. Gamesload ist übrigens ein absolut vertrauenswürdiger Partner, der zudem in Deutschland sitzt, was solche Koops erst ermöglicht. Michael Trier

Grafikwertungen

Weg damit!

▶ Neulich habe ich mal wieder das gute alte Starcraft 1 rausgekramt und musste feststellen: Das macht ja tatsächlich noch Spaß, obwohl es grafisch nicht mehr besonders bombig aussieht. Das dürfte heute bei euch ja höchstens einen Punkt in der Grafikwertung bekommen und laut der Endwertung dann entsprechend weniger Spaß machen als früher. Aber die Optik hat in meinen Augen keine Auswirkung auf den Spielspaß. Man vergleiche nur mal Titel wie Crysis 2, Portal 2 oder Monkey Island 2 SE: Das sind alles mehr oder weniger aktuelle Werke, die sich grafisch stark unterscheiden, und dennoch machen sie extrem viel Spaß. Und es gibt unzählige Facebook- oder Browsergames, die nicht hübsch sind, aber trotzdem millionenfach gespielt werden. Meine Idee wäre, die Grafikrubrik aus eurem Wertungssystem zu streichen und die Punkte auf Kategorien zu verteilen, die wirklich wichtig sind: Atmosphäre, Balance, Sound oder ähnliches. Dazu dann noch ein Plus für Spiele mit aktueller Grafik und ein Minus für schwache Optik. Christoph Steeger

Ewiges Herumgenörgel

▶ Bei eurem Artikel zu Deus Ex: Human Revolution schwillt mir der Hals: Muss denn andauernd erwähnt werden, dass das Spiel keinen Grafik-Award bekommen wird und die »angestaubte Grafik« seine herausragende Schwäche ist? Dieses ewige Herumgenörgel über Grafik-Blabla geht mir tierisch auf den Keks! Mittlerweile müsste doch jeder wissen, dass eine perfekte Grafik noch kein gutes Spiel ausmacht. Deswegen Spiele abzuwerten ist mir schon lange ein Dorn im Auge. Titel wie das neue Deus Ex werden durch solche Previews von vornherein in ein schlechtes Licht gerückt. Mario Seipel

◀ Wir wissen, dass Optik nicht alles ist. Schließlich bestimmt die Grafik als nur eine von zehn Wertungskategorien die Endnote lediglich zu 10 Prozent, und Fabian schreibt in seinem Fazit nicht zufällig: »Das erste Deus Ex war auch kein Augenschmaus und für mich trotzdem ein Hit.« Dass wir Human Revolution für seine altbackene Präsentation kritisieren, hat folglich nichts mit »Herumgenörgel« zu tun, sondern mit technischem Fortschritt: Nicht nur wir, sondern auch viele Spieler erwarten, dass aktuelle Spiele technisch auf der Höhe der Zeit sind. Denn ohne Fortschritt müssten wir Human Revolution heute noch in CGA-Optik mit 16 Farben spielen. Und das kann niemand ernsthaft wollen. Michael Graf



Vollversion Dawn of War: »Ich kann mir Dawn of War gar nicht runterladen, und genau deshalb kaufe ich ja euer Heft mit DVD.«

The Witcher 2

Nichts für Linkshänder

▶ Bei euren Tests kann man sich eigentlich immer darauf verlassen, dass ihr alle wichtigen Punkte berücksichtigt. Umso mehr hat es mich überrascht, dass ihr in eurem



Deus Ex: Human Revolution: »Muss denn andauernd erwähnt werden, dass das Spiel keinen Grafik-Award bekommen wird?«

Test zu The Witcher 2 mit keinem Wort erwähnt, dass man die Tastenbelegung kaum anpassen kann. Nicht nur, dass das Spiel den Nummernblock sowie die Pfeil- und Funktionstasten nicht oder nur teilweise erkennt, viele Buchstaben sind außerdem fest mit einer Funktion verknüpft: Das Inventar liegt zum Beispiel immer auf I. Linkshändern wir mir ist es dadurch unmöglich, das Spiel ohne Zusatzprogramm mit der rechten Seite der Tastatur zu bedienen, während die Linke die Maus bedient. Dieses Bedienungsmanko hätte eine Erwähnung verdient, wenn nicht sogar einen Wertungspunkt Abzug. Marcel Knecht

◀ Dass man die Tastenbelegung nicht ändern kann, hätte ich in der Tat erwähnen müssen. Dafür ein dickes: »Pardon!« Seit den jüngsten Patches lassen sich die Tasten allerdings weitgehend frei belegen – wenn auch über die irreführende Startmenü-Option »Grafik und Sprache«. Michael Graf

Kopierschutz

Paranoide Publisher

▶ Ich habe The Witcher 2 ehrlich erworben und mich über die prächtige Ausstattung gefreut, nur um anschließend dem Zorn zu verfallen: Mein PC erkennt die DVD nicht. In Internetforen heißt es dann, ich solle bestimmte Software auf meinem Rechner deinstallieren. Aber warum sollte mir ein Publisher vorschreiben, welche Programme ich auf meinem eigenen Rechner nutzen darf? Daraufhin habe ich ein Image der DVD erstellt, diese »Raubkopie« geladen und siehe da: Das Ding läuft. Was will mir der Publisher damit sagen? »Hol' Dir die gecrackte Version, dann hast Du den ganzen Stress nicht!«, oder was? Kopierschutz ist eine Seuche, die die Falschen befällt und ihren Sinn verfehlt. Ich habe keine Lust mehr, Stunde um Stunde damit zu verschwenden herauszufinden, wie ich ein legal erworbenes Spiel endlich spielen kann, und würde The Witcher 2 am liebsten ins Geschäft zurücktragen. Ist es das, was diese paranoiden Publisher wollen? Jens Weser

Anno 2070

Anno macht es richtig

▶ Jede Fortsetzung hat im Grunde ein Problem. Einerseits möchte der Spieler seine Abenteuer fortführen und der Publisher damit Geld verdienen. Andererseits erwarten viele Menschen mit jeder Fortsetzung Neuerungen und Veränderungen. Das hat die Konsequenz, dass sich jede Fortsetzung einer Serie mehr und mehr vom ursprünglichen Konzept entfernt. Damit verschleißt sich eine Serie automatisch. Die einstige Spiele-Ikone Lara Croft zum Beispiel hat ihre besten Tage hinter sich (wenn man vom bevorstehenden Reboot absieht), weil einerseits die Serie nichts Besonderes mehr ist und sie andererseits durch die Konsolenentwicklung so verändert wurde, dass Tomb Raider mit seinem ursprünglichen Spielgefühl nichts mehr zu tun hat. Anno 2070 macht es hingegen richtig: ein bewährtes Spielgefühl mit neuem Design. Hier ist ein moderner Klassiker mit angemessenen Neuerungen in der Mache. Stefan Klaußner

Frischer Wind

▶ Ich persönlich finde es super, dass Anno jetzt endlich mal einen Szenario-Wechsel bekommt. Klar, ihr habt recht, es ist ein Risiko, denn bislang hat Anno immer im Mittelalter beziehungsweise im Kolonialzeitalter gespielt, doch vielleicht schaffen es die Entwickler mit dem neuen Szenario neue Kunden und Käufer zu werben. Der frische Wind wird der Serie sicher gut tun. Und mit dem neuen Setting kommen ja glücklicherweise auch endlich mal neue Spielelemente hinzu wie etwa die Energieversorgung. Was ich aber sehr schade finde ist, dass die Unterschiede bei den beiden Fraktionen eher minimal ausfallen. Mir hat der Orient im Vorgänger sehr gut gefallen, da er endlich mal eine zweite, spürbar andere spielbare Fraktion bot. Nichtsdestotrotz, ich freue mich über den neuen Serienteil und seinen Sprung in die Zukunft! Florian von Hottenrott

Fusion ist sauber

▶ Bei eurer Preview zu Anno 2070 ist mir ein Fehler der Entwickler aufgefallen, den

Fehler!

Der Weltraum ist unendlich. Unendlich langweilig verglichen mit der Erde, auf der einfach viel mehr los ist und außerdem nicht immer Nacht. Und so wird das Hubble-Teleskop in der Erdumlaufbahn seit Neustem nicht mehr benutzt, um intelligentes Leben in den Weiten des Alls zu suchen, sondern um intelligentes Leben in den Fluren der GameStar-Redaktion zu finden. Bislang ohne Erfolg, doch das Hubble-Team gibt nicht auf.

Test: The Witcher 2
Tom Diehl, der Leiter der Südamerika-Abteilung der Teleskop-Belegschaft, erkennt mit geschultem Blick schon aus 575 Kilometern Höhe, dass da etwas nicht stimmen kann im Test von The Witcher 2: »Ihr schreibt, Chan Chan in Kolumbien sei die größte Ruinenstadt der Welt, tatsächlich liegt Chan Chan aber in Peru. Nah dran, immerhin sind das nur 1.000 Kilometer, aber trotzdem falsch.« »Papperlapapp«, entgegnet der verantwortliche Redakteur Michael Graf, »auf meiner Karte liegen Kolumbien und Peru gerade mal einen Fingerbreit auseinander. Das ist höchstens ein guter Zentimeter!«

Titelseite
Sebastian Klein hat allein wegen seines Namens ein Auge für Winzigkeiten: »Beim genaueren Betrachten des aktuellen Covers ist mir aufgefallen, dass auf dem vorderen Rotor des Fluggeräts zwei Minimenschen stehen. Beim Hauptartikel-Hintergrundbild sind die nicht zu sehen. War das das Layout?« »Was heißt denn da Minimenschen?!«, schimpft Chef-Layouterin Sigrun Rüb, »Ich bin immerhin 1,63 Meter groß! Und ich weiß genau, worauf ich nicht stehe: Auf Sebastian Klein!«



Report: Im Spielemuseum
Als Weltraumforscher entsprechend geschult im Umgang mit nicht-menschlichen Lebewesen, erspäht Leopold Lautenbacher sofort eine Verwechslung in der Reportage über das Spielemuseum in Berlin: »Auf dem Foto auf Seite 98 sind nicht etwa Ratchet und Clank, sondern Jak und Dexter zu sehen.« Harald Fränkel, Hobby-Fotograf und Hobby-Besserwisser, weiß es mal wieder besser: »Die sollten da oben mal ihre Teleskoplinse nachjustieren! Ich meine ja auch nicht die beiden Figuren auf der Treppe, sondern die beiden Figuren auf den beiden Figuren auf der Treppe!«



Nachdem sich der Einsatz über der Redaktion als wenig ertragreich erwiesen hat, umkreist das Hubble-Teleskop fortan die Erde auf der Suche nach FKK-Badestränden.

ich als Physikstudent nicht so stehen lassen kann. Das beste Kraftwerk der industriellen Tycoons im Spiel ist ein Fusionsreaktor, der auch hochgehen kann und dann die Umgebung verseucht, ähnlich wie jüngst das AKW in Fukushima. Fukushima ist jedoch ein Fissions- oder Spaltungsreaktor, der nach einem komplett anderen Prinzip arbeitet als ein Fusionsreaktor. Im Fissionsreaktor wird radioaktive Strahlung frei, die erhebliche Umweltschäden auslösen kann. Ein Fusionsreaktor funktioniert hingegen nach den Prinzipien unserer Sonne und erzeugt mit Wasserstoff und Deuterium oder Tritium Unmengen von Energie, deren einziges Abfallprodukt Helium ist. Der Fusionsreaktor ist derzeit noch Zukunftsmusik, stellt aber in der Theorie eine fast unerschöpfliche, »saubere« Energiequelle dar, die in Anno 2070 meiner Meinung nach besser zu den grünen Ecos passen würde. Ich wollte das nur klarstellen, weil in der aktuellen Energiedebatte schnell alle schreien: »Das funktioniert mit Atomen, das wollen wir nicht!« **Sebastian Krombach**

◀ Danke für den Hinweis, Sebastian, das haben wir natürlich schon längst gewusst, das mit dem Fisio...Fussi...Sonnenreaktor! Wir haben so ein Ding im Keller stehen, um die Redaktion mit Strom zu betreiben, und das ist wirklich eine ganz saubere Angelegenheit. Das Laufrad quietscht nur gelegentlich, wenn einer der Praktikanten nach zwölf Antriebsstunden darauf ins Straucheln kommt (und ich könnte schwören, die Burschen produzieren kein Helium, sondern Methan, so wie's da unten riecht), aber im Vergleich zum Kernkraftwerk ist das natürlich wirklich umweltfreundlich. Fabian Siegismund

DLC

Wann hört das auf?

▶ **Diese DLC-Nummer hat ja ganz harmlos angefangen: Da gab's diese Pferderüstung für Oblivion. Okay, die habe ich mir gekauft, die hat einfach cool ausgesehen. Dann kam lauter unnützer Kram, den man sich nicht kaufen muss, und das ist ja auch okay. Irgendwann sind die Publisher dann aber auf die Idee gekommen, echte Spielinhalte als DLC-Häppchen anzubieten. Damit sparen die sich echte Addons. Firaxis etwa hat bei Civilization 5 nur eine Handvoll Zivilisationen in das Hauptprogramm genommen, der Rest kommt so nach und nach per DLC. Das gleiche jetzt bei Total War: Shogun 2. Und bei Fable 3 gibt's bei Verkaufsstart gleich drei DLCs. Da fühle ich mich betrogen! Ich möchte mir auch kein Hemd kaufen, an dem dann der dritte Knopf von oben absichtlich weggelassen wurde, damit ich mir den separat kaufen muss!** **Stefan Beldovits**

◀ Die Publisher experimentieren derzeit, wie weit sie gehen können: Mit den DLC-Umfängen, den Preisen und der Geduld der Kunden. Wenn Activision allen Ernstes eine Handvoll Multiplayer-Karten für zehn Euro pro Paket verkaufen kann (und zwar in Massen), dann mag uns das dreist erscheinen, letztlich ist das aber einfach freie Marktwirtschaft. Der Erfolg gibt den Publishern also recht. Wir als Kunden haben nur eine Möglichkeit, uns dagegen zu wehren: Dreiste DLCs nicht kaufen. Besonders nicht, wenn man dafür nur eine virtuelle Pferdedecke bekommt, Stefan! Fabian Siegismund

Hacker-Angriffe

Realitätsverlust

▶ **Zuletzt gab es immer wieder Meldungen über Hackerangriffe. Zunächst war Sony Ziel einer Attacke, danach Nintendo und jetzt auch Bethesda. Ich beobachte das Ganze mit Sorge und bin sprachlos, dass die Community das zum Teil sogar befürwortet. Klar machen die großen Firmen auch nicht alles richtig, aber eine kriminelle Handlung bleibt kriminell, egal wie man es auch verpackt. Einigen Spielern scheint hingegen völlig der Sinn für die Realität abhanden gekommen zu sein, die rufen ja zum Teil noch zu weiteren Hacks auf!** **Ronny Schiche**

◀ Manche Spieler, die sich von einem Publisher schlecht behandelt fühlen (etwa weil ihnen dessen DLC-Politik nicht gefällt), sehen in den Hacker-Angriffen so was wie »die Rache des kleinen Mannes«. Da hört man dann tatsächlich: »Gut so! Zeigt's denen!« Was viele offensichtlich dabei übersehen, ist, was die Hacker zum Beispiel im Falle von Sonys Playstation Network letztlich geklaut haben: Kreditkartendaten. Von den Firmenbossen? Nein, von den Kunden! Solchen Hackern zuzujubeln ist ungefähr so, als würde ich dem Räuber applaudieren, der die großen, bösen Banken bloßstellen will, indem er mein Schließfach leer räumt. Fabian Siegismund

Battlefield 3

Verwirrung auf dem Schlachtfeld

▶ **Mein Clan und ich sind riesige Fans der Battlefield-Reihe; wir fiebern alle Teil 3 entgegen und saugen jede Neuigkeit dazu auf. Und gerade das hat uns jetzt verunsichert, denn wir wissen nicht, welche Version von Battlefield 3 wir kaufen sollen: EA hat eine normale Version angekündigt, eine Vorbesteller-Edition mit dem Kartenpaket »Back to Karkand« und eine Sonderausgabe, die das »Physical Warfare Pack« enthält. Viele von uns haben mittlerweile ihre Vorbestellung wieder zurückgenommen, weil sie fürchten, irgendwelche Inhalte zu verpassen, die im schlimmsten Fall für ein gemeinsames Battlefield-Erlebnis gebraucht werden. Ich überlege mir derzeit, fürs Erste auf Battlefield 3 zu verzichten, um dann irgendwann eine »Platinum Edition« mit allen Inhalten zu kaufen. Ich stecke jedenfalls keine 15 oder 20 Euro in DLCs, nur um ein komplettes Spiel zu bekommen.** **Julian Sarikli**

◀ In Deutschland wird die Limited Edition von Battlefield 3 als reguläre Ladenversion angeboten. Die enthält »Back to Karkand« ohne Aufpreis. Darüber hinaus wird's aber noch Sonder-Editionen bei bestimmten Händlern geben. Die enthalten dann Unlocks und exklusive Items. Die Unlocks kann früher oder später jeder Spieler freischalten, die Items hingegen gibt's tatsächlich nur in den Spezialausgaben, dafür haben die dann aber kaum spielerische Bedeutung, sagt Electronic Arts. Ich denke da an exklusive Klamotten oder dergleichen. Ihr werdet in eurem Clan also in jedem Fall gemeinsam spielen können, allerdings hat Spieler »A« dann vielleicht schon früher einen Granatwerfer, während Spieler »B« ein außergewöhnliches Barett trägt. Fabian Siegismund

GameStar Interaktiv »Hail to the King«

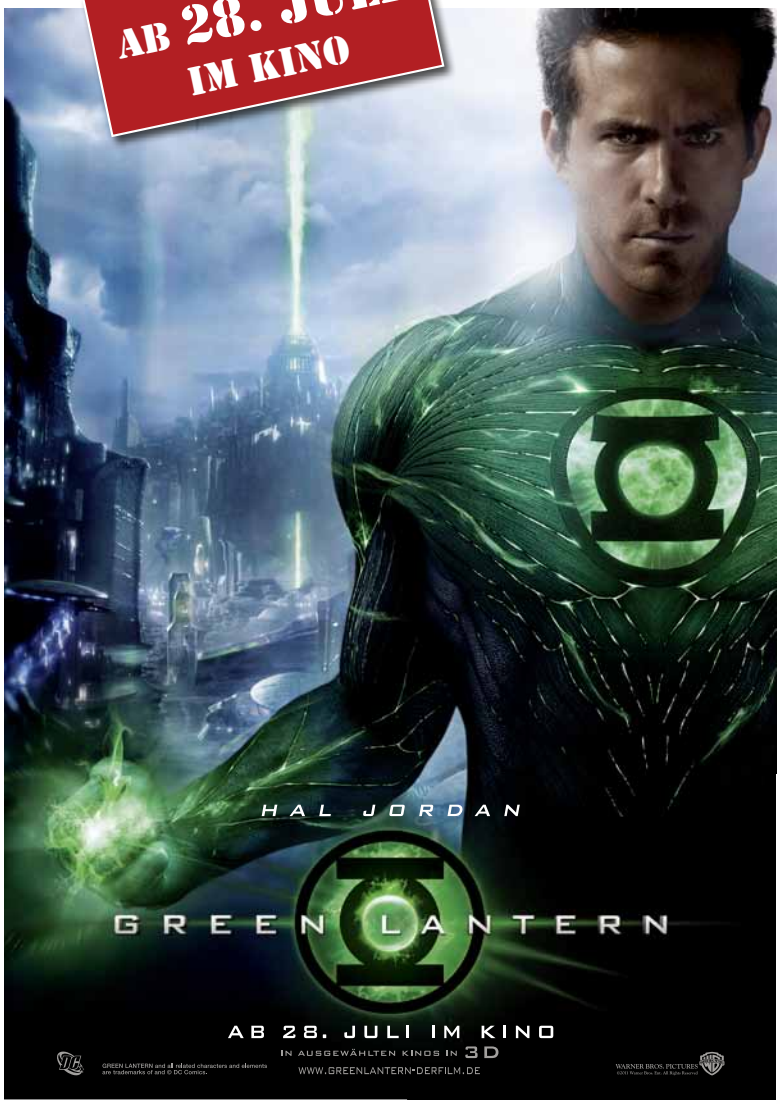


In der letzten Ausgabe baten wir Sie darum, ein Artwork von Duke Nukem Forever nachzustellen. Dieser Herausforderung hat sich Thomas Becker gestellt. Und weil zwei Babes für einen richtigen Actionhelden noch viel zu wenig sind, hat sich der gute Mann gleich noch ein paar zusätzliche Mädels ins Bild geholt. Wir sind uns einig: Das kann nicht mehr getoppt werden! Vor allem, weil es in letzter Zeit immer weniger Einsendungen zu unseren Mitmachaktionen gab. Deshalb gibt's bis auf weiteres keine Interaktiv-Rubrik mehr. Es sei denn, Sie finden das total mies und protestieren auf allen Kanälen, mit allen kreativen Mitteln und überzeugen uns so vom Gegenteil. Unabhängig davon freuen wir uns natürlich weiterhin über jede witzige, absurde oder gruselige Einsendung, der wir dann hier in der Leserbrief-Rubrik huldigen können. Sie erreichen uns unter den unten angegebenen Adressen.

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Mitmachen & Gewinnen



www.greenlantern-derfilm.de



Green Lantern

Hal Jordan ist ein begabter, aber großspuriger Testpilot, der als erster Mensch in das Programm der Green Lanterns aufgenommen wird, einer interstellaren Bruderschaft, die für Recht und Ordnung in der Galaxie sorgt. Denn offenbar ist er das fehlende Puzzle-Teil im Kampf gegen Parallax, einen abtrünnigen Ex-Lantern.

Casino Royal-Schöpfer Martin Campbell führte Regie bei dieser actiongeladenen Comic-Verfilmung, in der **Buried**-Darsteller Ryan Reynolds die Hauptrolle spielt.

Gemeinsam mit Call a Pizza verlosen wir eine besondere Premiere: vier Exemplare des weltweit ersten 3D-Smartphones **LG P920 Optimus 3D** (www.lg.de/optimus3d). Mit dem edel verarbeiteten Smartphone nehmen Sie dreidimensionale Bilder und HD-Videos (1.920x1.080 Pixel) auf und spielen diese direkt auf dem 3D-TV ab oder laden Sie über HDMI oder WLAN auf Ihren PC oder YouTube 3D. Der Clou: Eine entsprechende Brille brauchen Sie hierfür nicht. Fünf weitere Gewinner freuen sich über ein exklusives Fanpaket zu **Green Lantern**.

Wert der Preise: ca. 2.500 Euro

WWW.CALL-A-PIZZA.DE



So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 18. Juli 2011.

Gewinner 06/2011

S. Benthake, Monheim H. Bertz, Werder T. Brauer, Berlin C. R. Burg, Reil D. Dittgen, Saarbrücken S. Eilert, Seesen A. Haid, Augsburg A. Hehnke, Heide A. Kelschenbach, Wetzlar A. Lohmann, Haltern am See A. Matutat, Rödinghausen E. Mayr, München N. Nowak, Stuttgart A. Perschke, Frankfurt N. Petschnik, Soest H. Reher, Schwentinental H. Stieghahn, Bremen

Gewinner der iPods 05/2011

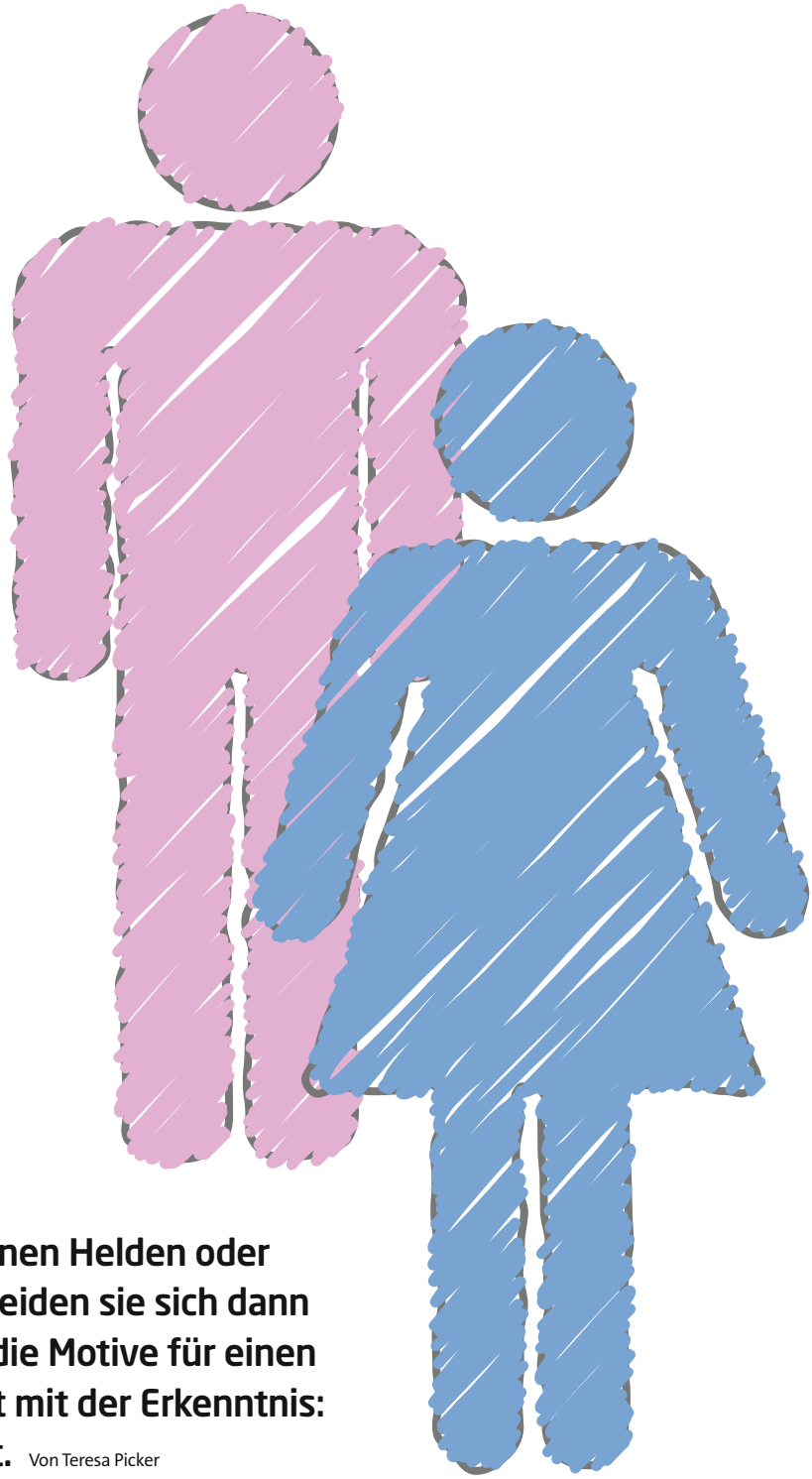
N. Hofmann, Korntal-Münchingen C. Schmidt, Augsburg A. Voß, Kiel P. Bastian, Hanau S. Kowalski, Eichenau

Gewinner der Abo-Verlosung 08/2011

M. Behrens, Rellingen P. Sarter, Keltern H. Schaller, Coswig S. Schwanau, Berlin M. Schweiger, Reichertshofen

Mann oder Frau





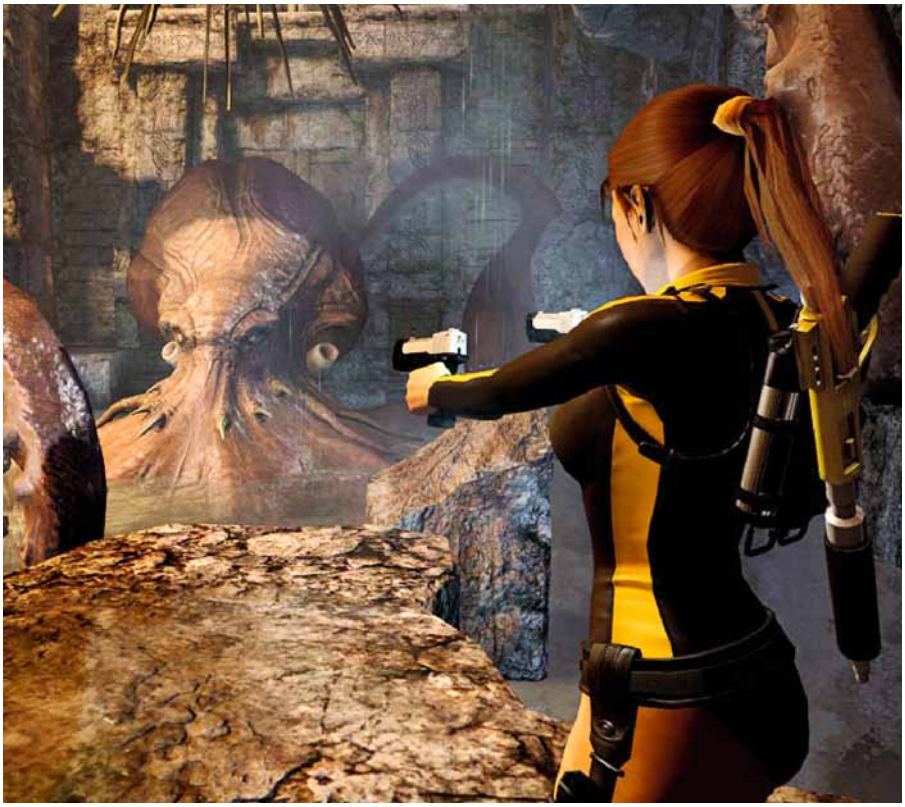
Wenn Spieler die Wahl haben, ob sie einen Helden oder eine Heldin spielen wollen, wie entscheiden sie sich dann – und warum? Eine Studie beleuchtet die Motive für einen virtuellen Rollentausch und überrascht mit der Erkenntnis: Männer sind das sensiblere Geschlecht. Von Teresa Picker

Ork oder Elfe? Krieger oder Kriegerin? Mann oder Frau? Gleich zu Beginn vieler Spiele stehen Spieler vor einer bedeutsamen Wahl: Mit welchem Geschlecht sie die folgenden Tage, Monate oder (in Online-Rollenspielen) gar Jahre verbringen wollen. Ihrem eigenen? Oder dem jeweils anderen? Wie fällt diese Entscheidung aus? Diese Frage haben wir uns auch gestellt: Wir, eine Projektgruppe der Universität Potsdam im Zusammenhang mit dem Projekt »Virtuelle Welten«. Warum wechseln Menschen in Computerspielen ihr Geschlecht? Was bewegt sie dazu, und welche Vorteile ziehen sie daraus?

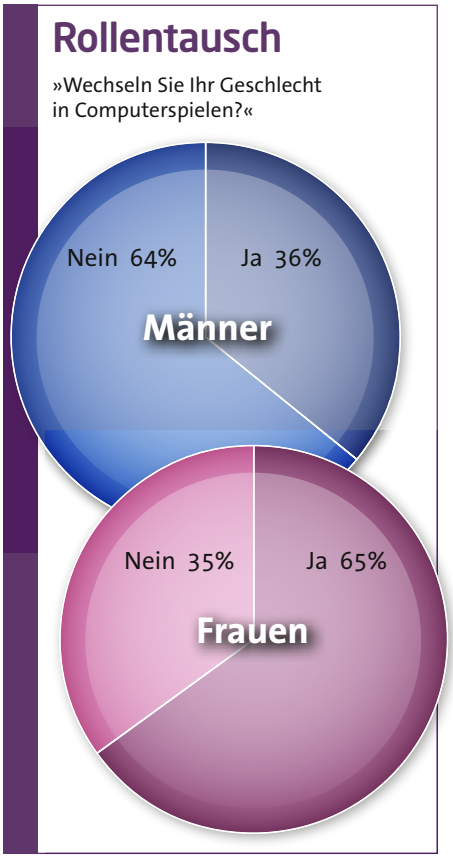
Selbst die bekannteste weibliche Spielfigur Lara Croft ist, wenn man den Anekdoten der Entwickler Glauben schenken darf, ein Beispiel für spontanen Geschlechterwechsel. Denn die Entwickler des englischen Studios Core Design planten für ihr Spiel **Tomb Raider** (1996) zunächst einen männlichen Helden à la Indiana Jones. Doch weil es den Jungs zu wenig inspirierend war, in den vielen Stunden der Spielentwicklung immer einen Männerhintern anzustarren, erfanden sie zunächst nur für die Entwicklungszeit Lara Croft, eine sexy Archäologin mit vielen Kurven und knapper Kleidung. Lara Croft blieb, und es entstand eine der ersten taffen Frauen in der Spielewelt, die nicht nur intelligent und gebildet ist, sondern auch mit Waffen umgehen kann und in ihrer Sportlichkeit und ihren Nahkampftechniken den Männern in nichts nachsteht. Kurz: eine Superheldin, die das Beste von Mann und Frau in einer sehr weiblichen Hülle vereint. Ist diese Kombination etwa das Reizvolle für die vielen Männer, die in Spielen gerne mal auf Frauenfiguren zurückgreifen? Oder sind wir einem Geschlechterklischee aufgesessen, das es aufzuklären gilt?

Fünf tapfere Mädels machten sich also mit mehreren Umfragen, Interviews und Forenbeiträgen auf die Suche nach Beweggründen des Geschlechterwechsels in Computerspielen. Allein in einer Umfrage

Das Wort »Ork« leitet sich vermutlich vom lateinischen Begriff »orkus« für »Unterwelt« ab.



Lara Croft ist eine der wenigen weiblichen Spielfiguren, die auch Männer gern spielen. Womöglich, weil sie in Tomb Raider einfach keine Wahl haben.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 16.787 Teilnehmer

auf GameStar.de konnten wir 16.787 User dazu bewegen, sich zu ihrer Charaktergeschlechtswahl in Computerspielen zu äußern. Im Forum haben zudem viele Teilnehmer ihre näheren Beweggründe zur Rollenwahl geschildert und uns an ihrem Gedankengang teilhaben lassen. Einer längeren und präziseren Umfrage zu den allgemeinen Kriterien der Figurenwahl unterzogen sich 113 weitere Menschen (75 aktive Spieler und 38 Nichtspieler), von denen uns vier Spieler zusätzlich in einem Interview Rede und Antwort standen. Zu diesen selbst erarbeiteten Daten kamen zahlreiche Theorien, die wir auswerteten und mit unseren Thesen und Ergebnissen verglichen. Einen Teil unserer Ergebnisse möchten wir in diesem Artikel erörtern.

Zunächst ist es wichtig festzustellen, dass vor allem Spiele, die aus der Verfolgerperspektive (Third-Person-View) ablaufen, einen Schwerpunkt auf die Wahl des Charakters legen. Erst hier stellt sich für die meisten die Frage nach Aussehen und Geschlecht, während beides in Ego-Shootern vergleichsweise gleichgültig bleibt. Zudem kann man näher darauf schließen, dass gerade bei Online-Rollenspielen die Kriterien der Geschlechterwahl präziser und wichtiger sind als bei anderen Spielen. Ludologen – Spieleforscher – bezeichnen daher Rollenspiele als »Plays«; mit diesem Begriff werden Spiele bezeichnet, in denen der Spieler Rollen ohne Konsequenz für die Realität ausprobieren kann.

In unserer Umfrage sind die meisten Spieler Anhänger von Shootern und Rollenspielen. Die Kombination dieser beiden Genres ist zudem eine häufige Erscheinung bei Vielspielern. Sie ziehen außerdem die Möglichkeit des Geschlechterwechsels eher in Erwägung als die Nicht-Spieler, die von uns befragt wurden. Nicht zuletzt ist dies ein Effekt, der durch die natürliche Bewegung im virtuellen Raum entsteht: Die eigene Spielfigur wird nicht mehr so stark mit der Realität verknüpft, ihr Geschlecht kann deshalb nach ganz anderen Kriterien ausgewählt werden, als es bei einem Geschlechterwechsel in der wirklichen Welt der Fall wäre. Die Anonymität im Spiel bietet Schutz vor der persönlichen Reaktion anderer Menschen. Ein Punkt, der den Abstand zum realen Leben unterstützt, ist die Tatsache, dass in unserer Umfrage das Aussehen, die Fähigkeiten, die Intelligenz und der Charakter der Figur eher ausschlaggebend für die Wahl waren als die Ähnlichkeit zur eigenen Person oder zum eigenen Geschlecht. Experten würden aus dieser Tatsache eine hohe Fähigkeit zum »self-monitoring« ableiten, also zur Eigenbeobachtung. Das bedeutet, dass sich diese Spieler besser an eine gegebene Spielwelt und -situation anpassen können als Menschen, die eher auf eigene und somit vertraute Eigenschaften zurückgreifen. Spieler, die ihr Geschlecht wechseln, können sich besser in Rollen hineinversetzen.

Doch wie viele Befragte waren überhaupt bereit, ihr Geschlecht in Spielen zu wechseln? Wenn wir nur von den 113 aktiven Spielern ausgehen, die in unserer genaueren Umfrage zwischen 12 und 50 Jahren alt waren (davon rund 60% Männer, rund 40% Frauen), so wählen rund 45% der Männer und rund 40% der Frauen laut eigener Aussage ausschließlich ihr eigenes Geschlecht. Etwa 10% der Männer, aber 22% der Frauen entscheiden sich in Spielen grundsätzlich für das Gegengeschlecht. Der Rest spielt beide Geschlechter, je nach Spiel oder Laune. In der großen Online-Umfrage auf GameStar.de gaben

Nur männliche Helden können stark sein. Denken Männer.

64% der Männer und nur 35% der Frauen an, ausschließlich Figuren des eigenen Geschlechts zu nutzen und nie das Geschlechts zu wechseln. In beiden Fällen sieht man, dass die Bereitschaft zum Geschlechterwechsel bei weiblichen Spielern viel höher ist. Dies liegt auch daran, dass es außerhalb von (Online-)Rollenspielen nur wenige weibliche Charaktere gibt.

Über den wichtigsten Grund für einen Geschlechterwechsel in einem Spiel sind sich Männer und Frauen in der GameStar.de-Umfrage dagegen einig: die Attraktivität der Spielfigur. Für 23% der Männer und 18% der Frauen war das Erscheinungsbild das ausschlaggebende Kriterium. Erst danach kamen die alternativen Möglichkeiten »Anpassung auf das Spiel«, »sexuelle Identifikation« und »Sonstiges«).

Die Suche nach »Lara Croft« liefert bei Google 25,3 Millionen Treffer, die Suche nach »Angela Merkel« 25,4 Millionen. Hm.

Männliche Spieler ließen in den Forenkommentaren durchblicken, dass ihnen der Geschlechterwechsel schwer fällt, da wichtige Eigenschaften wie Kraft und Stärke für sie nicht durch Frauen repräsentiert werden könnten. Sie ließen zudem klar erkennen, dass ihnen die Vorstellung, für weiblich gehalten zu werden oder gar als homosexuell zu gelten, Angst mache. Anbaggerversuche anderer Spieler gegenüber ihren weiblichen Charakteren bezeichneten sie teilweise als »Schockerlebnis« und als wichtigen Grund für die Wahl eines Charakters des eigenen Geschlechts. Einige User bezeichneten die Steuerung eines männlichen Charakters aus der Verfolgerperspektive als ein Indiz für eine homosexuelle Veranlagung; das Anstarren einer männlichen Rückansicht käme für sie nicht in Frage, ein weiblicher Hintern würde ihnen als Anschauungsobjekt in ihrer Männlichkeit eher zusagen.

Diese Aussagen sind natürlich nur herausgegriffene Auffälligkeiten. Insgesamt kann man über die männliche Auswahlstrategie Folgendes festhalten: Im Gegensatz zu unserer Ausgangsvermutung, dass Frauen die penibleren Charakter-Erstellerinnen wären, wurde in unserer Untersuchung deutlich, dass es im Gegenteil die Männer sind, die bei der Auswahl der Spielfigur auf sehr viele Facetten Wert legen. Nicht nur die Attraktivität, die Stärke und die Effektivität der Figur sind ihnen wichtig, sondern auch ihre Ausstattung, die Rüstung, ihre praktische Einfügung in die Spielewelt und die Auswirkungen auf die Story des Spiels. Besondere Beachtung erfährt unter männlichen Rollenspielern die Erfüllung der im Spiel festgelegten Rolle. Ein Krieger ist für die meisten eher männlich, während Priester und Buffer eher weiblicher Natur sind. So erfüllen die Figuren in den Spielen die Rollenklischees und ergeben so einen logischen Sinn für den Spielverlauf. Wählen Männer doch einmal eine weibliche Kriegerin, so begründen sie dies zum Teil damit, dass sie mehr Auswahl an Kleidung und Rüstungen hat, ihr schmaler Körper weniger die Sicht auf das Spielgeschehen verdeckt und ein weiblicher Charakter neben seiner hervorstechenden Attraktivität schlicht und einfach anders von männlichen Mitspielern wahrgenommen wird. Die Maske des weiblichen Charakters bietet dem männlichen Spieler die Möglichkeit, von der Hilfsbereitschaft seiner männlichen Mitspieler zu profitieren, denn die Unterstützung beim »Leveln« und die Toleranz bei Unwissenheit ist gegenüber weiblichen Spielern größer. Frauen werden seltener beschimpft, Fehler werden ihnen häufiger verziehen. Die implizierten Geschlechtseigenschaften, die Männer davon abhalten, selbst einen weiblichen Avatar zu wählen (Schwäche, Ineffektivität), führen umgekehrt zu »ritterlichen« Verhaltensmustern, wenn sie im Spiel auf Frauenfiguren treffen. Diese männlichen Spieler helfen weiblichen Figuren, weil sie gelernte Rollenbilder aus der realen auf die virtuelle Welt übertragen.

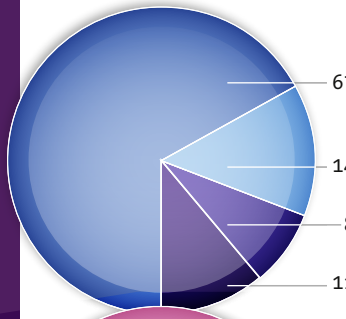
Erfolg im Spiel ist Frauen wichtiger als das Aussehen.

Frauen geht diese »Bevormundung« laut Forenaussagen auf die Nerven. Zunächst sei die männliche Aufmerksamkeit zwar praktisch, doch die Darstellung der Frau als naives, hilfsbedürftiges Dummchen passt den taffen Zockerinnen der heutigen Zeit überhaupt nicht. Sie nutzen daher häufig männliche Charaktere, um sich im Vergleich mit den Männern nicht als weiblich darstellen zu müssen. Die sexuelle Assoziation mit der weiblichen, häufig sehr aufreizend dargestellten Figur stört nicht nur die Frauen, die ständig als »sexueller Kontakt« missbraucht werden und denen es vorkommt, als würde man sie als »Freiwild auf der Partnersuche« sehen, sondern auch die Männer, die vor den Anmachversuchen männlicher Mitspieler noch stärker und bestimmter zurückschrecken.

Im Forum gaben besonders die wenigen Frauen an, ihnen seien das Spiel und die Story sehr viel wichtiger als die Figur, die sie in ihm verkörpern. Es sei schließlich überhaupt nicht wichtig, wie die Figur aussehe und wie ähnlich sie der eigenen Person sei – das Spiel müsse gut funktionieren und der Erfolg möglichst groß sein. Ihrer Meinung nach kann die Charakterwahl nicht allgemein untersucht werden. Diese Aussagen stehen im Gegensatz zu unserer Bilderumfrage, in der Testpersonen eine gleichgroße Anzahl männlicher wie weiblicher Charaktere angeboten wurde, die jeweils vergleichbare Avatare darstellten. Hier wählten die Frauen hauptsächlich weibliche Figuren. Die Kriterien der Frauen, um ins männliche Geschlechterfeld zu wechseln, waren trotz vieler Überschneidungen in ihrer Ausführlichkeit und ihrer Ausführung weniger präzise und grundlegend als bei den Männern. Diese wählten in der Bilderumfrage zwar auch überwiegend das eigene Geschlecht, griffen aber bei den wenigen weiblichen Figuren hauptsächlich auf die Kämpferin in

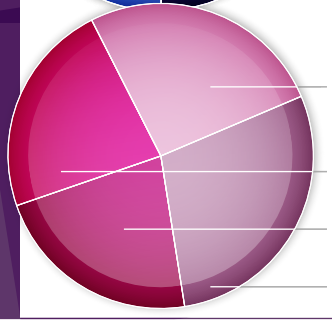
Gründe für Geschlechtswechsel

»Was ist für Sie der wichtigste Grund, in einem Computerspiel einen Charakter des anderen Geschlechts zu wählen?«



Männer

- 67% Ein weiblicher Avatar erscheint mir in der Spielansicht attraktiver
- 14% Aus Gründen der sexuellen Identifikation
- 8% Ich empfinde es als passender für das Spiel
- 11% Sonstiges



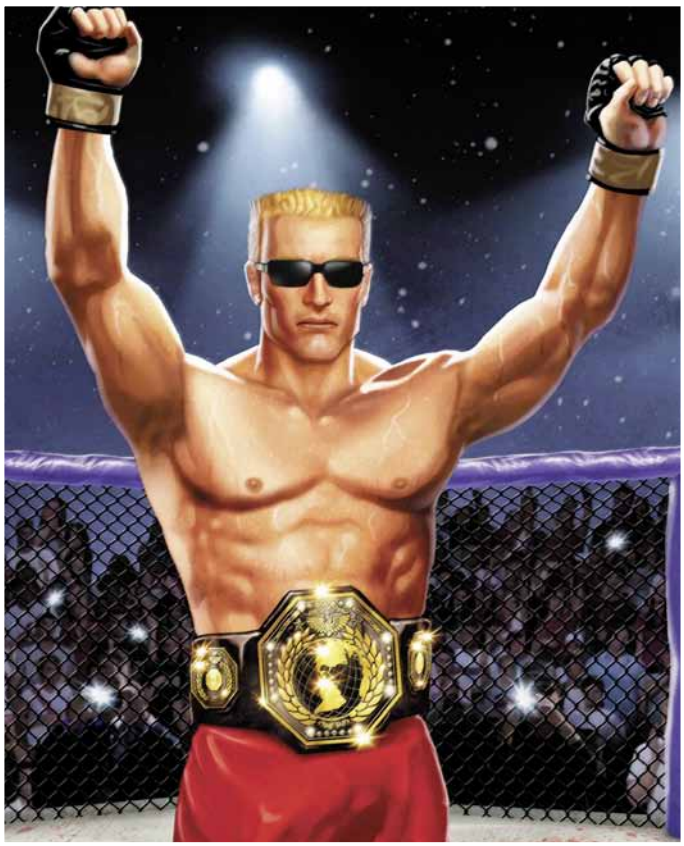
Frauen

- 29% Ein männlicher Avatar erscheint mir in der Spielansicht attraktiver
- 26% Aus Gründen der sexuellen Identifikation
- 23% Ich empfinde es als passender für das Spiel
- 22% Sonstiges

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 16.787 Teilnehmer



Rollenbilder in Online-Rollenspielen wie World of Warcraft: Weiblichen Charakteren wie dieser **Blutelfe** wird häufiger geholfen als männlichen.





Spielehelden müssen stark, cool und selbstbewusst sein, damit sich männliche Spieler mit ihnen identifizieren. Erklärt das die Popularität von **Duke Nukem** (links)? **Larry Laffer** (rechts) dient eher als Antiheld: Der Loser muss zwar kämpfen, schleppt am Ende aber doch seine Traumfrau ab.

Form einer Blutelfe und Lara Croft zurück, zwei Figuren, die zusätzlich zu ihrer Weiblichkeit über viele mutmaßlich männliche Eigenschaften verfügen, nämlich Kampfkraft und Mut. Diese Kombination von typisch männlichen Eigenschaften, weiblichen Reizen und Cleverness sowie einem grazilen Auftreten ist für Männer ein Anzugspunkt – siehe Lara Croft.

Auch die Wissenschaft stellt fest, dass die Rollenbilder und ihre zugehörigen Eigenschaften bei Männern sehr viel fester verwurzelt sind als bei den Frauen. Denn diese müssten gerade in der heutigen Zeit sehr viel stärker gegen die Rollenfestlegung kämpfen und sind in der Berufswelt oft gezwungen, Charaktereigenschaften beider Geschlechter zu kombinieren. Ein Krieger ist für die meisten Männer eine starke Figur, eine Frau sollte allerdings nicht männlich sein, sie sollte weibliche Rundungen und Grazie besitzen und nicht durch Muskeln und Grobheit auffallen. Eine solche Frauenfigur schreckt viele Männer ab und wird selten als Spielcharakter gewählt. Schon früher war das Bild der Amazone für viele Männer Anziehungspunkt, in dem die männliche Stärke und Kampfkraft mit weiblichen Reizen Verbindung fand. Diese Amazonengestalt ist heute in vielen weiblichen Spielhelden verwirklicht. Sie verkörpert so die für den Mann perfekte Kombination beider Geschlechter. Hierzu ist festzustellen, dass der Mann diese Frauen dann aber nicht als Alter Ego wahrnimmt, sondern nur als Stellvertreterinnen in den Ausführungen des Spiels. Die weibliche Figur ist – salopp gesagt – eine Marionette, mit der sich der Spieler nicht identifiziert. Diese weiblichen Heldinnen dürfen meist keine sexuellen Handlungen eingehen, denn das würde den Spieler wieder in die Verlegenheit bringen, sich in ihrer Rolle zu sehen. Ein männlicher Held ist nicht gehindert, sich sexuell zu verausgaben. In Spielen wie **Grand Theft Auto 4** sind Zwischensequenzen mit offensichtlichen sexuellen Aktivitäten sogar an der Tagesordnung. Frauen, die diese Spiele spielen, scheint das nicht zu erschüttern. Sie stören sich zwar ganz selbstverständlich an der Sexualisierung und der offenen Benutzung der Frau als Objekt, lassen sich dadurch aber meist nicht vom Spiel abbringen.

Ein Mann darf sich sexuell verausgaben. Eine Frau nicht.

Die Angst vor dem falschen Eindruck der eigenen Person bei anderen Spielern ist bei Männern nach unseren Ergebnissen eindeutig größer. Die von uns aufgestellte Hypothese, Frauen seien bei der Heldenwahl mehr auf Außenwirkung bedacht, müssen wir also vollkommen revidieren. Das pedantische Vorgehen der Männer bei ihrer Charakterwahl und die vielen Punkte, die sie dabei bedenken, haben uns überrascht. Frauen lassen sich unserer Umfragen nach weniger von den äußeren Bedingungen leiten als von der Möglichkeit, das Spiel erfolgreich abzuschließen.

Um die Männer in diesem Punkt zu beruhige, sei gesagt, dass Frauen in den meisten Spielen keinen weiblichen Charakter zur Auswahl bekommen und auch nicht dieselben Erwartungen an das Spiel mitbringen wie Männer. Im Hardcore-Bereich ist das Spielen am Computer und an Konsolen weiterhin überwiegend eine Männerdomäne. Frauen, die »zocken« und sich auch auf das Feld der männlich dominierten Spiele wagen, haben sich häufig sehr gut an ihre neue Umgebung angepasst und Strategien entwickelt, trotz oder gerade wegen der vielen Herren ihren Weg zu gehen und erfolgreich zu sein. Sie wissen also mit der mangelnden Auswahl an weiblichen Charakteren umzugehen und das Beste aus dem Spiel zu machen. Frauen haben zwar ähnliche taktische Auswahlkriterien, etwa die Attraktivität oder den Einfluss des Charakters auf den Spielverlauf, nehmen diese aber weniger wichtig, wenn das Spiel dies nicht voraussetzt.

Sicher gibt es auch viele Spielerinnen und Spieler, die dem Bild der Geschlechter, das unsere Umfragen und Befragungen ergaben, nicht entsprechen. Das ist gut und wünschenswert. Unser Projektergebnis ist nur ein Ausschnitt aus dem großen Feld der Wahlkriterien, wir hoffen aber, einen kleinen Einblick auf einen Teil der Spieler geben zu können, und rufen gerne dazu auf, durch eigene Projekte und Studien das Schattenfeld der Geschlechterwahl in Spielen weiter zu erhellen. Teresa Picker

Larry Laffer trat zuletzt 2004 in Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude auf. Im Nachfolger Box Office Bust spielte er nicht mehr mit.

Hall of Fame

Wasteland

Schon lange vor Fallout machte ein Rollenspiel die USA zur verstrahlten Einöde. Das Abenteuer war ebenso bitterböse wie wegweisend. Von Christian Schmidt

Auf XL-DVD: Video-Special

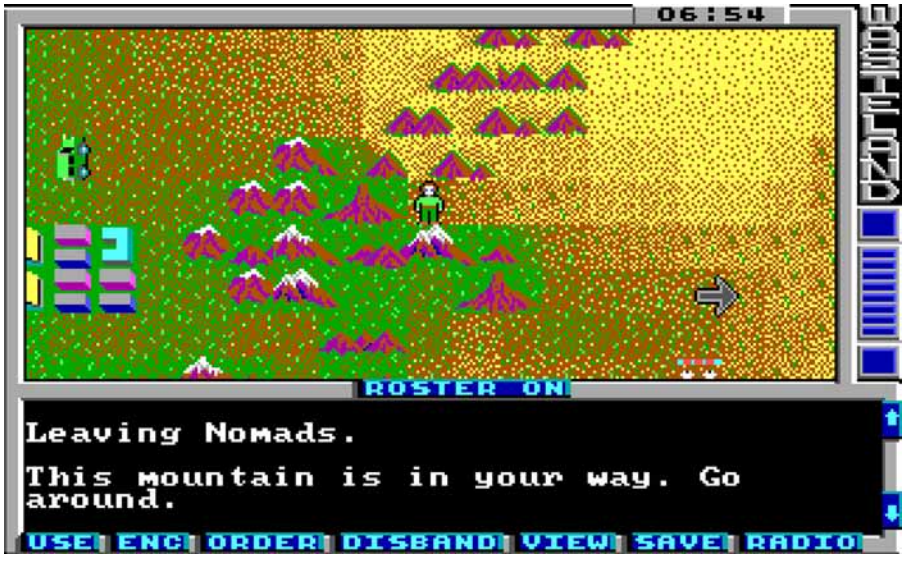


Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Im Januar saß ich in einem New Yorker Irish Pub zwischen Branchenkollegen, als das Gespräch darauf kam, was man während der Weihnachtsfeiertage gemacht habe. Über das Gesicht des Journalisten mir gegenüber legte sich ein Glanz, der nicht allein von den beträchtlichen Mengen Bier in seinem Bauch herrühren konnte, und er sprach: »Ich habe Wasteland gespielt.« Überrascht jubelte ich auf: »Ich auch!« Da war unverhofft ein Bruder im Geiste gefunden, ein Seelenfreund im kalten New York, inmitten all dem Bier und den unfreundlich starrenden Kollegen! Wie standen die Chancen, dass an einem Tisch gleich zwei Menschen ein 23 Jahre altes Spiel den modernen Blockbustern vorzogen, die sich neben ihren Rechnern stapeln? Ein Spiel zumal, von dem die jüngeren Journalisten im Raum noch nie gehört hatten? Uns wurde warm ums Herz, und wir fühlten uns im Innersten durch ein geweihtes Band verbunden, bis ich drei Minuten später auf die Toilette musste (das Bier!).

Und doch stellte sich heraus, dass es zwischen meinem **Wasteland**-Verbündeten und mir einen Unterschied gab. Er hatte das Spiel vor 23 Jahren kennen und lieben gelernt. Seitdem, so erzählte er, kehre er immer wieder zu ihm zurück. Ich dagegen habt **Wasteland** über Weihnachten zum ersten Mal gespielt, aus historischer Neugierde. Denn **Wasteland** gilt als geistiger Vater von **Fallout**. Manche Menschen halten es für das beste Rollenspiel der Welt. Diese Faszination ist heute schwer nachvollziehbar. Mit ihrer 40-jährigen Geschichte haben inzwischen auch Videospiele vergangene Epochen, deren Geist für Nachgeborene nur noch abstrakt zu fassen ist. Wer nicht dabei war, dem erschließt sich nicht, welche Wirkung ein Spiel wie **Wasteland** auslöste.

Der US-Publisher Interplay, seinerzeit vier Jahre alt, veröffentlicht **Wasteland** 1988 auf der technischen Basis des populären, zwei Jahre älteren Fantasy-Rollenspiels **The Bard's Tale**. Statt in Mittelalter-Dungeons führt es in die atomar zerstörten USA des Jahres 2087 – aus damaliger Sicht 100 Jahre in der Zukunft –, in die Region um Las Vegas. Die Welt von **Wasteland** ist eine zerfallene, gewalttätige und morbide, sie wirft Spieler von einer skurrilen Situation in die nächste und trotzt dem apokalyptischen Elend sarkastischen Humor ab. Im verstrahlten Ödland marodieren Mutanten, vegetieren degenerierte Stammesgemeinschaften, bekriegen sich Banditenclans in Stadtruinen, verschanzen sich Endzeit-Sekten in Tempeln und patroullieren vergessene Roboter. In dieser zerbrochenen Zivilisation kämpfe ich in einem Moment unter den riesigen Kronen einer Plantage mutierter Broccoli-Bäume gegen aggressive Opossums, im nächsten werde ich in einem Zelt der Eisenbahn-Nomaden von Frauen und Babys angegriffen. Gerade schwimme ich im Keller des Bluttempels unter dem Feuer von Scharfschützen, kurz darauf sitze ich im Whirlpool eines Casino-Bosses in Las Vegas. Mal tauche ich in ein bizarres Rätsellabyrinth einer Virtual-Reality-Maschine ein, an die ich den abgetrennten Kopf ihres Erbauers angeschlossen habe, tags darauf mache ich mit einem Artilleriegeschütz in Needles wilde Testschüsse und sprenge dabei einen nahegelegenen Imbiss-Stand. »Wollen Sie ... Pommes ... dazu ...?«, röchelt das Mädchen hinter dem Schalter und stirbt.



Die frei erkundbare **Außenwelt** von Wasteland liegt im Südosten der verstrahlten USA.

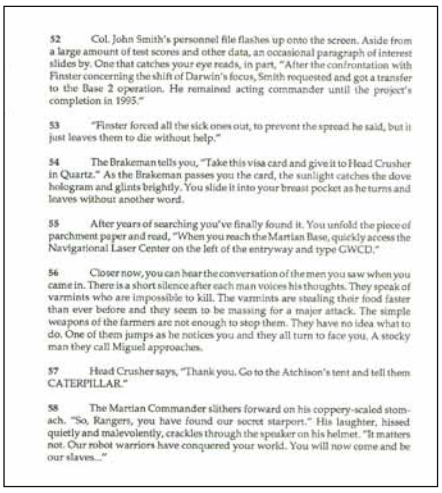
Deswegen legendär

- postapokalyptisches Szenario
- große, frei erkundbare Welt
- hohe Handlungsfreiheit
- sarkastischer Humor
- Spieltexte liegen als Heft bei

Die Spieler erstaunt 1988 nicht nur, wie faszinierend ideenreich, wie unvorhersehbar absurd dieses apokalyptische Kuriositätenkabinett ausfällt. Vor allem ist die Welt groß. Auf zwei 5,25-Zoll-SD-Disketten packt Interplay eine nach heutigen Maßstäben sehr überschaubare, damals weitläufige Gegend mit zahlreichen Orten und Städten, die wiederum unzählige Häuser und Keller enthalten. Dazu kommt eine beeindruckende Fülle animierter Charakterportraits. Knappen Speicherplatz spart Interplay bei den Texten ein. **Wasteland** lagert den größten Teil seiner Beschreibungen auf ein gänzlich altmodisches Medium aus: Papier. Der Packung liegt ein Heft mit 162 nummerierten Abschnitten bei; an vielen Stellen blendet das Spiel schlicht eine Anweisung à la »Lies Kapitel 55« ein, ich blättere nach und erfahre, wie die Bauern des Agrikulturzentrums über ständig neu auftauchendes Ungeziefer fluchen. Auch Passwörter und wichtige Informationen erfährt man über die gedruckten Absätze. Damit Spieler nicht spicken, erzählt das Buch in wild durcheinandergewürfelten Schnipseln gleich zwei Geschichten. Die eine, richtige, handelt von einem Team von Rangern, die ins Ödland ziehen, um dort merkwürdigen Ereignissen auf den Grund



In **Kämpfen** zeigt das Spiel links den Gegner, rechts geben wir unserem Team Befehle.



52 Col. John Smith's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "After the confrontation with Finster concerning the shift of Darwin's focus, Smith requested and got a transfer to the Base 2 operation. He remained acting commander until the project's completion in 1995."

53 "Finster forced all the sick ones out, to prevent the spread he said, but it just leaves them to die without help."

54 The Brakeman tells you, "Take this visa card and give it to Head Crusher in Quartz." As the Brakeman passes you the card, the sunlight catches the dove hologram and glints brightly. You slide it into your breast pocket as he turns and leaves without another word.

55 After years of searching you've finally found it. You unfold the piece of parchment paper and read, "When you reach the Martian Base, quickly access the Navigational Laser Center on the left of the entryway and type GWCD."

56 Closer now, you can hear the conversation of the men you saw when you came in. There is a short silence after each man voices his thoughts. They speak of varmints who are impossible to kill. The varmints are stealing their food faster than ever before and they seem to be massing for a major attack. The simple weapons of the farmers are not enough to stop them. They have no idea what to do. One of them jumps as he notices you and they all turn to face you. A stocky man they call Miguel approaches.

57 Head Crusher says, "Thank you. Go to the Atchison's tent and tell them CATERPILLAR."

58 The Martian Commander slithers forward on his coppery-scaled stomach. "So, Rangers, you have found our secret starport." His laughter, hissed quietly and malevolently, crackles through the speaker on his helmet. "It matters not. Our robot warriors have conquered your world. You will now come and be our slaves..."

In solchen Abschnitten ergänzt ein **Textheft** die Handlung von Wasteland, was zugleich als Kopierschutz dient.

zu gehen. Die andere, gefälschte, streut alternative Varianten aller Ereignisse ein und gipfelt in einer Invasion von Außerirdischen. Wer die echte **Wasteland**-Geschichte kennt, dem machen die falschen, oft herrlich witzigen Fragmente großen Spaß. Unerfahrene Querleser führt das Büchlein dagegen an der Nase herum und jubelt ihnen falsche Passwörter unter. Wer die im Spiel eintippt, muss damit rechnen, dass die eigene Mannschaft plötzlich Geschlechtskrankheiten bekommt oder auf einer Bombe hockt.

Dass **Wasteland** das Idealbild eines guten Rollenspiels prägt, dürfte auch am Grad der Freiheit liegen, den es Spielern lässt. Ist der Weg ins Ödland anfangs noch sanft vorgegeben, öffnet sich spätestens nach der dritten Siedlung die ganze Welt. Ab nun muss ich selbst entscheiden, wo ich die nächsten Schritte versuche, und merke auf die harte Tour, wo ich noch nichts verloren habe. **Wastelands** nichtlineare Geschichte (wenn man die Abfolge von Einzelabenteuern überhaupt Geschichte nennen will) bedeutet, dass es überall etwas zu tun gibt; sein talentbasiertes Charaktersystem erlaubt für viele Situationen mehrere Lösungen, ob ich Türen nun sprenge, knacke oder den Schlüssel finde, Codes entschlüssele oder Elektronik hacke, Gegner bekämpfe, umschleiche oder austrickse. Auf der langen Liste der erlernbaren Fähigkeiten finden sich neben Glückspiel, Fälscherhandwerk und Metallurgie auch abstruse wie »Toaster reparieren« oder »Bürokratie«. **Wasteland** ist kein dialoglastiges Spiel. Aber immerhin haben die Entscheidungen Konsequenzen, nicht immer erfreuliche, und aus manchen Situationen gibt es kein Zurück. Damit muss ich leben, denn es gibt nur einen Speicherstand.

Wer in **Wasteland** vorankommen will, muss Geduld, Sorgfalt und einen Spritzer Leidensfähigkeit mitbringen, denn das Spiel kann hinterhältig und unbarmherzig sein. Einen Großteil der Zeit verbringt man mit den Zufallskämpfen, die alle paar Meter stattfinden und in ihrem Zwang, bis zu sechs Party-Mitgliedern Runde für Runde Anweisungen zu geben und dann die Ergebnisbeschreibung anzuschauen, zu einer zähen Angelegenheit werden können. Aber umgekehrt in den häufigen Leben-oder-Tod-Situationen auch hohe Dramatik entwickeln, zumal Fallstricke wie gehemmte Waffen oder Gegner, die noch im Sterben einen letzten Schuss abfeuern, die Lage jederzeit drehen können.

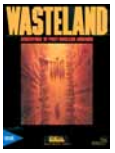
Wasteland ist nicht der offizielle Vorgänger des sehr viel bekannteren **Fallout**, das zehn Jahre später erschien, aber sein Vorbild. Als Interplay **Wasteland** in den späten 90ern gern fortgeführt hätte, saß Electronic Arts auf den Rechten. Also nannte Interplay sein Spiel **Fallout**. Dessen Handlung hat nichts mehr mit **Wasteland** zu tun, aber die Parallelen bei der Atmosphäre sind offensichtlich. Zumal es Rückbezüge gibt: **Fallouts** gefürchtete Todeskrallen erinnern zum Beispiel an die Schattenkralle, und der Running Gag des »Red Ryder«-Luftgewehrs aus allen **Fallout**-Spielern hat seinen Ursprung in **Wasteland**. Die Rechte an **Wasteland** liegen heute beim ehemaligen Interplay-Chef Bryan Fargo, der sie 2003 von Electronic Arts gekauft hat. Seitdem flammen immer mal wieder Gerüchte um ein **Wasteland 2** auf. Gerade haben die Entwickler die Arbeit am Actionspiel **Hunted** abgeschlossen. Womöglich denken sie danach über die Apokalypse nach. CS

»Wollen Sie ... Pommes ... dazu ...?«, röchelt das Mädchen und stirbt.



In den Städten erkunden wir verfallene Gebäude oder wie hier einen **Friedhof**.

Wasteland Rollenspiel



PUBLISHER	Interplay
ENTWICKLER	Interplay
QUELLE	Ebay (ab 25 Euro)
SPRACHE	Englisch
HARDWARE MINIMUM	Pentium 60 MHz, 16 MB RAM
SO LÄUFT`S	Wasteland läuft unter neueren Windows-Systemen nur mit DOSBox

Fazit Skurriler, lebendiger Rollenspiel-Klassiker.

Red Ryder ist ein amerikanischer Cartoon-, Hörspiel- und Film-Cowboy der 30er- bis 50er-Jahre. Das Luftgewehr existiert wirklich.

Hardware News

Mehr Infos zu Windows 8

GameStar.de/Quicklink/7464

Beim bereits Anfang 2012 erwarteten Windows 8 sollen die Hardware-Anforderungen nicht höher als bei Windows 7 sein. Allerdings setzt Microsoft wohl zunehmend auf den Bios-Nachfolger UEFI, der nötig ist, um Windows 8 auf die kommenden Festplatten mit mehr als 2,2 TByte Kapazität zu installieren. Außerdem soll Microsofts Online-Dienst Xbox Live bei Windows 8 eine Schlüsselrolle spielen, etwa um gekaufte Inhalte auf verschiedenen Geräten wiederzugeben. Entsprechend bietet Windows 8 für mobile Geräte wie Tablet-PCs auch eine an aktuelle Win-7-Smartphones angelehnte Benutzeroberfläche. Optisch soll Windows 8 eine Mischung aus von den Vorgängern bekannten Features sein, aber auch auf die von den neueren Office-Versionen bekannte Bedienung mittels unter einem Reiter zusammengefasster Funktionen (»Ribbon«) zurückgreifen. FK



Windows 8 soll häufig **das von Office bekannte Ribbon-Bedienkonzept** verwenden – hier etwa beim Explorer.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon 64 X2/5000+	Core 2 Duo E8500	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT	Radeon HD 4870	Radeon HD 5870
Spiele-Details			
Call of Duty: Black Ops	1280x1024, hohe Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
WoW: Cataclysm	1680x1050, Einstellung: gut	1920x1080, Einstellung: hoch	1920x1080, Einstellung: Ultra, 8xAA
Crysis 2	1680x1050, hohe Details	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1200, maximale Details
Mafia 2	1280x1024, minimale Details, ruckelt	1920x1200, hohe Details	1920x1200, hohe Details, Kantenglättung
F1 2010	1680x1050, niedrige bis mittlere Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8600 GTS k. A. · 8800 / 9800 GT 80 € · 8800 / 9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTS 250 100 € · GTX 260 150 €	GTX 275 180 € · GTX 285 250 € · GTX 295 400 €	
Radeon HD 3/4	3850 k. A. · HD 4850 80 €	HD 4870 110 € · HD 4870 X2 k. A.	
Radeon HD 5/6	HD 5670 70 € · HD 5750 90 € · HD 5770 100 €	HD 6850 120 € · HD 5850 130 € · HD 6870 160 €	HD 5870 180 € · HD 6950 190 € · HD 6970 280 € · HD 6990 550 €
Geforce 400/500	GTS 450 90 €	GTX 550 120 € · GTX 460 140 € · GTX 560 190 €	GTX 480 270 € · GTX 570 270 € · GTX 580 400 € · GTX 590 600 €

Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ k. A. · II X2 260 60 € · II X3 440 60 €	II X4 645 100 €	
Phenom	X3 8450 k. A. · X3 8850 k. A. · X4 9650 k. A. · X4 9750 k. A.		
Phenom II	II X2 555 80 €	II X3 720 80 € · II X4 925 80 € · II X4 955 90 € · II X4 970 140 €	II X6 1055T 150 € · II X6 1075T 155 € · II X6 1100T 170 €
Core 2	E4300 k. A. · E4600 k. A. · E6600 k. A. · E7500 100 €	E8200 110 € · E8500 170 € · Q6600 k. A. · Q9400 170 €	Q9650 270 € · QX9770 1.500 €
Core i		i3 540 100 € · i5 650 160 € · i5 760 185 €	i7 870 260 € · i7 920 250 € · i7 990X 850 € · Core i7 2600 250 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips 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.

AMD Bulldozer verschoben



Für die Bulldozer-CPUs kramt AMD das **ehemals für High-End-Modelle reservierte Kürzel »FX«** wieder hervor.

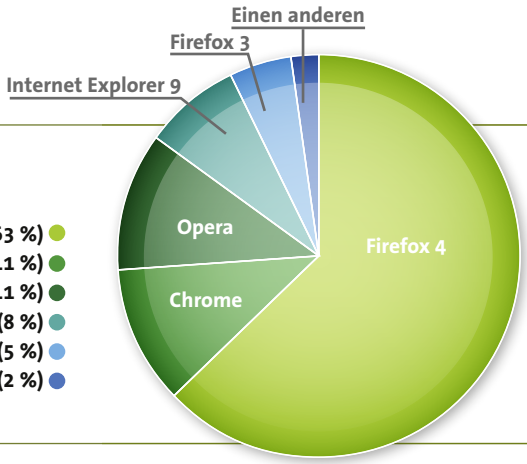
GameStar.de/Quicklink/7465 Die bereits seit längerem kursierenden Gerüchte um eine Verschiebung der kommenden Prozessorgeneration mit neuer Mikroarchitektur (Codename »Bulldozer«) hat AMD auf der Computex-Messe Anfang Juni bestätigt. Allerdings sollen nicht Fertigungsprobleme oder gar eine zu geringe Leistung der Grund sein, sondern der unerwartete Erfolg der Fusion-APUs, also der Kombination aus noch auf der aktuellen Phenom-II-Architektur basierender CPU und Radeon-Grafikeinheit in einem Kern. Angeblich ist die Nachfrage so groß, dass AMD zunächst mehr Fusion-Exemplare herstellen will, bevor die Massenproduktion der Bulldozer-Modelle beginnt. Die kommen unter dem Namen »FX« nun vermutlich gegen Ende des Sommers auf den Markt. Das schnellste Modell FX 8130P mit acht Kernen und 3,8 GHz (4,2 GHz Turbo) soll dann etwa 320 US Dollar (220 Euro) kosten. FK

»Welchen Browser verwenden Sie hauptsächlich?«

GameStar.de ist fest in Firefox-Hand. Fast 70 Prozent der Leser setzen den Open-Source-Browser der Mozilla Foundation ein. Sogar Chrome und Opera haben mit jeweils elf Prozent den Internet Explorer überholt.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.147 Teilnehmer

Firefox 4	(63 %)
Chrome	(11 %)
Opera	(11 %)
Internet Explorer 9	(8 %)
Firefox 3	(5 %)
Einen anderen	(2 %)



Logitech G400 Optical Gaming Maus

GameStar.de/Quicklink/7466 Die Logitech **G400** ersetzt die legendäre **MX518**-Maus. Das bekannte Design, die Gehäuseform und die Tastenanordnung hat der Hersteller beibehalten, aber den bisherigen optischen 1.800-dpi-Sensor durch ein höher auflösendes Modell mit 3.600 dpi ersetzt. Außerdem überträgt die **G400** die Steuersignale nun mit 1.000 statt mit 125 Hz über das USB-Kabel, wodurch die Bewegungen noch einen Tick geschmeidiger werden dürften als bisher. Zudem kann der Nager, wie andere Logitech-Mäuse auch, mit Makros programmiert werden. Dazu lassen sich alle acht Tasten nach Belieben belegen. Über die mitgelieferte Treiber-Software können Sie selbst erstellte Makros zwischen verschiedenen Logitech-Geräten hin und her schieben. Zum Preis von rund 40 Euro steht die **G400** ab sofort im Laden. DV



Viel Präzision fürs Geld verspricht Logitech mit der G400.

News-Ticker

Nvidia: Die 3D-Vision-Brille ist künftig auch in einer preiswerteren kabelgebundenen Variante erhältlich. Da die Infrarotversion mittlerweile etwa 120 Euro kostet, könnte die Kabelversion für unter 100 Euro zu haben sein.

AMD: Die schnellen Sechskernprozessoren Phenom II X6 will AMD am Ende des Jahres auslaufen lassen, um Platz im Angebot zu schaffen für die neuen Bulldozer-Prozessoren.

Intel: Ende 2011 will Intel die ersten Sechskern-Prozessoren auf Sandy-Bridge-Basis veröffentlichen. Allerdings passen die nur in den neuen Sockel 2011. Passende Mainboards unterstützen vier Arbeitsspeicherkanäle (Quad Channel).

OnLive: Der Betreiber will demnächst ein Update anbieten, mit dem Spiele auch auf iPad- und Android-Tablets gestreamt werden können. Bislang funktioniert OnLive noch nicht in Deutschland, aber bis Ende des Jahres könnte es soweit sein.

Nvidia hat den Treiber 275.33 veröffentlicht, der die Leistung steigert und die Skalierung von niedrigeren Auflösungen vereinfacht.

Günstige Oberklassengrafik

Die meisten GameStar-Leser geben für eine neue Grafikkarte etwa 200 Euro aus. Und das zu Recht, bietet dieser Preisbereich doch bezahlbare Spitzenleistung. Wir testen je fünf Geforce GTX 560 Ti und Radeon HD 6950. Von Florian Klein



Wenn es nicht mehr für hohe Details reicht oder unschöne Ruckler den Spielfluss stören, wird es Zeit aufzurüsten. Vor allem Grafikkarten der neuesten Generation bringen betagte Rechner wieder in Schwung. Denn meist reichen die Reserven von älteren Dual- oder Quad-Core-CPUs in Kombination mit einem frischen 3D-Beschleuniger problemlos selbst für aktuelle und anspruchsvolle Titel. 200 Euro sind die meisten GameStar-Leser laut unseren Umfragen bereit, in einen neuen 3D-Beschleuniger zu investieren. Zu diesem Preis bekommen Sie bezahlbare Oberklassenleistung, die Sie selbst in der seltenen 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 flüssig spielen lässt. In der wesentlich gängigeren Full-HD-Einstellung (1920x1080 Pixel) reicht es dann locker für leistungsfressende Bildverbesserungen wie vierfache Kantenglättung (4x AA) und achtfache anisotrope Texturfilterung (8x AF). Teurere Grafikkarten wie die Geforce GTX 570 (280 Euro) oder die Radeon HD 6970 (ebenfalls 280 Euro) rechnen zwar einen Tick schneller (siehe Performance-Rating), der Aufpreis ist in Relation aber zu hoch.

Deshalb nehmen wir uns zehn aktuelle Grafikkarten um die 200 Euro vor, jeweils fünf von AMD und fünf von Nvidia. Für AMD steigt die Radeon HD 6950 mit 1,0 oder 2,0 GByte RAM in den Ring. Nvidia schickt seine Geforce GTX 560 Ti mit 1,0 GByte Speicher ins Rennen. Beide tummeln sich je nach Hersteller und Ausstattung knapp unter oder über der 200-Euro-Grenze. Wer Glück hat, ergattert zu diesem Preis aber auch noch eine Radeon HD 5870 der letzten Generation, die knapp über dem Niveau der HD 6950 liegt. Wer

Die meisten Spiele profitieren deutlich mehr von einer schnellen Grafikkarte als von einer schnellen CPU.

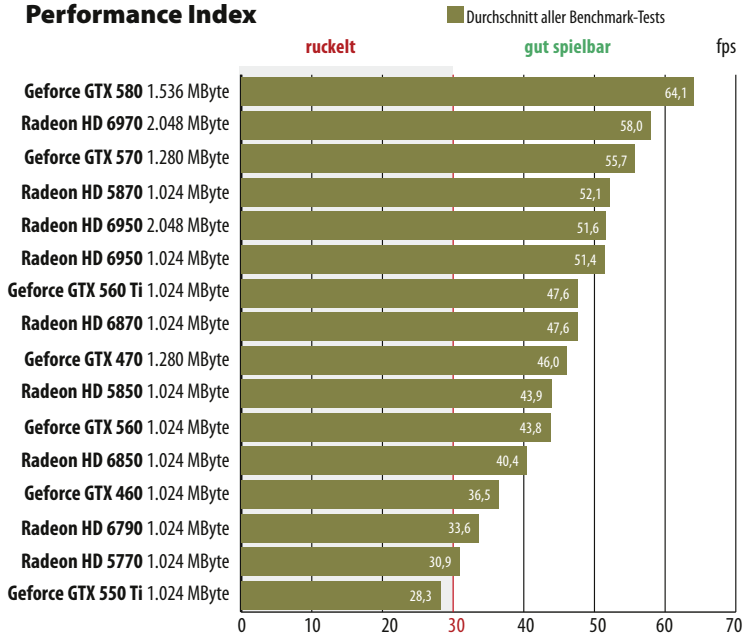


Praktisches Tool: Mit dem **MSI Afterburner** (ehemals Rivatuner) nehmen Sie bequem Einfluss auf die Taktraten und die Lüftersteuerung Ihrer Grafikkarte – egal ob Geforce oder Radeon und egal von welchem Hersteller.

Benchmarks

Battleforge, Crysis, Black Ops, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2

Performance Index



ein schmaleres Budget hat, für den ist die Radeon HD 6870 (ab 140 Euro) ein heißer Tipp. Die rechnet so schnell wie eine nicht übertaktete Geforce GTX 560 Ti, kostet aber 40 Euro weniger. Auf Nvidia-Seite gibt es noch die Geforce GTX 560 (ohne »Ti«), von der wir aber abraten, denn sie ist fast 20 Prozent langsamer als das »Ti«-Modell, kostet aber nur unwesentlich weniger. Interessant bleibt bei Nvidia somit nur die Geforce GTX 460 für etwa 140 Euro, allerdings verzichten Sie damit auch auf gut dreißig Prozent Leistung gegenüber GTX 560 Ti und HD 6950. Wir konzentrieren uns in diesem Schwerpunkt-Test daher auf die besonders interessante Geforce GTX 560 Ti und die derzeit noch attraktivere Radeon HD 6950.

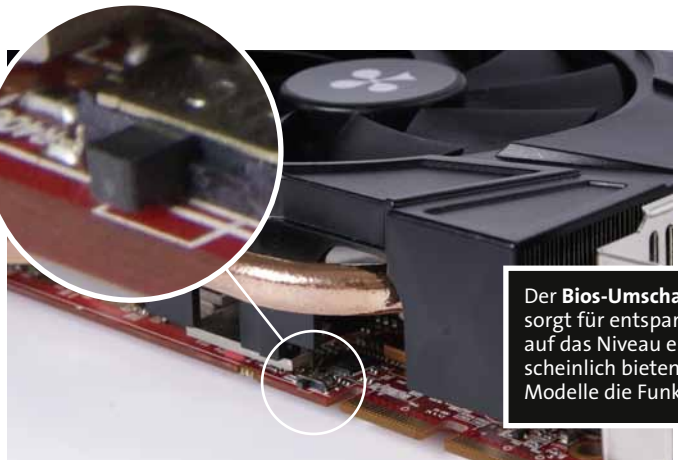
200 Euro, die sich lohnen.

Während die Radeon HD 6950 mit roher Rechenleistung der Geforce GTX 560 Ti in den Benchmarks überlegen ist, kontert Nvidia mit zahlreichen Zusatz-Features: Da ist der ausgereifte 3D-Vision-Modus mit einer verhältnismäßig breiten Auswahl an entsprechend optimierten Spielen und passender Hardware in Form von 120-Hz-Monitoren. Die Physikberechnung auf der Grafikkarte mit Hilfe der PhysX-Engine ist zwar nur für wenige Spiele relevant, gibt für manchen aber doch den Ausschlag zum Kauf einer Geforce, ebenso der minimal bessere anisotrope Texturfilter der Nvidia-Platinen. Die Radeon HD 6950 zieht bei den zusätzlichen Funktionen insgesamt den Kürzeren, obwohl sie bis zu fünf Monitore gleichzeitig ansteuern kann (»Eyefinity«), während sich die Geforce mit maximal zwei begnügen muss.

Wer also möglichst viel 3D-Power für 200 Euro möchte, ist in der Regel mit einer Radeon HD 6950 (1,0-GByte-Version) besser bedient, da sie im Schnitt über alle Benchmarks hinweg mit 51,4 zu 47,6 fps gegen die GTX 560 Ti gewinnt (siehe Performance-Rating); die teurere 2,0-GByte-Version bringt in normalen Einstellungen bis 1920x1200 keine zusätzliche Leistung. Allerdings gleichen die Hersteller den Rückstand der GTX 560 Ti teils durch eine kräftige Übertaktung wieder aus: Bis zu 15 Prozent höhere Frequenzen finden sich unter den Nvidia-Kandidaten. Die schnellste Radeon HD 6950 im Testfeld bietet mit sieben Prozent in Relation nur die Hälfte an Taktsteigerung. Aber Achtung: Obwohl die GTX 560 Ti durch die Übertaktung teils das Niveau der Radeon HD 6950 erreicht, steigt auch der Energiebedarf stark an, sodass die Geforce-Platinen teilweise erheblich mehr Strom verbrauchen als die Radeons.

Nicht alle Neuerungen sind positiv.

Aber nicht nur mit unterschiedlich starker Übertaktung versuchen die Hersteller, ihre Platinen von der Konkurrenz abzuheben. Generell weichen alle Platinen im Test vom Referenzdesign von AMD oder Nvidia ab. Keine einzige etwa verwendet das Standard-Kühlsystem, sondern alle setzen auf mehr oder minder eindrucksvolle Eigenkreationen, die meist gleich zwei Lüfter nutzen. Außerdem sind speziell die getesteten Radeon-Platinen zum Großteil ein paar Zentimeter kürzer als die Standard-Modelle. Das senkt zum einen die Fertigungskosten, zum anderen passen die Karten so einfacher in ältere PC-Gehäuse, bei denen der Festplattenkäfig häufig den Einbau längerer Platinen verhindert. Allerdings sind nicht alle Neuerungen positiv: Bei manch einer Karte bezahlen Ihre Ohren den Preis für die hohe Übertaktung, und die eigens kreierten Systeme kühlen auch noch schlechter als die Referenz-Designs von AMD oder Nvidia. Außerdem verzichten mehrere HD-6950-Modelle mittlerweile auf den Umschalter zum Wechsel zwischen Standard- und Backup-Bios. Da sich viele HD-6950-Platinen problemlos mit Hilfe einer entsprechenden Bios-Version zu einer HD 6970 aufbohren lassen (die Hardware ist identisch), nutzten viele Käufer die Möglichkeit, praktisch gefahrlos an spürbar mehr Leistung zu kommen. Im Falle eines schiefgegangenen Flash-Vorgangs oder von Grafikfehlern nach dem Update machen Sie den Vorgang mit Hilfe des Backup-Bios einfach rückgängig. Wer den Versuch wagen möchte, sollte also eine HD-6950-Modell mit Backup-Bios erstehen. Im Test bietet allerdings nur noch ein Hersteller diese Zusatzfunktion, alle anderen verzichten mittlerweile darauf, weil ansonsten keiner mehr die teurere Radeon HD 6790 kauft. FK



Der **Bios-Umschalter** der Radeon HD 6950 sorgt für entspanntes Flashen der Karte auf das Niveau einer HD 6970 – wahrscheinlich bieten deshalb immer weniger Modelle die Funktion.

Geforce GTX 560 Ti vs. Radeon HD 6950

Die Radeon HD 6950 ist zehn Prozent schneller als die Geforce GTX 560 Ti, aber die lässt sich dafür besonders gut übertakten. Im Test von zehn getunten Karten zeigt sich, wer vor lauter Kraft nicht mehr laufen kann. Von Daniel Visarius und Hendrik Weins

Je fünf Geforce GTX 560 Ti und Radeon HD 6950 haben wir für diesen Vergleichstest durch unsere Benchmarks gejagt. Alle haben entweder einen eigenen Kühler oder höhere Taktfrequenzen. Die Grafikkarten testen wir auf dem Asus-Board **P6T6 WS Revolution** mit einem 3,2 GHz schnellen Core-i7-Quad-Core und 6,0 GByte Speicher unter Windows 7 Ultimate 64 Bit. Als Benchmarks verwenden wir **Battleforge**, **F1 2010**, **Metro 2033**, **Crysis** und **Call of Duty: Black Ops** sowie **Mafia 2**. Alle Spiele messen wir in drei Auflösungen (1680x1050, 1920x1200, 2560x1600), einmal ohne Bildverbesserungen und einmal mit vierfacher Kantenglättung (4xAA) sowie achtfacher anisotroper Texturfilterung (8xAF). Außerdem testen wir noch die Leistung mit 8xAA und 16xAF. Da **Metro 2033** und **Mafia 2** den 8xAA-Modus aber nicht unterstützen, sind die Durchschnittswerte mit 8x AA nicht direkt mit denen mit 4x AA vergleichbar, das grundsätzliche Leistungsgefüge wird davon jedoch nicht beeinflusst.

1. Platz Powercolor Radeon HD 6950 Vortex PCS+

Ausziehbare Lüfter sowie 850 MHz Chiptakt sind die Besonderheiten der Vortex PCS+.

Powercolor überrascht uns mit der **Radeon HD 6950 Vortex PCS+**, denn ausziehbare Lüfter haben wir bislang noch bei keiner Grafikkarte gesehen. Der Hersteller verspricht sowohl weniger Lautstärke als auch eine niedrigere Chiptemperatur. Normalerweise ist der Kühler zwei Steckplätze hoch. Wenn Sie die Lüfter aber um ein Viertel gegen den Uhrzeigensinn drehen, fahren die Rotoren heraus und belegen nun drei Steckplätze. Die Ausstattung der 250 Euro teuren Grafikkarte ist dünn – der Hersteller liefert weder Vollversionen noch andere Extras mit. Im Vergleich mit gut 70 Euro günstigeren Modellen ohne ausgefallene Lüfter und Übertaktung ein deftiger Aufpreis von fast 40 Prozent, obwohl ein Teil davon auf den 2,0 statt 1,0 GByte großen Speicher entfällt. Ohne Kantenglättung erarbeitet sich die **HD 6950 Vortex PCS+** gegenüber einer normalen HD 6950 einen Vorsprung von im Schnitt fünf Prozent (62,1 zu 59,1 fps). Damit schließt die Karte fast zu einer HD 6970 (300 Euro, 65,9 fps) oder einer Geforce GTX 570 (290 Euro, 63,3 fps) auf. Vierfache Kantenglättung beeindruckt die **Vortex PCS+** ebenfalls kaum, noch immer spielen Sie jeden Titel zumindest in 1920x1200 flüssig, nur das übertrieben anspruchsvolle **Metro 2033** verlangt der Karte zu viel ab. Auch mit achtfacher Kantenglättung setzt sich die **Vortex** von der Standard-Variante der HD 6950 ab und kommt der GTX 570 sehr nahe. Im Schnitt über alle Benchmarks schlägt die **HD 6950 Vortex PCS+** eine normale HD 6950 um gut fünf Prozent und verringert den Abstand zur deutlich teureren Radeon HD 6970 durch das Megahertz-Plus von zwölf auf nur noch sechs Prozent. Mit der ebenfalls minimal teureren Geforce GTX 570 kann die **Vortex** gut mithalten (54,4 zu 55,7 fps).

Mit einer Lautstärke von 1,0 Sone unter Last sowie 0,7 Sone im Leerlauf ist die **Vortex PCS+** die leiseste Karte im Testfeld. Dabei ist es egal, ob Sie die beiden Rotoren ausziehen oder nicht. Eine normale HD 6950 rauscht mit 2,8 Sone wesentlich lauter. Der Stromverbrauch von 333 Watt in Spielen liegt trotz Übertaktung nur unwesentlich über dem einer normalen HD 6950 (326 Watt) und bleibt gut 50 Watt unter dem einer Geforce GTX 570. Alles in allem ist die **Vortex PCS+** eine sehr schnelle und extrem leise Grafikkarte und damit ein verdienter, wenn auch ziemlich teurer Testsieger.

2. Platz Zotac Geforce GTX 560 Ti AMP!

Mit 950 statt 822 MHz Chiptakt ist die AMP! eine der schnellsten GTX 560 Ti.

Nvidias **Geforce GTX 560 Ti** ist ebenso übertaktungsfreudig wie der Dauerbrenner GTX 460. Zotac nutzt das bei seiner **GTX 560 Ti AMP!,** um den Takt von 822/1.644/4.008 MHz auf 950/1.900/4.400 MHz zu steigern, dafür verlangt der Hersteller knapp 220 Euro. Zotac liefert alle notwendigen Adapter mit, auch den Stecker von der Mini-HDMI-Buchse auf einen normalen HDMI-Anschluss. Als Vollversion gibt's **Assassin's Creed: Brotherhood** sowie ein Software-Paket, das die Grafikkarte als Coprozessor verwenden kann. Davon sind allerdings viele Programme wie etwa das Media Center **XBMC** auch frei im Internet erhältlich.

Bereits ohne Kantenglättung schlägt der 15 Prozent höhere Chiptakt voll ein: Mit durchschnittlich 60,3 zu 54,0 fps rechnet die **GTX 560 Ti AMP!** um 11 Prozent schneller als das Referenzmodell. Damit überholt die Zotac-Karte eine rund 200 Euro teure Radeon HD 6950 (59,1 fps) knapp, bleibt aber minimal hinter der HD 5870 mit 61,3 fps. Der Vor-



Per Hand lassen sich **die Lüfter der Radeon HD 6950 Vortex PCS+** herausfahren, dann blockiert sie zwei Steckplätze, ohne allerdings die Kühlleistung spürbar zu steigern.

sprung auf die GTX 460 beträgt fast 50 statt der sonst üblichen 30 Prozent! Mit 4x AA kann die **AMP!** mit 49,3 fps dann beinahe zur 280 Euro teuren GTX 570 aufschließen (52,6 fps), die nur noch sieben Prozent schneller rechnet. Der Abstand auf den direkten Konkurrenten HD 6950 beträgt fast fünf Prozent – was aber so gut wie nie den Unterschied zwischen einem ruckeligen und einem flüssigen Spielablauf ausmacht: Mit beiden können Sie bis zu einer Auflösung von 1920x1200 praktisch durchgehend vierfache Kantenglättung einschalten. Mit 8x AA liegen **AMP!** und HD 6950 exakt gleich auf. Insgesamt erreicht die **GTX 560 Ti AMP!** mit durchschnittlich 52,5 fps das Leistungsniveau von HD 5870 und HD 6950, während eine GTX 560 Ti mit Referenztakt nur so schnell rechnet wie eine HD 6870 (beide 47,6 fps).

Radeon schneller als Geforce, bei gleichem Preis

Um die gleiche Spieleleistung wie eine Radeon HD 6950 zu entwickeln, braucht das gesamte Testsystem mit der **Geforce GTX 560 Ti AMP!** 375 Watt statt 326 Watt. Zudem wird die Karte mit 89 Grad viel heißer als das Referenzmodell mit 71 Grad. Der von Zotac selbst entwickelte Lüfter dreht unterdessen auf deutlich hörbare 3,1 Sone auf und das heulende Geräusch stört aus dem geschlossenen Gehäuse heraus. Im Leerlauf ist der Ventilator mit 1,1 Sone sehr leise und in der Praxis nicht wahrnehmbar.

3. Platz HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo

Mit zehn Prozent höherem Takt greift die Radeon HD 6950 IceQ X Turbo an. Reicht das, um gegen die starke Konkurrenz zu bestehen?

HIS übertaktet die **Radeon HD 6950 IceQ X Turbo** von 800/5.000 MHz auf 840/5.120 MHz und ersetzt den Standard-Lüfter durch ein eigenes Modell. Kein schlechtes Angebot für eine Grafikkarte, die es bereits ab 215 Euro zu kaufen gibt!

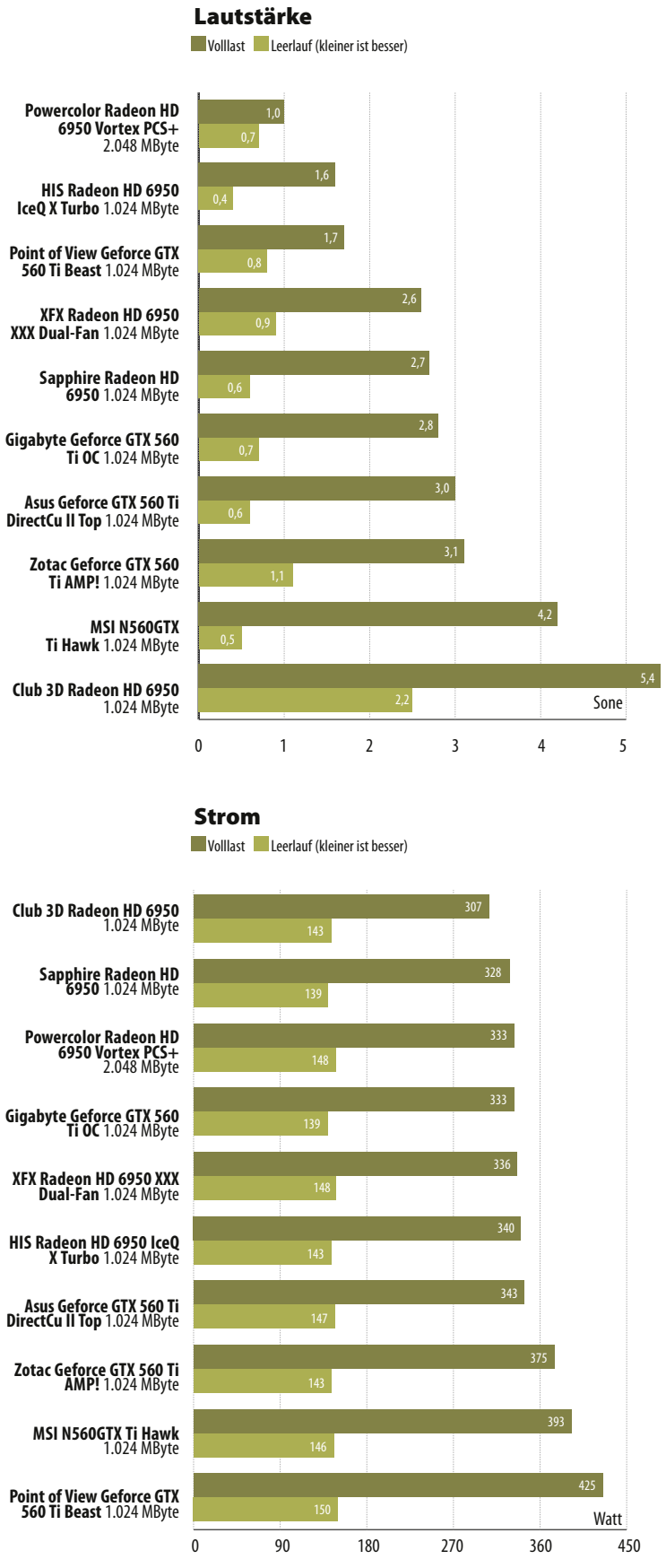
Ohne Kantenglättung liefert die **IceQ X Turbo** gut vier Prozent mehr Leistung als eine normale HD 6950. Bis auf **Crysis** und **Metro 2033** berechnet sie alle aktuellen Spiele bis 2560x1600 ruckelfrei und mit durchschnittlich 61,8 fps übertrumpft sie eine GTX 560 Ti (54,0 fps) deutlich. Mit 4x AA setzt sich die **IceQ** fünf Prozent von einer Standard-HD-6950 ab, mit 8x AA schrumpft der Vorsprung auf etwas über zwei Prozent. Aber durchschnittlich 49,3 fps bringen die **HD 6950 IceQ X Turbo** einer Geforce GTX 570 (51,1 fps) gefährlich nahe, eine HD 6970 leistet mit 54,4 fps nur noch gut zehn Prozent mehr. Die gleich teure GTX 560 Ti verliert gegen die **IceQ X** locker um zwölf Prozent. Dabei spielen Sie nahezu jeden Titel in maximalen Einstellungen mit vierfacher Kantenglättung flüssig.

Während eine Radeon HD 6950 im Referenzdesign unter Last mit hörbaren 2,8 Sone rauscht, flüstert die **IceQ X Turbo** trotz höherem Takt mit leisen 1,6 Sone, unter Windows produziert die Karte unhörbare 0,4 Sone. Durch den leicht erhöhten Takt steigt der Stromverbrauch unter Last an und so zieht die HIS-Karte 340 Watt statt 324 Watt. Die nur minimal schnellere Geforce GTX 570 genehmigt sich mit 381 Watt aber erheblich mehr. Zwar liegt die Leistungssteigerung gegenüber nicht übertakteten Modellen nur bei fünf Prozent, da der Preis aber kaum höher ist und zudem das Betriebsgeräusch hörbar leiser ausfällt, ist die HIS-Karte einen Kauf wert.

4. Platz XFX Radeon HD 6950 XXX Dual Fan

Für 20 Euro Aufpreis läuft die Radeon HD 6950 XXX Dual Fan mit höherem Takt als die Referenzkarte von Chiphersteller AMD.

Die günstigste Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Videospeicher und Standardtakt bekommen Sie ab 180 Euro. Für die **Radeon HD 6950 XXX Dual Fan** verlangt der Hersteller XFX zwar 20 Euro mehr, steigert den Takt aber auch von 800/5.000 MHz auf 830/5.200 MHz.

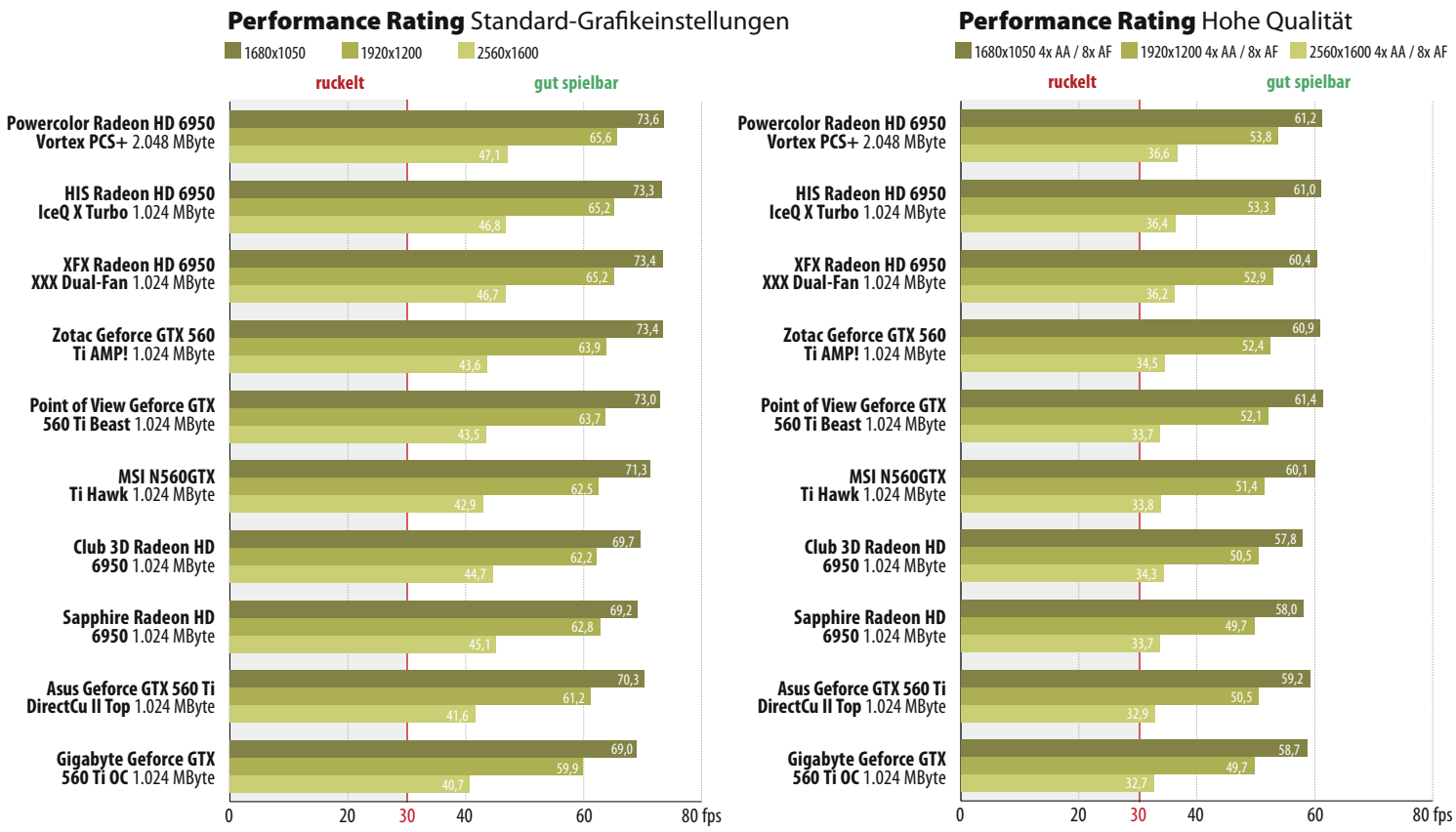


Außer der Grafikkarte selbst liegt lediglich ein »Bitte nicht stören«-Pappschild, wie man es aus Hotels kennt, im Karton.

In den Tests ohne Kantenglättung kann sich die **HD 6950 XXX Dual Fan** mit durchschnittlich 61,8 gegen 58,8 fps um rund fünf Prozent von der Referenzkarte absetzen. Damit kommt die XFX-Karte auch vor übertakteten GTX-560-Ti-Karten ins Ziel. Mit vierfacher Kan-

Benchmarks

(Mittelwert aus allen Messungen in folgenden Spielen: Battleforge, Black Ops, Crysis, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2)



tenglättung bleibt der Vorsprung der **HD 6950 XXX** auf das Referenzmodell bestehen (49,8 gegen 47,6 fps) und auch gegen stark beschleunigte Geforce GTX 560 Ti gewinnt die XFX-Karte erneut. Bei achtfacher Kantenglättung liegt sie noch vier Prozent vor dem Referenzdesign und zwölf Prozent vor der Geforce GTX 560 Ti, wobei die XFX-Karte auch den schnellsten übertakteten Geforce-Karten standhält. Alles in allem können Sie auf dieser Radeon viele Spiele bis 1920x1200 auch mit achtfacher Kantenglättung flüssig spielen. Über alle Benchmarks hinweg ist die Platine fünf Prozent schneller als das Referenzdesign und auch schneller als alle bisher von uns getesteten GTX 560 Ti, unabhängig vom Takt.

Bezogen auf die Messwerte bringt der XFX-Lüfter keine wesentliche Verbesserung gegenüber dem Referenzdesign. Auf unserem Prüfstand messen wir unter Volllast im 3D-Modus statt den sonst üblichen 2,8 Sone nun 2,6 Sone. Für Silent-PCs finden wir das zwar zu laut, ansonsten aber ist die Platine selbst beim Spielen ohne Headset kaum wahrnehmbar. Der Stromverbrauch des gesamten Testsystems übersteigt die Ergebnisse mit der Referenzkarte nur geringfügig, 336 statt 326 Watt gehen in Ordnung. Im Leerlauf unter Windows dreht die **Radeon HD 6950 XXX** maximal mit 0,9 Sone, bleibt also in einem Spiele-PC praktisch unhörbar. Da zum Preis von 200 Euro auch das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt, gehört die XFX-Platine zu den derzeit interessanteren Radeon-HD-6950-Platinen.

5. Platz

Gigabyte N560OC-1GI

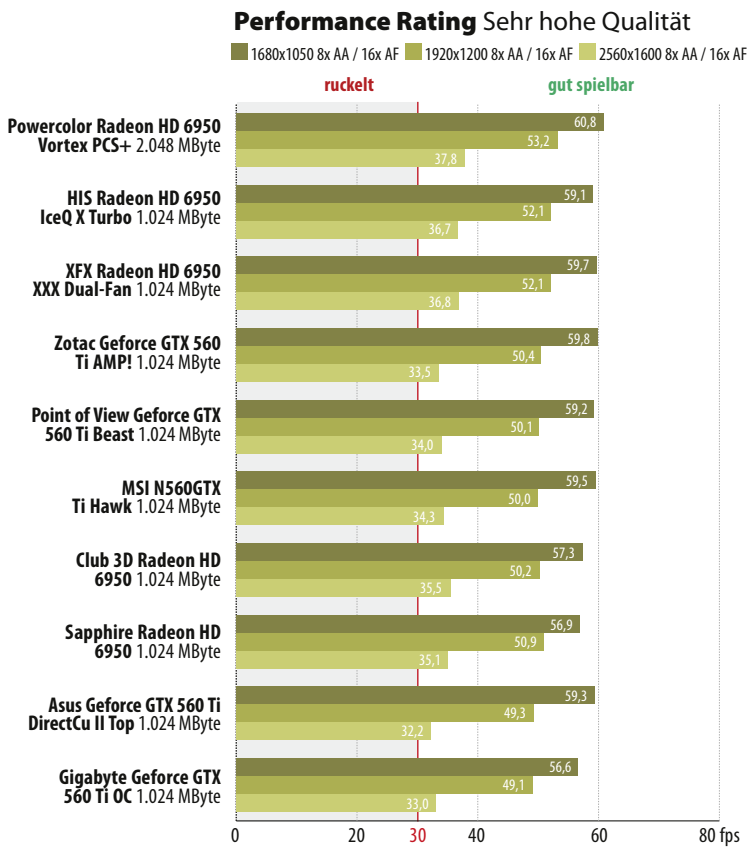
Mit zehn Prozent mehr Takt kostet die Gigabyte N560OC-1GI attraktive 210 Euro.

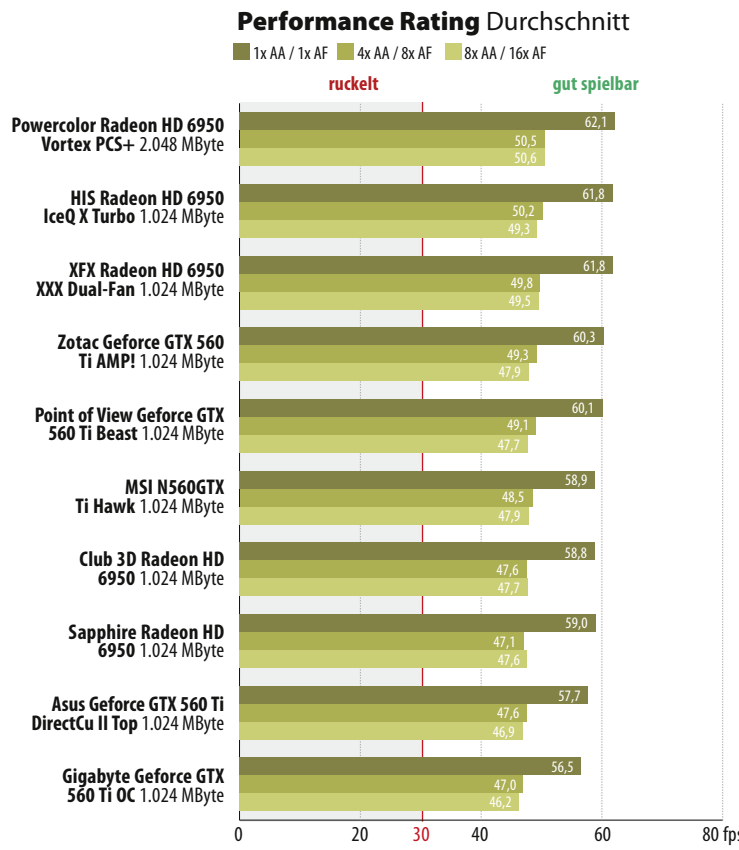
Die **N560OC-1GI** basiert auf der Geforce GTX 560 Ti, hat aber einen eigenen Kühler und 900/1.800/4.200 MHz statt 822/1.644/4.008 MHz, was 30 Euro Aufpreis kostet. Außer den wichtigsten Adaptern bringt die Gigabyte-Platine keine Zusatzausstattung mit. Ohne Kantenglättung erreicht die **N560OC-1GI** durchschnittlich 56,5 fps, knapp fünf Prozent mehr als eine normale GTX 560 Ti (54,0 fps), die HD 6870 kommt auf 54,8 fps. Die Übertaktung genügt, um fast mit der HD 6950 gleichzuziehen. Mit 4x AA rückt die **N560OC-1GI** der HD 6950 dann näher auf die Pelle: 47,0 gegenüber 47,6 fps sind zwar ein messbarer, aber kein in der Praxis spürbarer Unterschied. Im Vergleich zu einer normalen GTX 560 Ti beträgt der Vorsprung fünf Prozent. Mit 8x AA liegt die **N560OC-1GI** zwar fünf Prozent vor der GTX 560 Ti, der Abstand zur HD 6870 beträgt jedoch nur drei Prozent (46,2 gegen 44,8 fps). Um mit 8x AA bis 1920x1200 auch technisch anspruchsvolle Titel flüssig zu spielen, brauchen Sie aber eher eine GTX 570 oder eine HD 6970 (beide ab 280 Euro).

Unser Testsystem verbraucht mit der **N560OC-1GI** unter Volllast mit 333 Watt



Battlefield 3 hat die Chance, nach dem ersten Crysis von 2007, den **Grafikstandard** auf eine neue Stufe zu heben. Alle Karten im Test dürften dafür gerüstet sein.





nur unwesentlich mehr als mit einer Standard-GTX (316 Watt). Dabei produzieren die zwei Lüfter eine Geräuschkulisse von hörbaren 2,8 Sone – deutlich mehr als das Referenzdesign mit leisen 1,6 Sone, aber noch akzeptabel. Im Leerlauf unter Windows bleibt die Grafikkarte mit 0,7 Sone im unhörbaren Bereich, die Stromaufnahme liegt dann mit 139 Watt für das gesamte Testsystem unter dem Referenzdesign mit 146 Watt. Die Kombination aus gesteigerter Rechenleistung, die der HD 6950 beinahe ebenbürtig ist, sowie einem einigermaßen erträglichen Kühlsystem macht die **N560OC-1GI** zu einer der besseren übertakteten GTX 560 Ti. Im direkten Vergleich zur HD 6950 hat die Gigabyte-Karte aber dennoch einen schweren Stand. Wer nicht unbedingt 3D Vision oder PhysX braucht, macht mit der Radeon den besseren Fang.

6. Platz Sapphire Radeon HD 6950

Mit einem neuen Kühlsystem geht Sapphires Radeon HD 6950 an den Start.

210 Euro verlangt Sapphire für die Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte, die über einen eigenen Kühler verfügt und mit dem Referenztakt von 800/5.000 MHz arbeitet. Entsprechend schlägt die Karte mit durchschnittlich 59,0 fps eine minimal günstigere GTX 560 Ti um zehn Prozent. Mit achtfacher Kantenglättung überholt die **HD 6950** (47,6 fps) eine GTX 560 Ti (44,8 fps) um sechs Prozent, verliert aber gegen die teurere GTX 570 (52,6 fps). Trotz Bildverbesserungen laufen nahezu alle aktuellen Spiele ruckelfrei in hohen Auflösungen, nur **Crysis** oder **Metro 2033** brauchen in solchen Einstellungen absolute High-End-Hardware. Selbst mit 8x AA bringen Sie die HD 6950 aber nur in wenigen Spielen an ihre Leistungsgrenze. Insgesamt ist die HD 6950 acht Prozent schneller als die GTX 560 Ti. Wie der Referenzkühler rauscht auch das Sapphire-Modul mit 2,7 Sone hörbar vor sich hin, ohne Belastung messen wir nahezu unhörbare 0,6 Sone (die Standard-HD-6950 ist mit 1,0 Sone aber ebenfalls kaum zu hören). Da sich Sapphire beim Takt am Vorbild von AMD orientiert, bleibt auch der Stromverbrauch des Testsystems auf dem gleichen Niveau von 328 Watt . Damit genehmigt sich die Radeon HD 6950 gut 10 Watt mehr als eine Geforce GTX 560 Ti, liefert allerdings auch mehr Spieleleistung. Unterm Strich ist Sapphires Radeon HD 6950 damit eine solide, aber in keinerlei Hinsicht außergewöhnliche Grafikkarte.

7. Platz Asus ENGTX560 Ti DirectCu II Top

Mit zwei Lüftern treibt Asus die Geforce GTX 560 Ti auf 900/1.800/4.400 MHz.

Durch die Übertaktung von 822/1.644/4.008 auf 900/1.800/4.400 MHz soll die 220 Euro teure **ENGTX560 Ti DirectCu II Top** zur HD 6950 mit Standardtakt (ab 180 Euro) aufschließen. Außer einigen Adaptern legt Asus aber kein Zubehör bei. Den Aufpreis von rund 50 Euro gegenüber einer Standard-GTX-560-Ti muss allein die Leistung rechtfertigen: Ohne Kantenglättung erreicht die **ENGTX560 Ti** mit durchschnittlich 57,7 fps beinahe das Leistungsniveau der HD 6950 von 58,8 fps. Im Vergleich zu einer GTX 560 Ti mit Standardtakt und einer HD 6870 liegt die Asus-Platine sieben Prozent in Front. Mit 4x AA landet die Asus-Karte sechs Prozent vor einer normalen GTX 560 Ti (47,6 gegen 44,8 fps), die HD 6950 rechnet genauso schnell (47,6 fps). In der Praxis schaffen beide Karten auch 8x AA in 1920x1200 flüssig, aber nur in grafisch weniger aufwändigen Spielen. Über alle Benchmarks hinweg gelingt es dieser GTX 560 Ti nicht ganz, mit den Radeons gleich zu ziehen. Das Endergebnis von 50,7 gegen 51,4 fps fällt aber so knapp aus, dass Sie in der Praxis keinen Unterschied spüren.
Im Leerlauf bleibt die **ENGTX560 Ti** mit 0,6 Sone flüsterleise. Der Stromverbrauch des gesamten Testsystems liegt mit 147 Watt auf dem Niveau des Referenzdesigns von Nvidia (146 Watt). Unter Volllast in Spielen produzieren die Lüfter aber deutlich hörbare 3,0 Sone. Im Konkurrenzvergleich ist die **ENGTX560 Ti** letztlich zu teuer, zumal die Lüfter auch nicht besonders leise rotieren. Beispielsweise die **AMP!** (ab 210 Euro) liefert mehr Leistung für weniger Geld.

8. Platz Point of View GTX 560 Ti TGT Beast

Die TGT Beast zeigt, wie man die Geforce GTX 560 Ti leise übertaktet.

Zum Übertakten eignet sich das Afterburner-Tool. Auf www.msi-afterburner.de gibt's detaillierte Anleitungen und den Download.

Mit einem Preis ab 270 Euro gehört die **GTX 560 Ti TGT Beast** zu den teuersten Karten auf Basis der Geforce GTX 560 Ti – für 10 Euro mehr gibt's eine Geforce GTX 570! Den Preis will der Hersteller mit der Übertaktung von 822/1.644/4.008 MHz auf 954/1.909/4.224 MHz und einem leisen Kühler rechtfertigen. Das Aggregat stammt von Arctic Cooling, hat drei Lüfter, blockiert zwei Steckplätze und verlängert die Karte von 23 cm auf 29,5 cm. Im Vergleich zur GTX 560 Ti mit Standardtakt setzt sich die Karte um zehn Prozent ab, und mit durchschnittlich 60,1 zu 59,1 fps zieht sie mit der HD 6950 gleich. Gegen die annähernd gleich teuren HD 6970 und GTX 570 verliert die **Beast** mit 60,1 zu 65,9 (HD 6970) beziehungsweise 63,3 fps (GTX 570). Bei 4x AA verändert sich das Leistungsgefüge nicht. Angesichts des Preises eine herbe Enttäuschung! Im Vergleich zur Standard-GTX-560-Ti beträgt der Vorsprung zehn Prozent, mit 8x AA acht Prozent. Damit kann sich das Biest auch nicht mehr gegen die HD 6950 durchsetzen, sondern schafft nur ein Unentschieden. Alles in allem rechnet die **Beast** genau so schnell wie die preiswertere Zotac **AMP!**.

Die **Beast** gehört dafür zu den leisesten Grafikkarten ihrer Klasse. Mit flüsterleisen 0,8 Sone im Leerlauf unterbietet sie sogar das Referenzmodell von Nvidia. Unter Last wird die Karte mit maximal 1,7 Sone nur unwesentlich lauter als die Standardkarte mit ihren 1,6 Sone. Die Energieeffizienz ist allerdings erbärmlich. Mit gemessenen 425 Watt für das gesamte Testsystem liegt das Monster 44 Watt über der nochmals schnelleren Geforce GTX 570! Trotzdem holt die **Beast** alles in allem eine Radeon HD 6950 ein. Neben der an und für sich ordentlichen Leistung arbeitet das Ungeheuer durch den monströsen Lüfter zudem äußerst leise. Gute Ansätze, die durch den völlig überzogenen Preis zunichte gemacht werden – die GTX 570 kostet nur zwei GameStar-Ausgaben mehr, die kaum langsamere HD 6950 gut 80 Euro weniger.



Bei den **Hawk-Karten** kombiniert MSI oft mehr Leistung mit leisen Lüftern. Was bei der GTX 460 Hawk (links) noch funktionierte, klappt bei der 560 Hawk (rechts) trotz zwei Lüftermodi nicht.

9. Platz

MSI N560GTX-Ti Hawk

Mit 950 MHz ist die N560GTX-Ti Hawk eine der schnellsten Geforce GTX 560 Ti.

Die **N560GTX-Ti Hawk** läuft mit 950/1.900/4.200 MHz statt 822/1.644/4.008 MHz – 15 Prozent mehr Takt! Mit 220 Euro kostet sie so viel wie andere ähnlich weit übertaktete GTX-560-Ti-Karten. Als Vollversion liegt **Lara Croft: The Guardian of Light** bei. Die starke Übertaktung verhilft der **N560GTX-Ti Hawk** ohne Kantenglättung zu einer um zehn Prozent höheren Leistung als eine normale Geforce GTX 560 Ti, auch die Radeon HD 6870 liegt ähnlich weit zurück. Mit 58,9 zu 58,8 fps ist die Karte zudem genauso schnell wie

Test-Ergebnisse



1 Radeon HD 6950 Vortex PCS+



2 Geforce GTX 560 Ti AMP!



3 Radeon HD 6950 IceQ X Turbo



4 N5600C-1GI



5 Radeon HD 6950

	1 Radeon HD 6950 Vortex PCS+	2 Geforce GTX 560 Ti AMP!	3 Radeon HD 6950 IceQ X Turbo	4 N5600C-1GI	5 Radeon HD 6950
Hersteller / Preis	Powercolor / 250 Euro	Zotac / 210 Euro	HIS / 215 Euro	Gigabyte / 210 Euro	Sapphire / 215 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0	Geforce GTX 560 Ti / 384 / 11.0	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0	Geforce GTX 560 Ti / 384 / 11.0	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	850 / 850 / 5.200 MHz	950 / 1.900 / 4.400 MHz	840 / 840 / 5.120 MHz	900 / 1.800 / 4.008 MHz	800 / 800 / 5.000 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	2.048 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x DVI, 1x Mini-HDMI	2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x DVI, 1x Mini-HDMI	2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Bewertung					
Spieleleistung 60%	52/60	50/60	52/60	49/60	50/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ fünf Prozent schneller als Standard-HD-6950	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ 10 Prozent schneller als Standard-GTX-560-Ti	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ etwas schneller als Standard-HD-6950	⊕ sehr schnell bis 1920x1200 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ 6 Prozent schneller als Standard-GTX-560-Ti	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA
Bildqualität 10%	9/10	10/10	9/10	10/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊖ anisostroper Texturfilter flimmert minimal ⊖ kein Supersampling in DX 10 & 11	⊕ Supersampling auch in DX 10 & 11 ⊕ bis zu 32x AA ⊕ sehr guter Texturfilter ⊖ Texturfilter winkelabhängig	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊖ anisostroper Texturfilter flimmert minimal ⊖ kein Supersampling in DX 10 & 11	⊕ Supersampling auch in DX 10 & 11 ⊕ bis zu 32x AA ⊕ sehr guter Texturfilter ⊖ Texturfilter winkelabhängig	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊖ anisostroper Texturfilter flimmert minimal ⊖ kein Supersampling in DX 10 & 11
Energieeffizienz 10%	7/10	6/10	7/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ trotz Übertaktung kein allzu hoher maximaler Verbrauch	⊕ ausreichende Energieeffizienz ⊖ durch Übertaktung hoher maximaler Verbrauch	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ trotz Übertaktung kein allzu hoher maximaler Verbrauch	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ trotz Übertaktung kein allzu hoher maximaler Strombedarf	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ moderater maximaler Verbrauch
Kühlsystem 10%	10/10	6/10	9/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows flüsterleise ⊕ auch in Spielen nicht zu hören ⊕ Lüfter auf drei Slots ausbaufähig	⊕ unter Windows flüsterleise ⊖ in Spielen hörbar	⊕ unter Windows flüsterleise ⊕ in Spielen höchstens leicht hörbar	⊕ unter Windows flüsterleise ⊖ unter Last hörbar, wenn auch nicht störend	⊕ unter Windows flüsterleise ⊖ unter Last hörbar, wenn auch nicht störend
Ausstattung 10%	5/10	10/10	5/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ DVI auf VGA-Adapter ⊕ Mini-Displayport auf Displayport-Adapter	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ SLI ⊕ alle Adapter dabei ⊕ Assassin's Creed: Brotherhood ⊕ GPGPU-Software-Paket	⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ Stromadapter ⊕ DVI- auf VGA-Adapter	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ SLI ⊕ Mini-HDMI auf HDMI-Adapter ⊕ Stromadapter ⊕ DVI- auf VGA-Adapter	⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ HDMI-Kabel ⊕ Stromadapter ⊕ DVI auf VGA-Adapter ⊕ Mini-DP auf Displayport-Adapter
Fazit	Sehr schnelle HD 6950 mit Flüsterlüfter. Die 2,0-GByte-Speicher führen zu einem höheren Preis, bringen aber so gut wie keine zusätzliche Leistung. Trotzdem eindeutiger Testsieger!	Durch die starke Übertaktung kann die AMP! mit einer Radeon HD 6950 gleichziehen, braucht dazu aber viel Strom. Die Ausstattung ist hervorragend, der Lüfter zu laut.	Die HD 6950 Turbo bietet sehr viel Leistung fürs Geld – zum Preis einer übertakteten Geforce GTX 560 Ti bekommen Sie nochmals mehr Leistung sowie einen deutlich leiseren Lüfter.	Nicht ganz so schnell wie eine Radeon HD 6950, dennoch für alle aktuellen und kommenden Titel gewappnet. Zum gleichen Preis gibt's allerdings die Zotac AMP!.	Gegenüber den preiswertesten HD 6950 bietet die durchweg solide Sapphire-Karte keinerlei Vorteile, da auch der Lüfter nicht leiser arbeitet als das Modell von AMD.
Preis/Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
	83	82	82	80	80

eine HD 6950. Mit 4x AA liefert die **N560G-TX-Ti Hawk** im Schnitt acht Prozent mehr Leistung als das Referenzmodell. Auch für 8x AA hat die **N560GTX-Ti Hawk** in der Regel genug Atem: Mit durchschnittlich 47,9 fps arbeitet sie genauso schnell wie eine HD 6950 mit Standardtakt, gegen übertaktete HD-6950-Platinen bleibt sie leicht zurück. Eine GTX 570 ist rund 10 Prozent flotter als die **Hawk** und bewältigt dadurch achtfache Kantenglättung in mehr Titeln flüssig.

Abseits der Leistung enttäuscht uns die **Hawk**. Unter Volllast im 3D-Betrieb erzeugen die beiden Rotoren extrem laute 5,6 Sone. Über einen Schalter auf der Platine lässt sich zwar ein zweites Lüfterprofil auswählen, das mit 4,2 Sone jedoch nur eine unerhebliche Verbesserung bringt. Unter Windows dagegen hält sich auch die **N560GTX-Ti Hawk** mit flüsterleisen 0,5 Sone angenehm zurück. Der Stromverbrauch des Testsystems steigt durch die Übertaktung von 316 Watt auf extreme 393 Watt und damit über das Niveau einer Geforce GTX 570 – allerdings arbeitet die noch ein Stück schneller. Unterm Strich können wir die **N560GTX-Ti Hawk** nur Tuning-Freunden auf der Suche nach dem absoluten Maximaltakt empfehlen, die eventuell auch mit den Spannungsmesspunkten auf der Platine etwas anfangen können.

10. Platz: Club 3D Radeon HD 6950 1,0 GByte

Als eine der wenigen aktuellen HD 6950 hat das Modell von Club 3D ein Backup-Bios für Tuning-Freunde. Zusätzlich gibt's Dirt 3.

Kurz nach dem Release von **Dirt 3** legen einige Hersteller ihren Radeons diesen Top-Titel bei, so auch Club 3D. Der Preis dieser HD 6950 liegt bei rund 200 Euro, die Leistungsdaten entsprechen mit 800/5.000 MHz Takt und 1,0 GByte Speicher dem Referenzdesign. Durch das Backup-Bios lässt sich diese Karte besser tunen als die Konkurrenz: Obwohl bei der HD 6950 nur 1.408 von 1.536 Shader-Einheiten des Cayman-Grafikchips freigeschaltet sind, funktionieren die Rechenwerke meist einwandfrei. Um die zum Leben zu erwecken, müssen Sie das Bios einer HD 6970 (ab 280 Euro) auf die HD 6950 spielen – allerdings auf eigene Gefahr. Über einen Schalter an der Platine lässt sich auf das schreibgeschützte Backup-Bios wechseln, falls die Karte mit den neuen Einstellungen nicht stabil laufen sollte.

Mit durchschnittlich 58,8 fps rechnet die 1,0-GByte-Karte in den Benchmarks ohne Kantenglättung praktisch genauso schnell wie die 2,0-GByte-Version (59,1 fps) und zehn Prozent schneller als eine Geforce GTX 560 Ti mit Standardtakt. In den Tests mit vierfacher Kantenglättung erreicht sie sehr schnelle 47,6 fps und liegt damit noch sieben Prozent vor der GTX 560 Ti, von übertakteten 560-Ti-Platinen wird die Club-3D-Karte jedoch eingeholt. Mit beiden können Sie nahezu alle Titel bis zu einer Auflösung von 1920x1200 Bildpunkten mit vierfacher Kantenglättung gut spielen, Ausnahmen wie **Metro 2033** bestätigen die Regel. Die

Selten: starke Übertaktung und leise Kühlung.

HD 6950 liefert so hohe Bildwiederholraten, dass Sie mit ihr oft sogar achtfache Kantenglättung aktivieren können. Im Schnitt schafft die Radeon hier 47,7 fps, der Vorsprung auf die GTX 560 Ti liegt erneut bei acht Prozent. Eine GTX 570 ist sieben Prozent flotter, eine HD 6970 rund 14 Prozent.

Der Stromverbrauch des Testsystems liegt mit 307 Watt unter dem der Referenzkarte von Chiphersteller AMD. Abere die 5,4 Sone unter Last sind extrem laut, und auch die 2,2 Sone im 2D-Betrieb übertönen alle anderen Kartem im Test. Für 200 Euro hat diese Radeon dennoch ein akzeptables Preis-Leistungs-Verhältnis, schließlich wird **Dirt 3** derzeit noch zum Vollpreis gehandelt. DV / HW



6 Radeon HD 6950 XXX Dual-Fan

Hersteller / Preis	XFX / 200 Euro
Technische Angaben	
Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	830 / 830 / 5.200 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Bewertung	
Spieleleistung 60%	52/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ etwas schneller als Standard-HD-6950
Bildqualität 10%	9/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊖ anisotroper Texturfilter flimmert minimal ⊖ kein Supersampling in DX 10 & 11
Energieeffizienz 10%	7/10
Pro & Kontra	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ trotz Übertaktung kein allzu hoher maximaler Verbrauch
Kühlsystem 10%	7/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows flüsterleise ⊖ unter Last hörbar, wenn auch nicht störend
Ausstattung 10%	4/10
Pro & Kontra	⊕ Eyefinity ⊕ 2x DVI ⊕ HDMI 1.4a ⊕ 2x Mini-DP 1.2 ⊕ Crossfire ⊕ Türschild ⊖ keine Adapter mitgeliefert
Fazit	Genauso schnell wie die meisten anderen getunten HD 6950 und dazu besonders günstig und mit ordentlichem Lüfter. Die extrem dünne Ausstattung drückt aber die Wertung.
Preis/Leistung	Befriedigend
	79



7 ENGTX560 Ti DirectCu II Top

Hersteller / Preis	Asus / 220 Euro
Technische Angaben	
Grafikchip / Shader / DirectX	Geforce GTX 560 Ti / 384 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	900 / 1.800 / 4.200 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI
Bewertung	
Spieleleistung 60%	49/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 1920x1200 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ 6 Prozent schneller als Standard-GTX-560-Ti
Bildqualität 10%	10/10
Pro & Kontra	⊕ Supersampling auch in DX 10 & 11 ⊕ bis zu 32x AA ⊕ sehr guter Texturfilter ⊖ Texturfilter winkelabhängig
Energieeffizienz 10%	7/10
Pro & Kontra	⊕ befriedigende Energieeffizienz ⊕ trotz Übertaktung kein allzu hoher maximaler Strombedarf
Kühlsystem 10%	6/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows flüsterleise ⊖ in Spielen hörbar
Ausstattung 10%	7/10
Pro & Kontra	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ SLI ⊕ Mini-HDMI auf HDMI-Adapter ⊕ Stromadapter ⊕ DVI- auf VGA-Adapter
Fazit	Übertaktete GTX 560 Ti mit viel Leistung, aber hörbarem Lüfter. Insgesamt einer Radeon HD 6950 deutlich unterlegen. Wenn es unbedingt eine Geforce sein soll, gibt es bessere Alternativen.
Preis/Leistung	Ausreichend
	79



8 Geforce GTX 560 Ti TGT Beast

Hersteller / Preis	Point of View / 260 Euro
Technische Angaben	
Grafikchip / Shader / DirectX	Geforce GTX 560 Ti / 384 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	954 / 1.909 / 4.224 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI
Bewertung	
Spieleleistung 60%	50/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ 10 Prozent schneller als Standard-GTX-560-Ti
Bildqualität 10%	10/10
Pro & Kontra	⊕ Supersampling auch in DX 10 & 11 ⊕ bis zu 32x AA ⊕ sehr guter Texturfilter ⊖ Texturfilter winkelabhängig
Energieeffizienz 10%	4/10
Pro & Kontra	⊕ noch ausreichende Energieeffizienz ⊖ extremer maximaler Verbrauch
Kühlsystem 10%	9/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows flüsterleise ⊕ in Spielen nur leicht hörbar ⊖ Karte passt nicht in jedes Gehäuse
Ausstattung 10%	6/10
Pro & Kontra	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ SLI ⊕ Mini-HDMI auf HDMI-Adapter
Fazit	Stark übertaktete GTX 560 Ti mit einem leisen, aber gigantisch großen Lüfter. Die Leistung ist zwar sehr hoch, dem Preis aber trotzdem nicht angemessen. Für 20 Euro mehr gibt's eine GTX 570!
Preis/Leistung	Mangelhaft
	79



9 N560GTX-Ti Hawk

Hersteller / Preis	MSI / 220 Euro
Technische Angaben	
Grafikchip / Shader / DirectX	Geforce GTX 560 Ti / 384 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	950 / 1.900 / 4.200 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI
Bewertung	
Spieleleistung 60%	50/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA ⊕ 10 Prozent schneller als Standard-GTX-560-Ti
Bildqualität 10%	10/10
Pro & Kontra	⊕ Supersampling auch in DX 10 & 11 ⊕ bis zu 32x AA ⊕ sehr guter Texturfilter ⊖ Texturfilter winkelabhängig
Energieeffizienz 10%	5/10
Pro & Kontra	⊕ noch ausreichende Energieeffizienz ⊖ sehr hoher maximaler Verbrauch
Kühlsystem 10%	4/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows flüsterleise ⊕ zwei Lüfterprofile ⊖ sehr laut unter Last
Ausstattung 10%	9/10
Pro & Kontra	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ SLI ⊕ alle Adapter dabei ⊕ Lara Croft: Guardian of Light ⊕ Spannungsmesspunkte
Fazit	So schnell wie eine Radeon HD 6950 mit Standardtakt, aber in beiden möglichen Lüftereinstellungen viel zu laut. Auch die Lara-Croft-Vollversion rettet die Hawk nicht mehr.
Preis/Leistung	Ausreichend
	78



10 Radeon HD 6950 1,0 GByte Dirt 3

Hersteller / Preis	Club 3D / 200 Euro
Technische Angaben	
Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	800 / 800 / 5.000 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Bewertung	
Spieleleistung 60%	50/60
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA ⊕ oft auch mit 8x AA
Bildqualität 10%	9/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊖ anisotroper Texturfilter flimmert minimal ⊖ kein Supersampling in DX 10 & 11
Energieeffizienz 10%	8/10
Pro & Kontra	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ weniger Stromverbrauch als Referenzdesign ⊕ moderater maximaler Verbrauch
Kühlsystem 10%	2/10
Pro & Kontra	⊖ unter Last extrem laut ⊖ auch im Leerlauf hörbar
Ausstattung 10%	7/10
Pro & Kontra	⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ Dirt 3 ⊕ Backup-Bios ⊖ keine Adapter mitgeliefert
Fazit	Der attraktive Preis und die tolle Vollversion machen diese HD 6950 interessant. Der Lüfter dreht allerdings viel zu laut auf und übertönt sogar noch die MSI N560GTX-Ti Hawk.
Preis/Leistung	Ausreichend
	76



Die Zukunft der Unreal Engine

Was haben Mass Effect, Bioshock oder Batman gemeinsam? Alle basieren auf dem Grafik-Grundgerüst Unreal Engine 3. Wir zeigen, was Epic für die generalüberholte Version 3.5 verspricht und wie Spiele damit aussehen könnten. Von Hendrik Weins

Wikipedia listet derzeit gut 100 Spiele, die auf der Unreal Engine basieren, darunter hochklassige Titel wie **Mirrors Edge** (2008), **Mass Effect** (2007) sowie **Mass Effect 2** (2010) und **Batman: Arkham Asylum** (2009). Noch 2011 sollen mit **Batman: Arkham City** und **Bioshock: Infinite** weitere Spiele mit dem Grafikmotor von Epic erscheinen. Auf der Games Developer Conference (GDC) im März dieses Jahres zeigte Epic die neueste Evolutionsstufe der Unreal Engine 3. Dabei gewährt die in acht Monaten programmierte Samaritan-Demo nicht nur einen Ausblick in die Zukunft, sondern zeigt vielmehr, was mit heutigen Techniken wie DirectX 11 und dem Einsatz bislang oft vernachlässigter Grafiktricks wie Subsurface Scattering, Tesselation oder Deferred Shading für eine überwältigende, beinahe fotorealistische Optik Spiele erreichen können. Viele der hier vorgestellten Techniken sind nicht exklusiv für die Unreal Engine 3, auch moderne Pendants wie Frostbite 2.0 (kommt unter anderem in **Battlefield 3** oder **Need for Speed: The Run** zum Einsatz) oder CryEngine 3 (zum Beispiel **Crysis 2**) beherrschen einige der hier vorgestellten Tricks. Da zumindest bislang aber ein Großteil der Blockbuster-Spiele auf die Unreal Engine setzt, widmen wir uns in diesem Artikel vorrangig diesem Grafikgerüst. Noch überfordert die Samaritan-Demo – die übrigens keineswegs vorgerendert, sondern in Echtzeit auf einem System mit drei Grafikkarten berechnet wurde – nahezu alle aktuellen Spiele-PCs, doch in etwa ein bis zwei Jahren könnten normale Rechner bereits die benötigte Rechenleistung liefern, auch wenn die in der Technik-Demo verwendeten Grafik-

Ein Filter wie im Film.

In der Samaritan-Demo finden Sie alle Arten von Grafik-Effekten wieder, einige davon **DirectX-11-exklusiv**. Neu ist zum Beispiel der Bokeh-Filter für definierte Übertrahleffekte der Tiefenunschärfe oder das Deferred Shading für den massiven Einsatz von Lichtquellen ohne allzu großen Leistungsverlust. Screen Space Ambient Occlusion und dynamische Schatten kommen ebenfalls zum Einsatz.



Der Mech am Ende der Technik-Demo trägt einen Samaritan-Schriftzug am Kopf.



Mit Hilfe des **Bokeh-Filters** lässt sich zum Beispiel die Licht-Korona der Laternen so verändern, das diese besser zur Stimmung passen.

Spielelereien immense Anforderungen an die Grafikkarte stellen.

In der Samaritan getauften Technik-Demo rettet ein lederbemanteltes Rauhbein eine alte Dame vor prügelnden, martialisch ausgerüsteten Polizisten, indem er einen nach dem anderen brutal im Nahkampf oder per Pistole ausschaltet. Dabei hilft ihm der Umstand, dass er seine Haut nahtlos in eine Art Metall oder Stein verwandeln kann, um so Kugeln abzuwehren oder harte Schläge auszuhalten. Das Video zur Samaritan-Demo finden Sie zwar auch auf unserer DVD, um einen besseren Eindruck der verwendeten Techniken zu bekommen, erklären wir die einzelnen Features aber anhand beschreibender Bildszenen in diesem Artikel.

Meist setzen Spieleentwickler Tiefenunschärfe ein, um Rechenzeit zu sparen. Dabei verschwinden weit entfernte Objekte oft einfach hinter einem unscharfen Nebel und werden durch weniger detaillierte Varianten ersetzt. Vor allem in realistischen Spielen wie **GTA 4** stören diese unscharfen Bereiche des Bildes aber eher die Atmosphäre, statt sie zu verbessern. Das hat auch Epic erkannt und in der Samaritan-Demo diese Technik auf eine andere Art eingesetzt. Denn Tiefenunschärfe kann viel mehr als nur Details verbergen, sie kann auch den Blick des Betrachters auf das Wesentliche lenken. Im Gegensatz zu herkömmlichen Unschärfefiltern lässt sich mit dem Bokeh-Filter bestimmen, auf welche Weise Lichtquellen gefiltert werden sollen. So erscheint der Hintergrund in der Samaritan-Demo oft nicht nur einfach unscharf, sondern wird durch eine sorgsame Auswahl punktuell aufgehellt. Beispielsweise verschwinden Lichtquellen wie Laternen nicht einfach im Nebel, sondern überstrahlen mit einem Korona-Effekt den unscharfen Hintergrund. Mit dem Bokeh-Filter lässt sich festlegen, wie die Korona aussehen soll, um die Stimmung in diese oder jene zu beeinflussen. Während weiche, runde Formen eher eine ruhige, behagliche Atmosphäre erzeugen, sorgen harte Lichtkränze vielmehr für das Gegenteil oder simulieren wie in der Samaritan-Demo Nieselregen. Mit Hilfe dieser Filter können Spieleentwickler mit einfachen Mitteln die gewünschte Stimmung erzeugen – ganz wie beim Film.

Kurz nach der Eröffnungsszene der Samaritan-Demo fährt ein mit Suchscheinwerfern ausgestatteter Polizeiwagen durch die Nacht, die aufgrund der bis zu 123 dynamischen Lichter gar nicht so dunkel und leblos wirkt. Neben den Autoscheinwerfern sorgen vor allem die vielen Neonreklamen und Werbeschilder für schummriges Licht. Am wichtigsten für die Stimmung sind aber die Reflektionen und Spiegelungen auf dem nassen Boden oder an den feuchten Wänden. Jede Lichtquelle erhellt nicht nur ihre direkte Umgebung, sondern je nach Intensität und der Beschaffenheit der Gegend auch weiter entfernte Objekte. So spiegelt sich das typische »Powered by Unreal Engine«-Logo auf einer nassen Hauswand,

Geht im wahrsten Sinne des Wortes unter die Haut.

und wir können die Beschaffenheit der Oberfläche erkennen sowie die Unterbrechungen der Reflektion durch einen Fensterrahmen. Auch auf der regennassen Straße spiegeln sich sämtliche Lichtquellen abhängig von Intensität und Position. Laut Epic kann das Verhalten der Reflektionen in der Entwicklungsumgebung Unreal Development Kit ganz einfach angepasst werden. Die Scheinwerfer des Autos werfen einen länglichen Lichtkegel, während die sichtbar matteren Neonröhren der Reklame den Asphalt weniger stark ausleuchten oder sich darin spiegeln. Möglich macht derart vielfältige Spiegelungen eine Technik namens Deferred Shading, die ist zwar nicht neu, aber aufgrund der immensen Hardware-Anforderungen kam sie bislang so gut





Detaillierte Spiegelungen und Reflektionen sind bereits heute möglich, doch der Einsatz von **Deferred Shading** unter DirectX 11 kostet in aufwändigen Szenen spürbar weniger Leistung.

Quelle: geforce.com







Sub-Surface Scattering (SSS) sorgt dank lichtdurchlässiger Oberflächen für realistischere Hauteffekte. Diese Technik ist nicht neu, 2007 hat sie Nvidia bei der Vorstellung der Geforce 8800 GTX genutzt. Mit SSS sollten die **Plastik-Gesichter** aktueller Titel mit Unreal Engine 3 (unten Mass Effect 2) endgültig der Vergangenheit angehören.

Unreal Engine – die wichtigsten Spiele



1998: **Unreal** war der erste Shooter von Epic, der die eigene Grafik-Engine einsetzte.



2002: **Unreal Tournament** 2003 basierte bereits auf der zweiten Engine-Generation.



2003: Besonders die detaillierten Außenlevel beeindruckten in **Unreal 2**.



2007: **Unreal Tournament 3** mit der Unreal Engine 3 war ein gewaltiger Sprung nach vorn.

wie nie zum Einsatz. Unter DirectX 9 sowie 10 werden die Beleuchtung einer Szene sowie das gerenderte Bild unabhängig voneinander berechnet und in einem späteren Arbeitsschritt zusammengefügt. Deferred Shading unter DirectX 11 erlaubt es nun, Beleuchtung sowie Geometrieberechnungen in einem Arbeitsschritt abzuhandeln und somit nur die sichtbaren Objekte sowie Reflektionen darzustellen – das spart Rechenzeit sowie Speicherbandbreite. Je komplexer die beleuchtete Szene, desto größer fällt der Leistungsvorteil von Deferred Shading aus. Epic spricht von einer zehnmal schnelleren Berechnung im Vergleich zu DirectX 9 in dieser Demo.

Viele Spieler kritisieren die wachsartige Plastikhaut der Spielfiguren in Titel auf Basis der Unreal Engine. In Zukunftsballereien wie **Unreal Tournament 3** oder der **Gears-**

of-War-Reihe passt der Look zwar zu den martialischen Figuren, in eher realistischeren Titeln wie **Mass Effect** oder **Bioshock** stört die glänzende Optik aber viele Spieler. Auch dieses Thema will sich Epic mit dem großen Update annehmen. Helfen soll das sogenannte Sub-Surface Scattering: Dabei reflektieren Oberflächen nicht mehr wie bislang alle Lichtstrahlen, die sie treffen, mit gleicher Intensität, sondern passen die zurückgeworfenen Strahlen dynamisch an. Wenn ein Lichtstrahl tiefer in ein Objekt eindringt (zum Beispiel in Haut), wird ein Teil des Lichts geschluckt und die Reflektionen fallen sichtbar schwächer aus. Sub-Surface Scattering sorgte bereits zu Zeiten der Geforce 8 im Jahre 2007 für offene Münder (siehe Bild in der Mitte auf der linken Seite), denn derart realistische Haut wie in der Human Head genannten Tech-Demo hatte man bis dahin noch nie gesehen. Bereits heute wird diese Technik in der CryEngine 3 von **Crysis 2** eingesetzt und gibt den Protagonisten des Spiels die derzeit glaubwürdigsten Computerspielgesichter.
Haare waren schon immer ein Problem in Spielen und bleiben es wohl noch eine

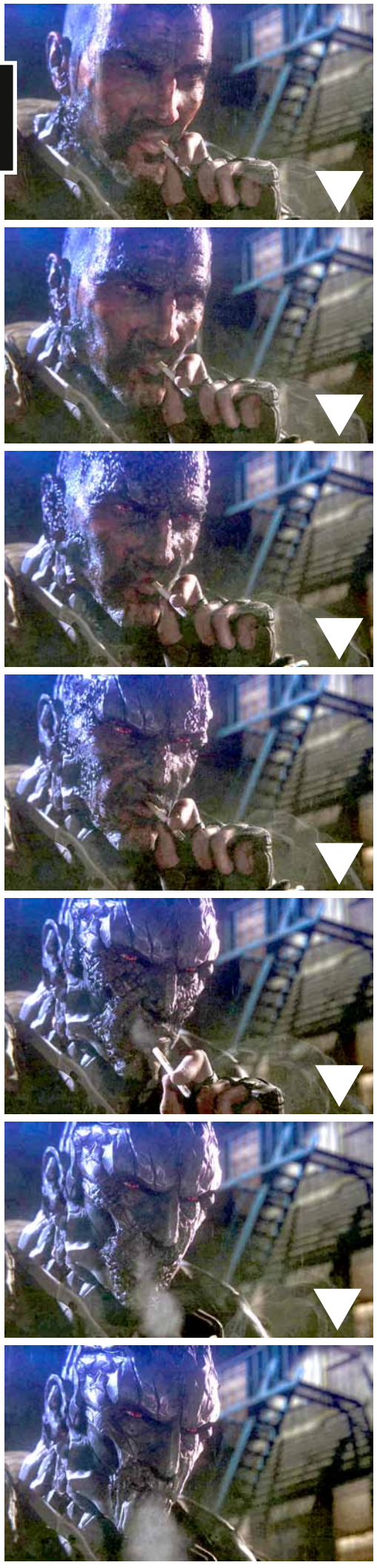
Haare waren und sind ein echtes Problem!

Zeitlang. Zwar kann die Unreal Engine 3 zumindest theoretisch jedes einzelne Härchen simulieren, deren Auswirkungen auf benachbarte Haare bleiben aber weiterhin ungelöst. Auch deshalb trägt das rauchende Rauhbein eine Kurzhaarfrisur, denn eine wallende Mähne in Echtzeit zu berechnen, überfordert bislang jede Grafikkarte. Zwar hat Nvidia in der Hair-Demo bei der Vorstellung der **Geforce GTX 480** (2010) einen Lösungsansatz vorgestellt, allerdings basiert dieser auf Nvidias proprietärer PhysX-Technik und verbrät zudem die komplette Rechenleistung einer Grafikkarte allein für einen einzelnen Haarschopf.

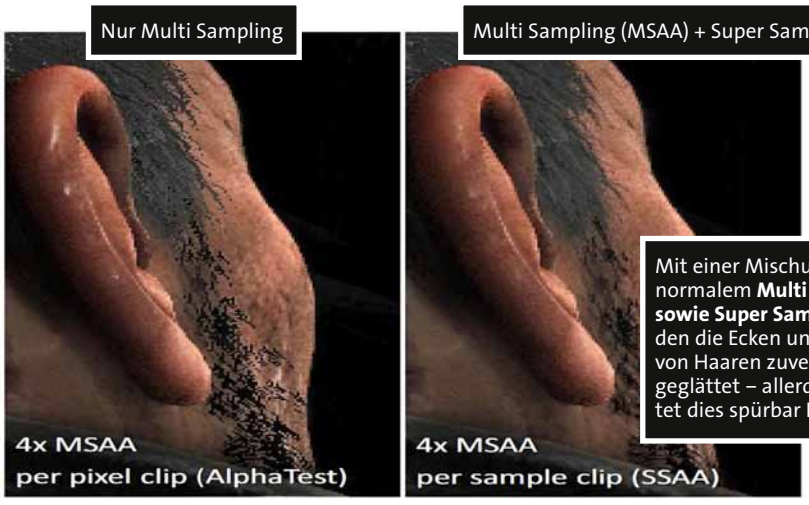
Dennoch präsentiert Epic in der Unreal Engine 3.5 eine der aktuellen Generation überlegene Haar-Simulation. Zwar bestehen die Haare nur aus einem zweidimensionalen Gitter und fransen bei näherem Hinsehen extrem aus, durch einen ausufernden Einsatz von verschiedenen Kantenglättungsmodi werden die Haare in der Demo aber sichtbar geglättet.

Tesselation ist die größte Neuerung von DirectX 11 und bezeichnet die dynamische Anpassung des Detailgrades von Objekten. In der Epic-Demo verwandelt sich die Haut des Protagonisten in Metall oder Stein. Im Gegensatz zu früher verwendeten Verfahren ersetzt aber kein neu modelliertes Objekt den bisherigen Kopf, sondern die Oberfläche verformt sich gemäß einer vorher festgelegten Anordnung. In der Demo verändert sich durch Tesselation nicht nur die Oberfläche des Kopfes innerhalb von wenigen Sekunden, sondern auch dessen Form. Spiele wie **H.A.W.X. 2** oder **Stalker: Call of Pripyat** setzen schon heute auf Tesselation und passen mit dieser Technik beispielsweise den Detailgrad von Gebirgsketten im Hintergrund an die Entfernung des Spielers an.

Die Samaritan-Demo liefert einen Eindruck davon, wie sich Epic die nächste technische Evolutionsstufe vorstellt. Ab sofort können interessierte Entwickler die Unreal Engine 3.5 kaufen, und bereits in ein bis zwei Jahren könnten Spiele so aussehen wie die Samaritan-Demo. Aber nur wenn sich genügend enthusiastische Entwickler finden, die nicht nur für den kleinsten gemeinsamen Nenner der Konsolen programmieren, sondern ihre Spiele an die technische Speerspitze namens PC anpassen. Wahrscheinlicher ist aber der Fall, dass die meisten Studios warten, bis eine neue Konsolengeneration auf den Markt kommt, und sich erst dann DirectX 11 sowie den neuen, speicherintensiven Techniken wie Deferred Shading oder Tesselation widmen werden. HW



Tesselation ändert in der Samaritan-Demo die Gestalt des Protagonisten **dynamisch und in Echtzeit** – statt wie bisher einfach verschiedene Kopf-Modelle zu nutzen und diese auszutauschen.



Mit einer Mischung aus normalem **Multi Sampling sowie Super Sampling** werden die Ecken und Fransen von Haaren zuverlässig geglättet – allerdings kostet dies spürbar Leistung.

Quelle: geforce.com

Das Demo-Video der CryEngine 3 finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/7452.

Gamepads im Vergleich

Die meisten PC-Spiele steuert man mit Maus und Tastatur, aber für Sport- sowie Rennspiele eignet sich oft ein Gamepad am besten. Wir testen die drei Spitzenmodelle von Razer, Logitech und Microsoft. Von Hendrik Weins



Während Gamepads im Playstation-Design beide Analog-Sticks auf einer Höhe positionieren, sind die Sticks beim **Xbox-Layout** leicht diagonal versetzt.

Battlefield mit dem Gamepad? Zielen per Analog-Stick? Konsolenspieler haben sich an das Spielen ohne Maus und Tastatur längst gewöhnt, PC-Spieler vertrauen weiter der präziseren Eingabe über Nager und Tastenbrett. In Renn- oder Sportspielen kommen Maus und Tastatur allerdings an ihre Grenzen, denn im Gegensatz zum Gamepad kennen sie nur digitale Eingaben, also entweder Vollgas oder Vollbremse. Für gefühlvolle Drifts um Kurven oder elegante Dribblings auf dem grünen Rasen eignen sich die analogen Sticks der Gamepads wesentlich besser. Wir testen, wie sich die aktuellen Topmodelle Logitech **Wireless Gamepad F710** sowie das Razer **Onza Tournament Edition** gegen die bisherige Referenz **Microsoft Xbox 360 Wireless Controller** schlagen.

Wer bereits eine Konsole hat, für den fällt die Entscheidung für dieses oder jenes Gamepad vergleichsweise leicht. Egal ob kabellos oder mit Strippe, egal ob teuer oder günstig, meist steht und fällt die Kaufentscheidung mit einem Detail: dem Xbox- oder Playstation-Layout. Wer zuhause eine Playstation im Regal stehen hat und den Controller mit den parallelen Analog-Sticks kennen und lieben lernte, der will in der Regel nicht mehr wechseln. Freunde des Xbox-Controllers vertrauen hingegen auf die versetzte Anordnung der Analog-Sticks. An die Playstation-Fraktion richtet sich das kabellose Logitech **Wireless Gamepad F710** für 40 Euro (oder das 30 Euro günstige, kabelgebundene **Gamepad F510**). Das Razer **Onza Tournament Edition** (50 Euro) sowie der 40 Euro teure Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** (auch mit Kabel erhältlich) verwenden das Xbox-typische Layout. Zwar gibt es noch weitere Angebote auf dem Markt, die durchweg weniger kosten, bei der Qualität und dem Handling im Dauereinsatz aber erheblich abfallen.

Präzise sind alle drei Gamepads. Die Analog-Sticks erlauben feinste Bewegungen, beim Razer **Onza Tournament Edition** können Sie sogar den Widerstand der Mini-Joysticks mit einem Drehregler stufenlos von leichtgängig bis knüppelhart verstellen – praktisch, um in Rennspielen mehr Kontrolle zu haben (hoher Widerstand) oder sich in Shootern schneller zu drehen (niedriger Widerstand). Das digitale Steuerkreuz des



Der **XInput/DirectInput-Schalter** macht es möglich, auch alte Spiele mit dem Logitech Wireless Gamepad F710 problemlos zu steuern.

Onza eignet sich hingegen kaum für Spiele: Die vier voneinander abgegrenzten Knöpfe liefern längst nicht die Präzision des Logitech **F710** oder **F510**, auch der Xbox Controller patzt hier. Dafür sind wiederum die analogen Schultertasten von Razer sowie Microsoft den entsprechenden Knöpfen der Logitech-Pads bei der Präzision eindeutig überlegen, denn die Tasten des **F710** haben nur einen kurzen Hub und verkomplizieren dadurch exakte Gas- oder Bremsmanöver. Da mittlerweile die meisten Spiele mit Gamepad-Unterstützung bei Quicktime-Events oder anderen Aktionen nur die bunten Buttons des **Xbox 360 Controllers** einblenden und nicht die passenden Symbole eines gerade angeschlossenen, anderen Gamepads, nutzen alle Pads in diesem Test das Standard-Layout des Xbox-Controllers mit den vier Tasten Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ und Ⓨ.

Retro-Fans aufgepasst!



Beim Razer Onza können Sie den **Widerstand der Analog-Sticks** mit einem Drehregler beeinflussen.



Razer Onza und Microsoft Xbox 360 Wireless Controller **unterscheiden sich optisch kaum** voneinander, allerdings hat das Onza pfiffige Extras an Bord.



Razer schlägt Microsoft
Hendrik Weins
Redakteur
hendrik@gamestar.de

Obwohl sich das Razer Onza eigentlich an Profi-Spieler richtet, ist es das Gamepad meiner Wahl. Das Kabel stört mich am PC nicht und die 10 Euro Aufpreis gegenüber dem Logitech -oder Microsoft-Pad sind mir die Extra-Features allemal wert.

Eine Besonderheit der Logitech-Pads **F710** sowie **F510** ist der XInput/DirectInput-Schalter. Damit können Sie in Spielen zwischen der moderneren Schnittstelle XInput und dem älteren DirectInput hin- und herschalten. Nahezu alle aktuellen Spiele nutzen XInput und funktionieren mit modernen Gamepads problemlos. Ältere Spiele, die auf DirectInput angewiesen sind, verweigern ihren Dienst. Der Schalter an der Rückseite stellt sicher, dass der Controller sowohl in älteren DirectInput- als auch in aktuellen XInput-Spielen problemlos arbeitet. Razer setzt mit dem **Onza** hingegen nicht auf ältere Spiele, sondern will durch viele kleine Extras das Gamepad im E-Sport etablieren. Dafür sollen neben den einstellbaren Analog-Sticks auch die gummierte und weitgehend rutschsichere Oberfläche sorgen. Zudem lösen die als teure Mikroschalter ausgelegten Feuertasten extrem schnell aus, da der Hub weniger als einen Millimeter beträgt – schnellere Tastenfolgen sind ohne Weiteres möglich. Zusätzlich spendiert Razer dem **Onza** eine zweite Reihe digitaler Schultertasten, die Sie jedoch nur mit Befehlen anderer Tasten, zum Beispiel dem Klick auf den linken Analogstick, belegen können.

Für den kabellosen Betrieb verwendet das Logitech **Wireless Gamepad F710** einen Mini-USB-Empfänger, der gerade mal einen halben Zentimeter tief ist und fast vollständig im USB-Anschluss verschwindet. Wenn Sie das Gamepad wegpacken oder mitnehmen wollen, passt der Nano-Adapter in das Batteriefach und geht so auch unterwegs nicht verloren. Beim Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** müssen Sie hingegen einen kleinen Kasten als Empfänger an den PC anschließen, was nicht ganz so komfortabel ist. Das Razer-Pad verbinden Sie per 4,5 Meter langem USB-Kabel mit dem Rechner. Aufgrund der nicht benötigten Batterien ist das **Onza** das leichteste Pad im Test. An der Verarbeitung aller Gamepads haben wir nichts auszusetzen, einzig die beiden scharfen Kanten an der Oberseite des **Onza** stören mitunter, auch wenn Sie diese im normalen Spielbetrieb nie berühren.

Unterm Strich ist der gut 40 Euro preiswerte Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** noch immer eine gute Wahl für Spieler: Verarbeitung, Präzision und Handling sind klasse. Nahezu jedes aktuelle Spiel unterstützt dieses Pad, und Probleme mit dem kabellosen Betrieb traten bei uns noch nie auf. Zwar wird die glatte Oberfläche bei hitzigen Schlachten leicht rutschig, uns störte das jedoch nie. Wer zusätzlich Geld sparen will, greift zum kabelgebundenen **Xbox 360 Controller** mit identischem Funktionsumfang. Zweifelsohne hat sich Razer beim **Onza Tournament Edition** stark am Microsoft-Pad orientiert, in einigen entscheidenden Punkten wurde es sogar verbessert. Dank der gummierten Oberfläche liegt der Controller perfekt in der Hand, die Feuertasten erlauben extrem schnelle Manöver, die Empfindlichkeit der Analog-Sticks lässt sich anpassen und auch die programmierbaren Schultertasten sind in einigen Spielen sehr hilfreich. All die Extras bezahlen Sie allerdings mit einem Aufpreis von 10 Euro gegenüber dem kabellosen **Xbox 360 Wireless Controller**. Als einziges Gamepad setzt das Logitech **Wireless Gamepad F710** bei den Analog-Sticks auf das Playstation-Layout. Darüber hinaus hat es mit dem XInput/DirectInput-Schalter ein sinnvolles Alleinstellungsmerkmal, über das sich vor allem Spieler mit Hang zu älteren Titeln freuen werden. Für das kabelgebundene, aber ansonsten identische Logitech **Gamepad F510** zahlen Sie etwa 10 Euro weniger (30 Euro). HW

Test-Ergebnisse



6 Onza Tournament Edition



7 Xbox 360 Wireless Controller



8 Wireless Gamepad F710

	6 Onza Tournament Edition	7 Xbox 360 Wireless Controller	8 Wireless Gamepad F710
Hersteller / Preis	Razer / 50 Euro	Microsoft / 40 Euro	Logitech / 40 Euro
Technische Angaben			
Analog-Sticks / digit. Steuerkreuz	2 / 8-Wege	2 / 8-Wege	2 / 8-Wege
Feuer- / Schulter- / Sondertasten	4 / 6 / 3	4 / 4 / 3	4 / 4 / 4
Anschluss / Übertragung	USB / Kabel (4,5 m)	USB / Funk	USB / Funk
Force Feedback	ja	ja	ja
Extras	verstellbare Sticks	-	XInput/DirectInput, Makros
Bewertung			
Präzision 40%	38/40	36/40	34/40
Pro & Kontra	⊕ präzise Mikroschalter ⊕ Schultertasten mit langem Hub ⊕ anpassbare Analog-Sticks ⊖ maues Digi-Pad	⊕ sehr präzise ⊕ gute Schultertasten ⊖ digitales Steuerkreuz nur ausreichend geeignet für Spiele	⊕ sehr präzise ⊕ gute Schultertasten... ⊖ ...mit arg kurzem Hub ⊖ Analog-Sticks nicht rutschsicher
Technik 20%	17/20	17/20	19/20
Pro & Kontra	⊕ kompatibel zu allen aktuellen Spielen ⊕ USB ⊕ kein Treiber nötig ⊖ Probleme bei sehr alten Spielen	⊕ kompatibel zu allen aktuellen Spielen ⊕ USB ⊕ kein Treiber nötig ⊖ Probleme bei sehr alten Spielen	⊕ kompatibel zu nahezu allen Spielen ⊕ USB ⊕ Treiber bei XInput unnötig ⊕ programmierbar unter DirectInput
Ausstattung 20%	18/20	18/20	19/20
Pro & Kontra	⊕ starkes Force Feedback ⊕ anpassbare Analog-Sticks ⊕ beleuchtet ⊖ keine Makros ⊖ kabelgebunden	⊕ kräftiges Force Feedback ⊕ kabellos ⊖ keine Makrofunktionen	⊕ kräftiges Force Feedback ⊕ kabellos ⊕ Makrofunktionen
Ergonomie 10%	9/10	9/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ Xbox-Tasten-Layout ⊕ rutschsicher ⊕ ergonomische Schultertasten ⊖ Schultertasten zu eng beieinander	⊕ schlankes Design ⊕ gute Anordnung der Bedienelemente	⊕ Xbox-Tasten-Layout ⊖ hoher Widerstand der analogen Schultertasten ⊖ Analog-Sticks nach außen gewölbt
Verarbeitung 10%	8/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ sauber verarbeitet ⊕ nur geringe Spaltmaße ⊖ teils scharfe Kanten	⊕ sauber verarbeitet ⊕ keine scharfen Kanten	⊕ sauber verarbeitet ⊕ keine scharfen Kanten
Fazit	Das Razer Onza Tournament Edition ist das momentan beste Gamepad und bietet eine Menge sinnvoller Extras, nur das digitale Steuerkreuz ist für Spiele kaum geeignet.	Hohe Präzision, saubere Verarbeitung, gutes Handling sowie gute Spieleunterstützung zeichnen den XBox 360 Wireless Controller aus - souveräner Preis-Leistungs-Sieger!	Das hervorragend verarbeitete Wireless Gamepad F710 glänzt mit hoher Kompatibilität und Präzision – die analogen Schultertasten haben aber einen zu geringen Hub.
Preis/Leistung	Befriedigend	Gut	Befriedigend
	90	89	88

Laut unserer letzten Umfrage auf GameStar.de besitzen 68 Prozent unserer Leser ein Gamepad.

Einkaufsführer

Im Zuge des Grafikkarten-Schwerpunkts steigen im Preisbereich zwischen 200 und 300 Euro einige Neulinge ein. Besonders interessant: die Powercolor HD 6950 Vortex, deren Lüfter selbst unter Volllast flüsterleise bleiben. Sonst war es ein eher ruhiger Monat mit nur wenigen Neuzugängen und Preisänderungen.

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

Hardware-Preisvergleich Quicklink: L52

Alle Hardware-Tests im Internet Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner







500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3 NEU	
Phenom II X4 955 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher NEU	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	40 €
Grafikkarte	
MSI R6870 Twin Frozr II / 1,0 GByte	165 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution 3.0	40 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	**515 €**
Schnellere Grafikkarte	**+35 €**
Powercolor HD 5870 PCS+	200 €
Bessere Soundkarte	**+60 €**
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €

Fazit **Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.**

Preis/Leistung Sehr gut

1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X6 1090T Boxed	150 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	
Asus M4A88TD-V Evo	90 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	40 €
Grafikkarte	
Powercolor HD 6970 PCS+ / 2,0 GByte	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB/OCZ Vertex 2 60GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	60 €
Gehäuse	
Antec Sonata 4 inkl. 620 Watt	140 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	**1.035 €**
Günstigere Grafikkarte	**–100 €**
Powercolor HD 5870 PCS+ 1,0 GByte	200 €
Keine Extra-Soundkarte	**–60 €**
Onboard-Sound	0 €

Fazit **Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.**

Preis/Leistung Sehr gut

1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K	175 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matterhorn	50 €
Mainboard Sockel 1155	
MSI P67A-GD55 (B3)	140 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	40 €
Grafikkarte	
Asus Geforce GTX 580 DC II / 1,5 GByte	440 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB/Intel SSD320 120 GB	240 €
Blu-ray-Brenner	
LG BH10LS	80 €
Gehäuse	
Coolermaster HAF-X	160 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	**1.525 €**
Günstigere Grafikkarte	**-140 €**
Powercolor Radeon HD 6970 PCS+	300 €
Größere SSD	**+270 €**
Intel SSD320 300 GByte	440 €

Fazit **Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.**

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten



BIS 200 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II
▸ 81 ▸ 200 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7388
sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 MSI R6870 Twin Frozr II PREISTIPP
▸ 80 ▸ 165 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7417
schnell, leise , DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

3 Palit Geforce GTX 560 Ti Sonic
▸ 80 ▸ 195 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7416
schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Gigabyte GTX 460 Super Overclock
▸ 78 ▸ 170 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7387
schnell, leise , DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

5 Club 3D Radeon HD 5850 OC
▸ 78 ▸ 180 € ▸ 09/10 ▸ Quicklink: 7060
schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 XFX Radeon HD 6950 XXX
▸ 78 ▸ 195 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7415
schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo
▸ 77 ▸ 150 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7383
schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

8 MSI N460GTX Hawk
▸ 77 ▸ 160 € ▸ – ▸ Quicklink: 7192
schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic
▸ 77 ▸ 190 € ▸ – ▸ Quicklink: 7414
schnell, sehr leise bis laut, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

10 XFX Radeon HD 6870
▸ 76 ▸ 140 € ▸ – ▸ Quicklink: 7413
schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte



BIS 300 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Powercolor HD 6970 PCS+
▸ 85 ▸ 300 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: –
extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

2 Powercolor HD 6950 Vortex PCS+ NEU
▸ 83 ▸ 250 € ▸ 08/11 ▸ Quicklink: –
sehr schnell, stets leise, DirectX 11 / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

3 Asus ENGTX 570 Overclock Edition
▸ 83 ▸ 300 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7418
extrem schnell, deutlich hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 570 / 1,28 GB

4 Zotac Geforce GTX 560 Ti AMP! PREISTIPP
▸ 82 ▸ 210 € ▸ 08/11 ▸ Quicklink: 7463
sehr schnell, leise bis deutlich hörbar, DX 11 / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GB

5 HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo NEU
▸ 82 ▸ 215 € ▸ 08/11 ▸ Quicklink: –
sehr schnell, leise bis leicht hörbar, DX 11 / Radeon HD 6950 / 1,0 GB



AB 300 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Zotac Geforce GTX 580 AMP! UPDATE
▸ 87 ▼ 440 € ▸ 12/10 ▸ Quicklink: 7252
schnellste Grafikkarte, relativ laut, DirectX 11 / Geforce GTX 580 / 1,5 GB

2 Sapphire HD 6970 BF:BC2 Ed. PREISTIPP
▸ 86 ▸ 330 € ▸ 04/11 ▸ Quicklink: 7385
extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3 MSI R5870 Lightning
▸ 81 ▸ 330 € ▸ – ▸ Quicklink: 7422
schnell, leise bis deutlich hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GB

4 Point of View GTX 570 TGT Beast UPDATE
▸ 81 ▲ 340 € ▸ – ▸ Quicklink: 7421
sehr schnell, leise bis laut, DirecX 11 / Geforce GTX 570 / 1,28 GByte

5 MSI N480GTX
▸ 74 ▸ 320 € ▸ – ▸ Quicklink: 7423
schnell, hörbar bis laut, DirectX 11 / Geforce GTX 480 / 1,5 GByte

Monitore



TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Dell Professional P2210	180 €	09/10	Quicklink: 7067
	85			
	voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP			
2	Samsung Syncmaster BX2240 PREISTIPP			
	84	▼160 €	09/10	Quicklink: 7067
	voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP			
3	HP Compaq LA 2205wg			
	82	190 €	online	Quicklink: 7219
	voll spieletauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
4	Samsung Syncmaster B2230W UPDATE			
	81	▼160 €	07/10	Quicklink: 7068
	voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080			
5	LG W2253TQ UPDATE			
	81	▼160 €	10/09	Quicklink: 7069
	voll spieletauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080			



TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Eizo Foris FX2431			
	89	900 €	06/11	Quicklink: -
	voll spieletauglich, vielseitig verstellbar, PVA-Panel, 1920x1200			
2	Benq XL2410T			
	86	330 €	06/11	Quicklink: 7304
	voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
3	Asus VK246H PREISTIPP			
	85	190 €	04/10	Quicklink: 7082
	voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
4	Samsung Syncmaster 2494HM			
	84	270 €	04/10	Quicklink: 7083
	voll spieletauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080			
5	Viewsonic V3D241wm-LED			
	82	360 €	06/11	Quicklink: 7429
	voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080			

Mainboards



SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7- 8xx

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Asrock P55 Deluxe			
	92	140 €	12/09	Quicklink: 7095
	schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55			
2	MSI P55-GD80			
	92	180 €	12/09	Quicklink: 7096
	schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55			
3	Gigabyte P55-UD6			
	90	240 €	12/09	Quicklink: 7097
	schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55			
4	Asus P7P55D			
	88	110 €	12/09	Quicklink: 7098
	schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55			
5	Elitegroup P55H-A PREISTIPP			
	85	100 €	12/09	Quicklink: 7099
	schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55			



SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	MSI 790FX-GD70			
	93	120 €	09/09	Quicklink: 7109
	vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX			
2	Asus M4A78T-E			
	90	85 €	09/09	Quicklink: 7110
	Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX			
3	Gigabyte MA790XT-UD4P			
	89	100 €	09/09	Quicklink: 7111
	Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X			
4	Gigabyte 890GPA-UD3H			
	87	110 €	06/10	Quicklink: 7112
	unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX			
5	MSI 770-C45 PREISTIPP			
	83	60 €	09/09	Quicklink: 7113
	Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770			

Sound



SURROUND-SETS

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Teufel Motiv 5			
	94	500 €	05/10	Quicklink: 7100
	perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel			
2	Edifier S550			
	93	330 €	03/10	Quicklink: 7101
	toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei			
3	Teufel Concept E 300 PREISTIPP			
	92	290 €	08/09	Quicklink: 7102
	hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel			
4	Logitech Z-5500			
	86	290 €	05/10	Quicklink: 7103
	toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive			
5	Teufel Concept E 200			
	84	230 €	07/10	Quicklink: 7104
	toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung			



HEADSETS

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Sennheiser PC 360			
	92	155 €	–	Quicklink: 7424
	sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe / offene Bauweise			
2	Sennheiser PC 350			
	91	135 €	–	Quicklink: 7425
	komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe / geschlossene Bauweise			
3	Beyerdynamic MMX 300			
	91	300 €	–	Quicklink: 7426
	extrem präziser, druckvoller Klang, robust / optionale USB-Soundkarte			
4	Razer Megalodon			
	90	140 €	–	Quicklink 7427
	komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte			
5	Corsair HS-1 PREISTIPP			
	89	▼75 €	–	Quicklink: 7428
	sehr präziser Raumklang, robuste Verarbeitung / USB-Soundkartet			

Eingabegeräte



MÄUSE BIS 40 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Logitech G500			
	95	40 €	11/09	Quicklink: 7076
	extrem präzise, tolle verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände			
2	Roccat Kova+			
	92	40 €	-	Quicklink: 7334
	sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände			
3	Sharkoon Fireglider PREISTIPP			
	86	20 €	07/09	Quicklink: 7080
	viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände			
4	Steelseries Ikari Optical			
	82	40 €	04/08	Quicklink: 7077
	präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände			
5	Razer Salmosa			
	80	35 €	10/08	Quicklink: 7078
	sehr präzise, Makros, nur zwei Tasten, für linke und rechte Hände			



MÄUSE AB 40 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Logitech G700			
	96	70 €	11/10	Quicklink: 7074
	extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos,nur für rechte Hände			
2	Logitech G9x PREISTIPP			
	95	55 €	03/09	Quicklink: 7074
	extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände			
3	Steelseries Xai			
	95	60 €	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	100 €	06/09	Quicklink: 7190
	extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung			



TASTATUREN
BIS 50 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Microsoft Sidewinder X4 PREISTIPP			
	83	40 €	04/10	Quicklink: 7114
	präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros			
2	Microsoft Sidewinder X6			
	82	50 €	12/08	Quicklink: 7115
	präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros			
3	Roccat Arvo UPDATE			
	80	▲50 €	03/10	Quicklink: 7116
	kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag			
4	Logitech G11			
	79	50 €	11/09	Quicklink: 7117
	viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher			
5	Microsoft Reclusa			
	76	40 €	08/07	Quicklink: 7118
	Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl			



TASTATUREN
AB 50 EURO

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
1	Logitech G510			
	87	85 €	11/10	Quicklink: 7119
	Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflage			
2	Logitech G19			
	87	120 €	06/09	Quicklink: 7120
	Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub			
3	Razer Black Widow Ultimate UPDATE			
	87	▼120 €	-	Quicklink: 7333
	maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros			
4	Logitech G110 PREISTIPP			
	85	▼55 €	02/10	Quicklink: 7121
	tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip			
5	Roccat Valo			
	84	90 €	11/09	Quicklink: 7122
	viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher			



JOYSTICKS

	Note	Preis	Test in
KAUFTIPP	Logitech Freedom 2.4		
	86	45 €	02/07	Quicklink: 7124
	sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback		
KAUFTIPP	Thrustmaster Flightstick X		
	73	25 €	02/08	Quicklink: 7125
	solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe		



GAMEPADS

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
KAUFTIPP	Microsoft Xbox 360 Wireless			
	89	40 €	04/07	Quicklink: 7126
	präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos			
KAUFTIPP	Microsoft Xbox 360 Controller			
	87	30 €	02/07	Quicklink: 7127
	präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel			



SOUNDKARTEN

	Note	Preis	Test in	GameStar.de
KAUFTIPP	Creative X-Fi Titanium Bulk			
	84	60 €	–	–
	sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss			
KAUFTIPP	Creative Xtreme Gamer			
	84	▼70 €	02/07	Quicklink: 7130
	sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss			

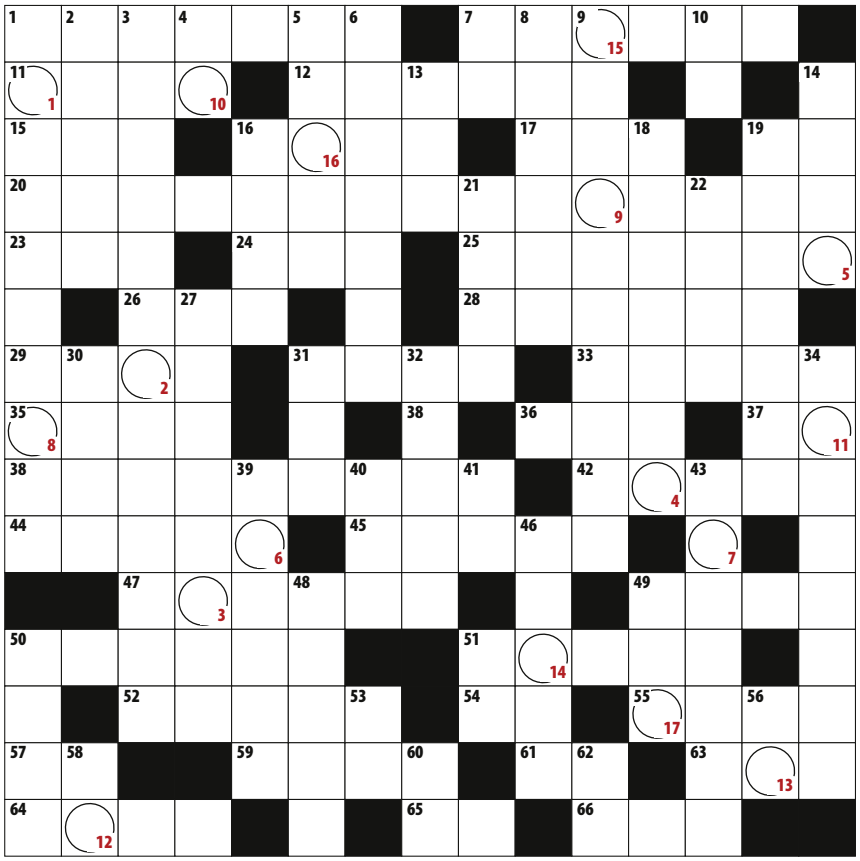


LENKRÄDER

	Note	Preis	Test in
KAUFTIPP	Logitech G27		
	89	260 €	01/10	Quicklink: 7128
	extrem präzise, knackiges Force Feedback		
KAUFTIPP	Logitech Driving Force GT		
	84	120 €	08/10	Quicklink: 7129
	präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut		

Rätselstunde

Gemäß der Tradition gibt's auch dieses Jahr ein Kreuzworträtsel. Von Michael Graf



Lösung 1 2 3 4 | 5 6 | 7 8 9 | 10 11 12 13 , 14 15 16 17 !

Waagrecht

1 ▸ Wegen diesem Bananenrepublik-Aufbauspiel von 2001 läuft Heiko Klinge noch heute mit einer »El Presidente«-Mütze herum.
7 ▸ Ende 2011 erscheint ein Online-Rollenspiel, dessen Titel die Worte Kingdoms, of und Reckoning enthält. Ergänzen Sie den Namen der Spielwelt, der ein bisschen wie »Armbanduhr« klingt.
11 ▸ Vorsicht, ein L! In diesem grafisch schlichten Ur-Action-Rollenspiel von 1984 HACKTEN sich die Spieler durch Buchstaben-Monster.
12 ▸ In diesem Genre wird hauptsächlich geschossen.
15 ▸ Bl of Darkness. Welcher vom französischen »adieu« abgeleitete Abschiedgruß fehlt zum Schnetzelspiel von 2001? (bitte rückwärts eintragen)
16 ▸ Spiele, die es nicht mehr im Laden gibt, kann man unter anderem hier ersteigern.
17 ▸ Wenn ein Journalist ein Spiel sieht, darüber aber noch nicht berichten darf, spricht man von einem »Non Disclosure Agreement«. Es geht aber auch kürzer.
19 ▸ Red Dead Redemption ist ein spielbarer Stern. Nein, Moment, da fehlen doch zwei Buchstaben!
20 ▸ Der dritte Teil der Worms-Serie war weder der Weltuntergang noch ein Film mit Bruce Willis, hieß aber so. Tragen Sie hier den vollständigen Titel ein.
23 ▸ Eine abgekürzte Initialisierungsdatei.
24 ▸ 1984 veröffentlichten die Engländer David Braben und Ian Bell einen Weltraum-Klassiker, dessen erste drei Buchstaben Sie bitte hier eintragen.
25 ▸ Ein dialoglastiger Rollenspiel-Klassiker von 1999 trug den Titel Planescape ...
26 ▸ Der Multiplayer-Modus von Starcraft 2 kann in diesem Netzwerk nicht gespielt werden. (bitte rückwärts eintragen)
28 ▸ Das erste Medal of Honor und der Panzer General-Ableger für die Xbox 360 trugen denselben Untertitel, nämlich ... Assault. Was fehlt?
29 ▸ Im E-Sport sagt man nicht »Verein« oder »Club«, sondern so.
31 ▸ Wenn man den Titel dieses Breakout-Klons vom Englischen ins Deutsche übersetzen würde, käme »Einschlag« heraus. Tragen Sie die letzten vier Buchstaben ein, die einem englischen Bündnis entsprechen.
33 ▸ Das soll ja menschlich sein, sogar bei Spieleredakteuren.
35 ▸ Dieser Robin schlich anno 2002 durch einen Commandos-Klon, der seinen Namen trug.
36 ▸ Vorwärts: Erbgut. Rückwärts: Englisches Wort, das Wizzards sowie Warriors zum Rollenspiel aus dem Jahr 2000 verbindet.
37 ▸ Die ersten beiden Buchstaben des geistigen Nachfolgers der Gothic-Serie.
38 ▸ Ohne diese Punkte bleiben Helden für immer auf Stufe 1.
42 ▸ Die Dark Project-Erfinder hießen Looking ...
44 ▸ Statt »altmodisch« kann man auch diesen lateinischen Begriff für »rückwärts« verwenden, um ... na ja, eben altmodische Spielkonzepte zu beschreiben.
45 ▸ Ein englischer Schrecken und zugleich der Titel eines billigen Grusel-Adventures von 2004.
47 ▸ Wenn Sie in Test Drive Unlimited den Rückwärtsgang (!) einlegen, kurven Sie über ein Eiland dieser pazifischen Inselkette.
49 ▸ Die Grusel-Göre aus F.E.A.R. 3. (Vorname)
50 ▸ Dieser Hardware-Hersteller produziert Speichermedien. Oder anders: der letzte Buchstaben des griechischen Alphabets, präsentiert von Apple.
51 ▸ Als er im Mai 2010 vor Studenten sprach, gab dieser US-Präsident zu, dass er noch nie mit Xboxen oder Playstations gespielt hat. (Nachname)
52 ▸ 24 waagerecht, diesmal komplett.
54 ▸ In diesem 3rd-Person-Shooter von 2000 schlüpfen Sie mit dem Engelchen Bob in die Körper von Menschen. Wir suchen nur die ersten beiden Buchstaben.
55 ▸ Dieser japanische Spielekonzern brauchte kürzlich mehrere Tage, um sich zum Eingeständnis durchzuringen, dass sein Netzwerk gehackt wurde. (rückwärts)
57 ▸ Der Publisher von 7 waagerecht, abgekürzt.
59 ▸ Dieses Hüpfspiel von 2006 ist ein schöner Lückenfüller für Kreuzworträtsel, weil es mit einem doppelten »E« beginnt.
61 ▸ In dieser Stadt findet die E3 statt. (Abkürzung)
63 ▸ Das Bildformat »Truevision Advanced Raster Graphics Array« heißt kurz »Targa« oder noch kürzer so.
64 ▸ 1602, 1701, 1503, 1404, 2070.
65 ▸ Unabhängige Entwickler zählt man nicht zur Die-Szene. Hier fehlen nämlich zwei Buchstaben.
66 ▸ Die Hauptrollen in dieser Serie spielten unter anderem Tommy Vercetti, Carl Johnson und Niko Bellic.

Senkrecht

1 ▸ Die Geralt-Serie.
2 ▸ Das Studio, das heute Bigpoint Berlin heißt, nannte sich früher ... Labs. Welches radioaktive Edelgas fehlt?
3 ▸ Achtung, Konsole: Das erste Zelda mit 3D-Grafik trug 1998 diesen Untertitel. (drei Wörter)
4 ▸ So kürzen total trendige Topjournalisten wie wir das Wort »Pressekonferenz« ab.
5 ▸ Der irre Supercomputer aus Feuersturm, dem Addon zu Command & Conquer: Tiberian Sun.
6 ▸ Weil wir zu faul waren, uns etwas Neues auszudenken, müssen Sie hier einfach noch mal das erste Wort von 3 senkrecht eintragen.
7 ▸ Die englische KI und zudem ein Steven-Spielberg-Film von 2000.
8 ▸ Diese Invasion war 2001 das Titelthema des Addons zu Shogun: Total War.
9 ▸ Die Menschen der The Witcher-Welt nennen Elfen und Zwerge geringschätzig so. Weil sie »anders« sind. Und, äh, »linge«.
10 ▸ Englische Entwickler kürzen die Benutzeroberfläche so ab.
13 ▸ Ein Online-Action-Rollenspiel Hos zu nennen, wäre reichlich blöd. Deshalb trägt dieser aktuelle Free2Play-Titel noch drei weitere Buchstaben im Titel. (bitte rückwärts eintragen)
14 ▸ Ergänzen Sie of Silence zum Adventure von 2004. Hier suchen wir nur die letzten vier Buchstaben des fehlenden Augenblicks.
16 ▸ Dieses beliebte Tragetier aus den Vorgängern musste in Dungeon Siege 3 leider draußen bleiben.
18 ▸ Der höchste Rang in Star Trek Online heißt Konter ...
19 ▸ Age of. Was fehlt zum mäßigen Heroes of Might & Magic-Klon von 1999?
21 ▸ Diesen imperialen Stampfriesen können Sie in Star Wars: Empire at War Kabel um die Beine wickeln.
22 ▸ Während die Deutschen Moorhühner erschossen, erlegten die Amerikaner Rotwild, und zwar in der Jagdsimulation ... Hunter. Was fehlt?
27 ▸ Die erste Bossgegnerin in Diablo 2.
30 ▸ Das Command & Conquer-Studio Westwood entwarf auch die Rollenspiel-Trilogie Lands of ...
31 ▸ In der Tiger Woods-Serie blieb man idealerweise darunter.
32 ▸ Eine Steckerform, die unter anderem bei Surround-Lautsprechern zum Einsatz kommt.
34 ▸ Ein deutsches Schleich-Actionspiel von 2009 heißt Velvet ... (bitte rückwärts eintragen)
39 ▸ Im Adventure-Klassiker Day of the Tentacle steuerten Sie anno 1994 drei Helden: Bernard, Laverne – und wie hieß der dritte?
40 ▸ Der Dungeon Siege-Vater Chris Taylor stammt aus Kanada, arbeitet aber in diesem abgekürzten Land.
41 ▸ Halbe Hitparaden-Lady oder rückwärtige Aktiengesellschaft.
43 ▸ 1997 und 1998 fand die E3 in dieser Stadt statt, danach zog sie wieder nach 59 waagerecht um.
46 ▸ Eines der ersten reinen CD-Spiele war das Star Wars-Ballerspiel ... Assault. Welcher englische Aufrührer fehlt?
48 ▸ Ein Napoleon-Strategiespiel von 1989 trug den Titel Loo – nicht. Denn das hieße übersetzt »Klo«. Welche englische Flüssigkeit fehlt?
49 ▸ Das Wimmelbildspiel Family Mystery von 2009 trug den Untertitel The Story of – ja, wessen Story? Ergänzen Sie den Namen der Hauptperson. Oder fügen Sie das Kürzel des Flughafens Ambatomainty auf Madagaskar ein.
50 ▸ Diese schwedische Pressspanmöbelkette bekam 2008 ein eigenes Addon zu Die Sims 2.
51 ▸ Die restlichen beiden Buchstaben von 14 senkrecht, allerdings rückwärts.
53 ▸ Das Grottenspiel über diesen Hollywood-Außerirdischen gilt als Mitgrund für eine schwere Videospiel-Krise, die 1984 zur Zerschlagung des Herstellers Atari führte.
56 ▸ Gehen Sie auf Englisch rückwärts.
58 ▸ Der Anfang von 64 waagerecht.
60 ▸ Dieser »sündige« Shooter sollte ab Mai 2006 in einzelnen Episoden erscheinen, kam jedoch nie über das erste Kapitel hinaus. Da können Sie auch gleich den letzten Buchstaben weglassen.
62 ▸ 41 senkrecht, allerdings rückwärts.

GameStar-Fotoroman Folge 141: Zensur



Wer die Lösung an micha@gamestar.de schickt, gewinnt nix, huldigt aber dem Duke.

Die GameStar-Ausgabe 09/2011 ist ab dem 27.7.2011 am Kiosk!











1 The Elder Scrolls 5: Skyrim Preview Schicke Grafik, mächtige Drachen – Skyrim ist beeindruckend. Doch erzählt es auch eine packende Geschichte?

2 Star Wars: The Old Republic / Rage Preview Wie will Biowares MMO dauerhaft motivieren, und klappt der Shooter-Rollenspiel-Mix bei Rage?

3 Batman: Arkham City Preview Raus aus dem Knast und rein in die Stadt: Im zweiten Teil der Serie bekommt Batman charmante Unterstützung von Catwoman.

4 Sandy-Bridge-PC selbst gemacht Hardware Wir empfehlen geeignete Kombinationen und erklären den Zusammenbau der neuen PCs mit Core-i-Prozessor.

 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

GameStar

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idgmedia.de
Geschäftsführer	York von Heimburg
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	André Horn
Eigentumsverhältnisse	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	York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Aufsichtsratsvorsitzender	Patrick J. McGovern
Redaktion	IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Chefredakteur	Michael Trier (verantwortlich)
Chefredaktion	Michael Graf, Daniel Visarius
Stellv. Chefredakteur	Christian Schmidt
Redaktion	Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegismund, Hendrik Weins, Tilman Blanke, Sebastian Klix, Tom Loske
Online	Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Julian Freudenhammer
Medien-Produktion	David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Benedikt Geß, Marco Risch
Layout und Grafik	Sigrun Rüb (ltd.), Jakob Scheikl
Redaktionsassistenz	Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Uwe Miethe, Anita Blockinger, Martin Deppe, Daphne Cisneros, Evi Zechmeister, Heinrich Lenhardt, Teresa Picker, 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: shop@gamestar.de
Jahresbezugspreise	DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €) Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR) XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN Nummern	ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
Online-Reichweite (IVW 05/2011)	63.325.196 Page Impressions, 10.975.700 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 Vorvormonats.
Anzeigen	Anschrift der Redaktion
Anzeigen	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöldering (-625), Susanne Fütterer (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Digitale Anzeigenannahme	Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste 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 Datensystemen 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 Virenscanner zu prüfen.

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar MMO Magazin www.speedydragon.de
making games www.makinggames.de
PC WELT www.pcwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
CIO www.cio.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de
TECCHANNEL www.techchannel.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
ChannelPartner www.channelpartner.de