



Lesen!

Im neuen Guild-Wars-Gamepack finden Sie neben dem 132-Seiten-Heft mit vielen Insider-Infos auch eine von acht besonderen Karten, die Ihnen streng limitierte Minipets im Spiel bescheren. Dazu: eine



prallvolle DVD. Das Heft erhalten Sie ab dem 2. Oktober 2007 für 6,99 Euro am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.

Lernen!

An Spiele-Entwickler und solche, die es vielleicht mal werden wollen, wendet sich unser Experten-Heft /GameStar/dev. Diesmal mit großem Vergleich der deutschen Ausbildungsstätten für



Game-Designer. Plus Praktikumsführer. /GameStar/dev ist nicht im Handel erhältlich; Sie können es unter www.gamestar.de/shop bestellen.

Lachen!

Seit einiger Zeit erhältlich: Die Collector's Edition von Die Redaktion, unserer monatlichen Comedy-Serie. Auf drei DVDs finden Sie fünf Stunden Video in Top-Qualität und mit Dolby-Sound. Das exklusive Set gibt es für 12,99 Euro unter gamestar.de/shop oder bei amazon.de zu bestellen.



GameStar 11/2007 Leipzig überlebt!

Nette Leute in Leipzig

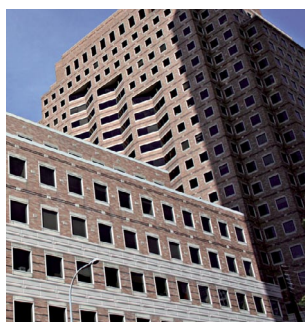
Die Leipziger Games Convention, die für uns wichtigste Spielemesse, ist vorbei. Es war ein tolles Spektakel, wir haben massenhaft Spiele gesehen und die Veranstaltung auf gamestar.de ausführlich begleitet. Die interessantesten Titel stellen wir Ihnen auf zehn Sonderseiten noch einmal übersichtlich vor. Dem Glanzlicht **Sacred 2**, dessen Multiplayer-Modus wir in Leipzig erstmals antesten konnten, widmen wir gleich die zehnteilige Titelgeschichte (ab Seite 34).

Außerdem möchten wir an dieser Stelle all jenen Lesern danken, die in Leipzig waren und sich die Zeit genommen haben, unseren Stand zu besuchen und mit uns zu reden: Vielen Dank, es hat uns viel Freude gemacht, Sie zu treffen!



Kein Test in Seattle

Die Publisher werden immer paranoider: Bei **Bioshock** hat der Publisher 2K kein Testmuster zugeschickt, sondern uns PCs mit der installierten Version ins Büro gestellt. Der Grund: die Angst, dass die Testversion ins Internet wandert. Ärgerlich, aber es geht noch schlimmer: Am paranoidesten sind Valve, die **Half-Life 2**-Macher – die bestellen die Fachpresse zu sich nach Seattle, damit da vor Ort und unter Aufsicht »getestet« werden kann. So auch diesmal für die **Orange Box**. Im Falle **Bioshock** war's noch zumutbar, bei der **Orange Box** ziehen wir die Notbremse – und lehnen den Test ab. Mehr dazu auf Seite 74.



Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



In der Redaktion GameStar arbeiten mehr als **30 Menschen**. Auf dem Bild sehen Sie die 23 Leute, die wir für einen Fototermin zusammenbringen konnten ...

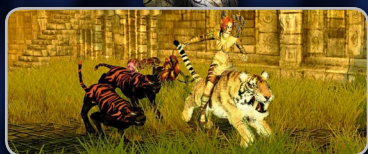
GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

Top-Thema Sacred 2

17 Minuten exklusive Videos der deutschen Action-Rollenspiel-Hoffnung!



Vollversion: Conflict Vietnam

Realistischer Taktik-Shooter in der grünen Hölle Vietnams.
+dt. Handbuch auf DVD

Vollversion: Ashampoo Magical Optimizer

Die einfache Komplettreinigung für Ihr System.



11/2007



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

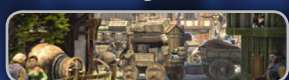
GameStar XL



Top-Demo

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

Ausführlich probesiedeln mit unserer umfangreichen Demo.



Vollversion: Battle Chess

Cleveres Schach-Programm mit 3D-Kampfanimationen.

Trialversion: Guild Wars Factions

Durchstreifen Sie kostenlos die Welt der 2. Kampagne.



11/2007



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Die DVD-Hülle ist für alle GameStar-Ausgaben gleich.
Aber nur bei der XL-Ausgabe ist auch eine DVD in der unteren Tasche!

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 11/2007

Daten, Programme

VOLLVERSIONEN

Conflict Vietnam
+ Handbuch
+ Kurztipp
Ashampoo
Magical Optimizer

DEMOS

World in Conflict

PATCHES

Age of Empires 3 V1.12 (dt.)
Age of Empires 3: The
Warchiefs V1.04 (dt.)
Ghost Recon Advanced
Warfighter 2 V1.04 (int.)
Heimspiel Handballmanager
2008 V1.03 (dt.)

MODS & EXTRAS

Hurrican, Freeware-Spiel
Lightghost, Freeware-Spiel

Infiltration,
Mod für Half-Life 2

GameStar DVD-Inlays

DESKTOP-MOTIVE

Bildschirmhintergründe
beliebter Spiele

PROGRAMME

Adobe Reader V8.1
CoreTemp V0.95
CPU-Z V1.41
Directory Opus V9.0.0.8
DirceX 9.0c (August 2007)
DivX for Windows V6.6
Evil Player V1.21
Filezilla V3.0.0 (int.)
GameStar DataStar
Opera V9.23
Paint.NET V3.10
PC Wizard 2007.1.73
Prime 95 V2.414
Scanner V2.8
Speedfan V4.32
Smartsurfer V4.3
Synergy V1.31
VLC Media Player V0.8.6c

Videos

PREVIEWS

Sacred 2 (Topspiel)
Brothers in Arms: Hell's
Highway (auf DVD 16/18)
Crysis (auf DVD 16/18)
The Witcher
They

TESTS

Die Siedler 6
Enemy Territory: Quake Wars
(auf DVD 16/18)
Guild Wars: Eye of the North
Overclocked
Race 07
Reprobates
Test-Check:
Armed Assault: Queen's
Gambit (auf DVD 16/18)
Die Sims 2: Gute Reise
Enemy Engaged 2
Everlight
NHL 08

Vampire World (auf DVD 16/18)
Wildlife Park 2: Marine World

SPIELE-TRAILER

Mafia 2
C&C 3: Kanes Zorn

SPECIAL

Clanliga: Spiel des Monats
(auf DVD 16/18)
Games Convention Rückblick
Interview: Call of Duty 4
Mod-Special
Wertungskonferenz:
Enemy Territory

KINO-TRAILER

Resident Evil: Extinction
Invasion
Lissi und der wilde Kaiser

FUN

GC-Special:
Die Fan-Umfrage

11/2007

Vollversion: Conflict Vietnam

GameStar

GameStar

Vollversion: Conflict Vietnam

11/2007

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-Inhalt 11/2007

VOLLVERSIONEN

Battle Chess
Guild Wars Factions (Trial)

DEMOS

Chromadrome 2
Die Siedler: Aufstieg
eines Königreichs
Enemy Territory: Quake Wars
Legend – Hand of God
Race 07

VIDEOS

Classics 11/97: Half-Life
Classics 11/97: Wing
Commander Prophecy
Interview: Borderlands
Interview: Gothic 4
Panzers – Cold War (Preview)
Rise of the Argonauts (Preview)
Legend – Hand of God (Test)
Obscure 2 (Test, HiRes)

SPIELE-TRAILER

Blazing Angels 2
Call of Duty 4: Modern Combat
Crazy Machines 2
CSI: Eindeutige Beweise
Gray Matter
Haze
Mata Hari
Memento Mori
Operation Flashpoint 2
Spore
Team Fortress 2
Universe at War

PATCHES

C&C3: Standard-Edition V1.08 (dt.)
C&C 3: Kane-Edition V1.08 (dt.)
Combat Mission: Shock Force
V1.03 (int.)
Stalker V1.0004 (int.)

MODS

Asylum: A Corpse – A Vote,
Mod für Neverwinter Nights 2
C&C Retarded, Mod für
Command & Conquer 3
The Aftermath, Mod für
Star Trek: Legacy
Tiberium Wars Enhanced, Mod
für Command & Conquer 3
TinMan Squad, Mod für Doom 3

EXTRAS

BMW M3 Challenge,
Freeware-Spiel
Mappack für Dawn of War: DC

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

PROGRAMME

7-Zip V4.42
Audiograbber V1.83

Bios Kompendium v6.7
DateiCommander V8.3
DOSBox V0.72
FSAA Tester V2.3
GameStar RSS-Reader
GameWiz 32
Irfan View V4.00
Irfan View Plugins
Lauge eBay-Browser V2.13
Powerstrip 3.7
Preispiraten V4.3
Spyware Doctor V5.0
Total Commander V7.02
Tweaknow Regleaner
Standard V3.0.1
Ultimate Zip 2007 V3.2
XnView & NConvert V1.91
XP-Antispy 3.96-6

11/2007

Vollversion: Battle Chess

GameStar

GameStar

Vollversion: Battle Chess

11/2007

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



34 Titel Sacred 2

Nach einem exklusiven, zweitägigen Besuch bei Entwickler Ascaron wissen wir alles, was es im Moment über Sacred 2 zu wissen gibt – und wir erzählen es Ihnen gerne: In unserer Titelgeschichte nehmen wir Sie auf zehn Seiten mit in die gigantische Welt von Sacred 2.

DVD
- Top-Video



Titel

DVD
- Wertungskonferenz
- Video

76 E.T.: Quake Wars Für viele die Multiplayer-Hoffnung des Jahres. Wir verraten, wie gut der Team-Shooter wirklich ist.

Titelstory

Sacred 2

Mega-Preview.....	34
Das Sacred-Märchen	35
Die Charaktere.....	36

Drei Fragen an Franz Strada.....	37
Ein Ausschnitt der Welt	38
Multiplayer-FAQ.....	40
Das Interface.....	41
Zu Besuch bei Ascaron Studio 2.....	42

Helden-Evolution	44
Der Fortschritt	45

Aktuell

News.....	10
Termin-Update und Warteliste	14

Previews

GC-Überblick

Games Convention 2007.....	18
Action.....	20
Strategie.....	24
Abenteuer.....	28
Sport.....	30

Previews

Unreal Tournament 3	50
Mafia 2	52
Call of Duty 4	56
The Witcher	58
Prototype	60
Borderlands.....	64
Command & Conquer 3: Kanes Zorn.....	66
Spore	68

Tests

Action

Action-Hitliste	73
Half-Life 2: The Orange Box	74
Armed Assault: Queen's Gambit.....	75
Enemy Territory: Quake Wars.....	76
Könige der Wellen.....	81
Enemy Engaged 2	83

DVD-Highlights



Vollversion Conflict Vietnam

Diesen Monat entführt Sie unsere Vollversion mit einem vierköpfigen GI-Team in die grüne Hölle des südostasiatischen Dschungels. Insgesamt erwarten Sie 14 umfangreiche Missionen, in denen Sie Vietcong-Soldaten bekämpfen und fiese Fallen umgehen müssen.

Top-Video Sacred 2

Heiko Klinge nimmt Sie mit auf eine 17 Minuten lange Reise in die detailverliebte Welt des zweiten Teils der Action-Rollenspielhoffnung aus Deutschland.

DVD-XL-Highlights



Top-Demo Die Siedler 6

Mit dem sechsten Teil der beliebten Aufbauspiel-Reihe Die Siedler kehrt Blue Byte zurück zu den Wurzeln des Aufbauspiels. Mit der umfangreichen Demo machen Sie sich zusätzlich zum Test im Heft ein eigenes Bild von der Qualität des Spiels.

Videos Previews, Tests, Interviews

XL-Käufer erhalten die volle Video-Packung: Previews zu Panzers: Cold War u.a., Tests zu Obscure 2 und Legend sowie Top-Interviews zu Borderlands und Gothic 4.

**Titel**DVD
- Trailer

52 Mafia 2 Auf der GC platze die Bombe: Illusion Softworks stellte in einem Trailer Mafia 2 vor. Alle Bilder und Infos finden Sie in unserem Artikel.

**Titel**DVD
- Video

96 Guild Wars: Eye of the North Guild Wars gehört zu den erfolgreichsten Online-Rollenspielen. Eye of the North setzt noch einen drauf.

**Titel**DVD
- Video

86 Die Siedler 6: Nach dem von den Fans hart kritisierten Siedler 5 stehen die Jungs von Blue Byte unter Zugzwang. Ob die Siedler 6 alte Tugenden wiederbeleben kann, lesen Sie in unserem Test.

Strategie

Strategie-Hitliste.....	85
Die Siedler 6	86
Galactic Assault.....	93
Wildlife Park 2: Marine World	93

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	95
Guild Wars: Eye of the North.....	96
Legend: Hand of God	100
Reprobates	102
Sam & Max: Season One.....	104
Obscure 2.....	105
Everlight	106
Overclocked	108
Delaware St. John 3	109
Vampire World.....	109

Sport

Sport-Hitliste.....	111
Sega Rally.....	112
Race 07	114
FIBA Basketball Manager 2008	117

Service

Spiele-Überblick & Patches	122
Aktuelle Mods	123
Budget-Spiele.....	124

Magazin

Leserbriefe	130
Fehler!	131
GameStar Interaktiv: Kuchen.....	132
Verlosung.....	134
Report: Verkauft und vergessen	142
Report: Hitman Der Film.....	148
Making of: Der Herr der Ringe Online	150
Teufel GameStar Clanliga.....	152
Hall of Fame: Heroes of Might & Magic	154

Hardware

Hardware-News	158
Hardware-Referenzklassen	159



Schwerpunkt

Spiele-Sound in Perfektion	160
Die besten Spieler- Soundkarten im Test	162
5.1-Lautsprecher im Test.....	166

2.1-Lautsprecher im Test.....	167
Headsets im Test.....	168

Windows Vista

Windows Vista im Oktober	169
--------------------------------	-----

Tools

Vollversion: Magical Optimizer.....	170
Tool des Monats: Filezilla	170

Einzeltests

17-Zoll-Notebook: MySN M570RU.....	170
Prozessor: AMD Athlon 64 X2/6400+	171
22-Zoll-TFT: Asus PG221	171
Gamepad: Microsoft Xbox 360 Controller.....	171

Service

TECHtelmechtel	172
Einkaufsführer	174

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte.....	177
Impressum / Vorschau	178

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Conan.....GC.....	29	Heroes 5: Tribes of the East.....GC.....	26
Age of Empires 3.....GC.....	26	Jagged Alliance 3.....GC.....	25
Asian Dynasties.....GC.....	29	Kane & Lynch: Dead Man.....GC.....	21
Aion.....GC.....	29	King's Bounty.....GC.....	25
Ankh: Kampf der Götter.....GC.....	29	Könige der Wellen.....Test.....	81
Anno 1701.....GC.....	26	Legend: Hand of God.....Test.....	100
Armed Assault: Queens Gambit.....Test.....	75	Mafia 2.....GC.....	21
Assassin's Creed.....GC.....	23	Mafia 2.....Preview.....	52
Borderlands.....GC.....	23	Mark of Chaos: Battle March.....GC.....	26
Borderlands.....Preview.....	64	Need for Speed: Carbon.....Budget.....	123
C&C 3: Kanes Zorn.....Preview.....	66	Need for Speed: Pro Street.....GC.....	30
Call of Duty 4.....GC.....	20	Obscure 2.....Test.....	105
Call of Duty 4.....Preview.....	56	Operation Flashpoint 2.....GC.....	22
Chrome.....Budget.....	125	Overclocked.....Test.....	108
City Life.....Budget.....	125	Painkiller Overdose.....GC.....	22
Command & Conquer 3 v1.08.....Patch.....	122	Panzers: Cold War.....GC.....	25
Company of Heroes: Opposing Fronts.....GC.....	26	Perry Rhodan.....GC.....	29
Crysis.....GC.....	20	Pro Evo Soccer 2008.....GC.....	30
Dawn of War: Soul Storm.....GC.....	26	Prototype.....GC.....	22
Delaware St. John 3.....Test.....	109	Prototype.....Preview.....	60
Desperados 2.....Budget.....	124	Race 07.....Test.....	114
Die Gilde Gold.....Budget.....	125	Reprobates.....Test.....	102
Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs.....Test.....	125	Sacred 2.....GC.....	28
Disciples 3.....GC.....	26	Sacred 2.....Titelstory.....	34
Das Schwarze Auge: Drakensang.....GC.....	29	Sam & Max: Season One.....Test.....	104
Empire at War Gold.....Budget.....	124	Sega Rally.....Test.....	112
Empire Earth 3.....GC.....	25	Shadowgrounds Survivor.....GC.....	23
Empire of Sports.....GC.....	30	Silverfall: Wächter der Elemente.....News.....	13
Empire: Total War.....GC.....	24	Sim City Societies.....GC.....	26
Endwar.....GC.....	25	Singles 2.....Budget.....	125
Enemy Engaged 2.....Test.....	83	Spellforce.....Budget.....	125
Enemy Territory: Quake Wars.....Test.....	76	Spellforce 2 Gold.....Budget.....	125
Everlight.....Test.....	106	Spore.....GC.....	24
Experience 112.....GC.....	29	Starcraft 2.....GC.....	24
Far Cry 2.....GC.....	21	Sudden Strike 3.....GC.....	26
FIBA Basketball Manager 2008.....Test.....	117	Supreme Commander.....Budget.....	125
Galactic Assault.....Test.....	93	Supreme Commander: Forged Alliance.....GC.....	26
Geheimakte 2.....GC.....	28	The Witcher.....Preview.....	58
Gothic 2.....Budget.....	125	Timeshift.....GC.....	21
Gothic 2.....News.....	11	Top Secret.....News.....	12
GTI Racing.....Budget.....	125	Trackmania Nations.....Budget.....	125
Guild Wars: Eye of the North.....Test.....	96	Transport Gigant.....Budget.....	125
Guitar Hero 3.....News.....	11	Universe at War.....GC.....	25
HL 2: Infiltration.....Mods.....	123	Unreal Tournament 3.....GC.....	20
HL 2: Nightmare House.....Mods.....	123	Unreal Tournament 3.....Preview.....	50
HL 2: The Orange Box.....Test.....	74	Vampire World.....Test.....	109
Handballmanager 2008 v1.3.....Patch.....	122	Warhammer Online.....GC.....	29
Haze.....GC.....	22	Wildlife Park 2: Marine World.....Test.....	93
Hellgate: London.....GC.....	8	Wildlife Park Gold.....Budget.....	125
Heroes of Might & Magic.....Klassiker.....	154	World of Warcraft: Wrath of the Lich King.....GC.....	29
		Worldshift.....GC.....	25
		F.E.A.R.: Mission Perseus.....GC.....	22
		Stalker: Clear Sky.....GC.....	22



Ubisoft hat die vier firmeneigenen Spiele Rayman Raving Rabbids, Far Cry, Prince of Persia: The Sands of Time und Ghost Recon zum **kostenlosen Download** angeboten.

Ubisoft verschenkt Spiele

DVD
- GameStar-
RSS-Reader

gamestar.de
- Aktuelle News
als RSS-Feed
► Quicklink: C2

Der Hersteller will für diverse Spiele kein Geld mehr – nervt den Nutzer dafür aber mit Werbung.

Aus Anlass des amerikanischen Labor Days (Tag der Arbeit) Anfang September hat Ubisoft **Rayman Raving Rabbids**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Ghost Recon** und die hierzulande indizierte Version von **Far Cry** für mehrere Tage zum kostenlosen Download bereitgestellt. Der Hersteller verlangte zwar kein Geld von den

Benutzern, wollte aber trotzdem etwas einnehmen. Deshalb hat Ubisoft die Werbetechnologie von Double Fusion in die kostenlosen Spiele eingebaut, die Reklamefilmchen und -bilder liefert und Informationen zum Nutzerverhalten sammelt. Letzteres ist besonders pikant, da Ubisoft bei der Installation die Eingabe eines gültigen Ubi.com-Accounts verlangt. Um Mitglied bei Ubisofts Onlinedienst Ubi.com zu werden, müssen Sie zwar keine korrekte Echtheitad-

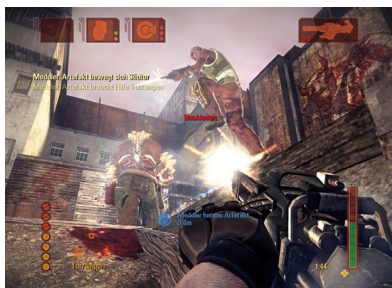
resse oder Ihren Namen eingeben. Trotzdem kann der Hersteller das Spielverhalten einzelner Nutzer über mehrere Spiele hinweg beobachten – der gläserne Kunde rückt also (wie bei Valves Onlinedienst Steam) näher.

Eigentlich waren die kostenlosen Spiele nur für US-Bürger gedacht. Ein Versuch in der GameStar-Redaktion brachte aber keine größeren Hürden für Deutsche mit sich. Und Werbung bekamen wir bei unseren Probe-

spielen auch nicht zu Gesicht. Das kann aber daran liegen, dass sich das Werbeprogramm von einer rigiden Firewall schnell verwirren lässt. Spieler in den USA berichten, dass sie in Spielpausen (beim Laden, Speichern, Spieltoad) Werbefilme von McDonald's gesehen hätten. Auch wenn die Aktion bereits beendet worden ist, findet man die vier Spiele nach wie vor auf einschlägigen Webseiten wie Fileplanet zum Download. **DM**

Shadowrun-Macher schließt seine Pforten

Seit geraumer Zeit gab es Gerüchte um eine Schließung der Fasa Studios. Nun ist's passiert.



Shadowrun soll weiter von Fasa unterstützt werden.

Laut eines Eintrags von Mitch Gitelman im offiziellen **Shadowrun**-Forum gehört der Entwickler Fasa Studio der Vergangenheit an. Schon seit geraumer Zeit habe es Gerüchte über das Ende des Unternehmens gegeben, erzählt der Studiomanager. Mit einer offiziellen Bestätigung habe die Belegschaft aber noch warten wollen, um die Fans nicht vom letzten großen Fasa-Projekt abzulenken. Schließlich läge **Shadowrun** den Entwicklern nach wie vor am Herzen. Dies beweise vor allem der kontinuierliche Support für das Spiel. So habe das Team mit drei Updates zur Verbesserung **Shadowruns** beigetragen,

selbst nachdem das Ende des Studios bereits besiegelt gewesen sei. Darüber hinaus werde man die Unterstützung des Spiels fortführen, solange die Fangemeinde **Shadowrun** spiele. Während die Pflege des Shooters und seiner Community also gesichert scheint, gilt dies nur bedingt für die Zukunft der Fasa-Mitarbeiter: Lediglich die Hälfte der Entwickler wurde in das Mutterunternehmen Microsoft Game Studios übernommen. Fasa Studio gehörte seit Januar 2001 zu Microsoft. Damals ging das Mutterunternehmen Fasa pleite und trat im Zuge dessen seine Computerspiel-Abteilung an den Software-Riesen aus Redmond ab. **DM**

Spiele weiter im Aufschwung

Der Video- und Computerspielmärkte wächst auch in diesem Jahr.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V. hat im Rahmen der diesjährigen Games Convention die Marktdaten für das erste Halbjahr 2007 veröffentlicht. Während das Wachstum im PC-Bereich fast stagniert, konnten die Konsolen – insbesondere die tragbaren Varianten wie Nintendos DS – stark zulegen. »Die Marktentwicklung

entspricht den hohen Erwartungen der Branche«, kommentiert Olaf Wolters, Geschäftsführer des BIU, die Zahlen. »Insbesondere von den neuen Spielkonsolen gehen spürbare Wachstumsimpulse aus. Diese Entwicklung wird sich auch im zweiten Halbjahr fortsetzen.« **DM**

	1. Halbjahr 2006	1. Halbjahr 2007	Wachstum
Konsolen	173 Mio.	189 Mio.	30%
Mobile Konsolen	77 Mio.	135 Mio.	75%
PC	220 Mio.	225 Mio.	3%
Gesamt	470 Mio.	549 Mio.	17%

gamestar.de

- Infos zur
Microsoft-Maus
► Quicklink: 4202

- Infos zur
Razer-Maus
► Quicklink: 4203

Teure Laser-Schwerter für Spielerhände

Razer und Microsoft antworten auf Logitechs G9.

Im letzten Monat hat Logitech seine neue High-End-Maus **G9** vorgestellt. Jetzt zieht die Konkurrenz nach: Microsoft holt mit der **Sidewinder**-Maus einen altherwürdigen Namen aus der Versenkung und bietet alle modernen Feinheiten: 2.000-dpi-Laser mit zusätzlichem Positionskontrollsensor, flexibles Gewicht, drei Gleitfußsätze, zwölf Tasten und weitere Extras. Der Laser-Sensor von Razers **Lachesis** arbeitet mit 4.000 dpi nominell sogar doppelt so präzise wie der von Microsoft – praxisrelevant muss diese Angabe aber nicht sein. Die Maus mit dem Schlangennamen hat neun Tasten sowie bekannte Zusatzfunktionen wie dpi-Umschaltung. Dem Trend zu immer teureren Mäusen folgen auch diese zwei. Ab Oktober verlangt Microsoft 70 Euro, Razer 80 Euro. Einen Vergleichstest der beiden mit Logitechs 100 Euro teurer **G9** lesen Sie in einem der nächsten Hefte. **DV**

Neuer **Laser-Luxus** von 70 bis 100 Euro: Microsoft Sidewinder, Razer Lachesis und Logitech G9.



Gothic 4

Jowood führt die Rollenspiel-Serie ohne den Gothic-Entwickler Piranha Bytes fort.

Der Publisher Jowood hat auf der Games Convention 2007 **Gothic 4** angekündigt. Entwickelt wird das Rollenspiel vom deutschen Team Spellbound, das bereits für **Helldorado** und die **Desperados**-Spiele verantwortlich gezeichnet hat. Piranha Bytes, die ursprünglichen Macher der **Gothic**-Serie, arbeitet indes unterdessen für Koch Medias Label Deep Silver an einem eigenen Rollenspiel, das zwar nicht **Gothic** heißen wird, aber seine Herkunft sicher nicht verleugnen kann. Genaue Termine gibt es bislang nicht, jedoch spricht Jowood von einem vagen Termin irgendwann 2009 oder 2010. **DM**



Wer schützt die Kunden?

1,1 Millimeter – so groß ist der größte Buchstabe des Satzes »Das Spiel benötigt eine Internetverbindung zur Aktivierung!« auf der Packungsrückseite von Bioshock. Sogar die Adresse des Publishers ist auffälliger gedruckt. Und die Aktivierung ist ja nur die Spitze des Eisberges: Von der Tatsache, dass man das Spiel nur zweimal von einem Exemplar installieren darf (mittlerweile auf fünf Installationen erhöht), erwähnen weder Packung noch Handbuch etwas. Bioshock ist nur ein Beispiel von vielen – die Spielefirmen stehen unter hohem Druck, ihre enormen Ausgaben für die Entwicklung wieder reinzuholen. Das wird von der Spieler-Community natürlich akzeptiert. Problematisch ist es aber, wenn dem Käufer die Mechanismen des Kopierschutzes nicht klar vor dem Kauf mitgeteilt werden; wenn die Programme das System kompromittieren; wenn die Nutzungsbedingungen neben dem Raubkopieren gleich auch noch den ungeliebten Gebrauchtwarenhandel einschränken sollen. Bitte, liebe Publisher, wenn der Kopierschutz für euch so wichtig ist (und die Verkaufszahlen von gut geschützten Spielen geben euch ja recht), dann entwickelt dafür ein System, das nicht nur eure Interessen, sondern auch die eurer treuen Käufer berücksichtigt.

Gunnar Lott,
Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

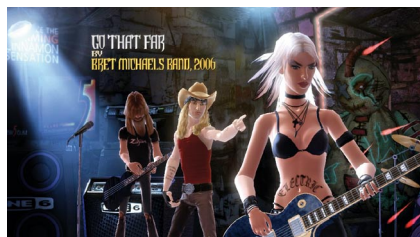
1,5 Mio.
Mal wurde der Ego-Shooter Bioshock laut des Publishers 2K Games bislang weltweit verkauft.



Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Stalker
2	(2)	Command & Conquer 3
3	(3)	World of Warcraft
4	NEU	Bioshock
5	(6)	Battlefield 2
6	(8)	Half-Life 2
7	(7)	Counterstrike Source
8	(5)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
9	(4)	Gothic 3
10	(11)	Warcraft 3
11	(14)	Diablo 2
12	(12)	Medieval 2
13	(10)	Anno 1701
14	(13)	Pro Evolution Soccer 6
15	(20)	Guild Wars
16	(16)	Counterstrike
17	NEU	Civilization 4
18	NEU	Jack Keane
19	NEU	Gothic 2
20	(15)	Far Cry (dt.)

Quelle: GameStar-Mitmacharten 10/2007



Mit **Guitar Hero 3** können bald auch PC-Nutzer losrocken.

Guitar Hero 3

Aspyr arbeitet an der PC-Version.

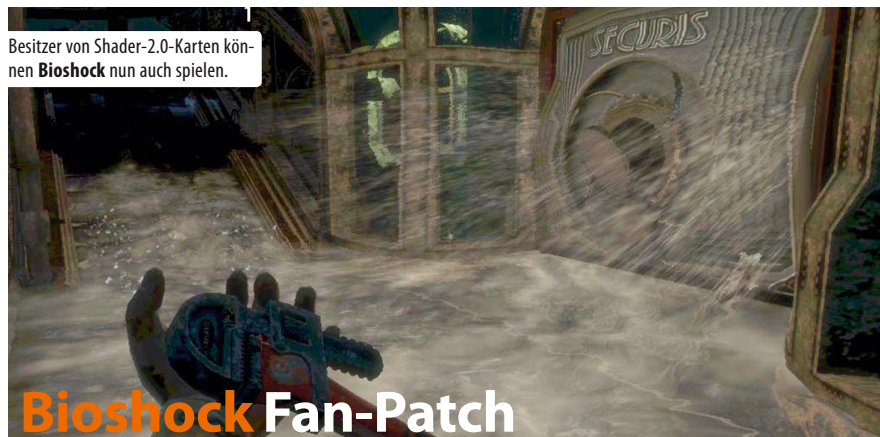
Der Hersteller Aspyr Media hat die PC-Version des Konsolen-Musikspiels **Guitar Hero 3** angekündigt. Darin spielen Sie mit einem USB-Gitarren-Controller durch richtig getimtes Tastendrücken 70 lizenzierte Rock-Songs nach. Allerdings soll sich das Spiel auch mit Maus und Tastatur steuern lassen. Über die Kompatibilität zur Xbox-360-Gitarre gibt Aspyr bislang noch keine Auskunft. **Guitar Hero 3** soll an Weihnachten fertig sein. **DM**



Lügen haben kurze Beine

Aktuelle Werbung eines PC-Herstellers: »Mit 4,0 GByte RAM! Davon 2,0 GByte DDR2 und 2 GByte ReadyBoost!« Stopp! 2,0 GByte sind nicht 4,0 GByte, bloß weil ein 2,0 GByte großer Flash-Speicher eingebaut ist. Dieser bringt nur unter Windows Vista und mit weniger als 1,0 GByte Hauptspeicher spürbare Vorteile in Spielen. Bei 2,0 GByte DDR-RAM ist der Gewinn für Spieler also praktisch gleich null – und Vista ist auf dem solcherart beworbenen Rechner gar nicht vorinstalliert. An anderer Stelle preist ein zweiter PC-Fabrikant seinen 2.000-Euro-Rechner als »Den schnellsten Serien-PC der Welt« an, vorsichtshalber in Anführungszeichen gesetzt. Allein ein kritischer Blick in die Ausstattungsliste entlarvt diesen Spruch genauso schnell als glatte Lüge wie die märchenhafte Speicherverdoppelung: Zwar läuft der Core 2 Duo mit 4,0 GHz stark übertak- tet, aber als schnellster Rechner der Welt bräuchte der vermeintliche Wunder-PC statt einer Geforce 8800 GTX mindestens zwei 8800 Ultra – und selbst dann wäre für findige Tuner noch Luft nach oben. Abgesehen vom juristischen Glatteis, auf das sich die Hersteller dort wagen, irgendwann werden enttäuschte Kunden sich ihren Freunden mitteilen, die Foren von Warnmeldungen überquellen. Und GameStar wird Kolumnen schreiben. Liebe Hersteller: Diese schnellen Euros werdet ihr auf lange Sicht teuer bezahlen. Aggressives Marketing ist schließlich das eine, offensichtliche Lügen das andere.

Daniel Visarius,
Itd. Hardware-Redakteur
daniel@gamestar.de



Besitzer von Shader-2.0-Karten können **Bioshock** nun auch spielen.

Bioshock Fan-Patch

Hobbyprogrammierer haben eine Shader-2.0-Unterstützung in den Shooter eingebaut.

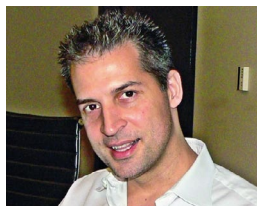
Mitte September ist ein inoffizieller Fan-Patch für den Ego-Shooter **Bioshock** veröffentlicht worden. Das Update baut die Unterstützung von Shader-2.0-Grafikkarten ein – bislang lief das Spiel nur mit Shader-3.0-Hardware. Allerdings bringt

der Patch auch Probleme mit sich. So erhöhen sich die Ladezeiten teils drastisch, und auf manchen Grafikkarten kann es zu Darstellungsfehlern und Abstürzen kommen. Natürlich sieht das Spiel (etwa auf einer ATI Radeon 9800) nicht optimal aus, da insbesondere die Wassereffekte nicht so detailliert dargestellt werden können. Weitere Infos finden Sie unter ► **Quicklink: 4199.** **DM**

Top Secret

Nicht länger geheim: Dave Perry verrät Details zu seinem ungewöhnlichen Spieleprojekt.

Dave Perry (**Earthworm Jim, MDK**) hat neue Details zu seinem Spiel **Top Secret** verraten. Nach seinen Angaben werden Sie in dem Online-Rennspiel keinerlei aufgemotzte Rennbolide fahren. Vielmehr sollen Sie auf – im wahrsten Sinne des Wortes – hochgezüchteten Tieren Rennen bestreiten, PvP-Kämpfe austragen und die wachsende Spielwelt erkunden dürfen. Das Projekt entsteht



Dave Perry arbeitet zusammen mit Fans an seinem neuen Spiel.

nicht wie gewöhnlich komplett in einem Entwicklerstudio, sondern als Gemeinschaftsarbeit von Profi-Designern und Fan-Programmierern. **DM**

Verkaufs-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Bioshock	
2	NEU	Die Sims 2: Gute Reise	
3	NEU	Medieval 2: Kingdoms	
4	(1)	WoW: The Burning Crusade	
5	(3)	Counterstrike Source	
6	NEU	Guild Wars (Platinum-Edition)	
7	(4)	Die Sims 2	
8	NEU	Fussball Manager 07	
9	(19)	Stalker	
10	NEU	Need for Speed: Carbon	
11	(8)	Battlefield 2 (Complete Edition)	
12	(6)	World of Warcraft	
13	(7)	Two Worlds	
14	(9)	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	
15	(17)	Counterstrike Anthology	
16	(13)	Der Herr der Ringe Online	
17	(2)	Jack Keane	
18	NEU	Bioshock (Collector's Edition)	
19	NEU	Fifa 07	
20	NEU	Die Siedler 2: DnG	

10/2007 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

20-Zoll-TFT von Benq

Breitbild-TFT mit 5ms Reaktionszeit und 1680 mal 1050 Pixeln.

TFTs sind in den letzten Monaten deutlich im Preis gefallen. Benq verkauft mit dem **G2000WA** ein 240 Euro günstiges 22-Zoll-Modell mit schnellen fünf Millisekunden Reaktionszeit. Die Auflösung von 1680 mal 1050 Bildpunkten ist ein guter Kompromiss zwischen Spielen (viele Grafikkarten sind schnell genug für die native Auflösung) und Platz auf dem Windows-Desktop. Weil der Hersteller ein TN-Panel verwendet, dürfte das **G2000WA** eher durch Spieletauglichkeit denn durch Bildqualität überzeugen. Die 19-Zoll-Variante des **G2000WA**, das **G900WA**, löst mit 1440 mal 900 Bildpunkten auf und kostet 210 Euro. **DV**



Preiswertes 20-Zoll-TFT für Spieler: Benqs **G2000WA** mit 16:10-Breitbild.

gamestar.de
- Infos zur
Microsoft-Maus
► **Quicklink: 4204**

Radeon HD 2900 Pro

gamestar.de
- Infos zum Hersteller
► Quicklink: 4104

Der Hersteller ATI greift in der oberen Mittelklasse an.

Kurz vor Redaktionsschluss tauchten die ersten **Radeon HD 2900 Pro**-Karten von Sapphire und Gecube auf. ATIs neue DirectX-10-Platine taktet Chip und GDDR3-Speicher vermutlich mit 600/1.600 MHz, die schnellere XT-Version läuft mit 740/1.650 MHz. Darüber hinaus hat der Grafikkartenhersteller die Breite und damit auch die Geschwindigkeit der Speicheranbindung von 512 auf 256 Bit halbiert. Ansonsten gleichen sich die Karten: 320 Shader-Prozessoren, 512 oder 1024 MByte Speicher, identisches Kühlsystem. Die 512-MByte-Ausgabe kostet rund 230 Euro, mit doppeltem Speicher werden knapp 300 Euro fällig. Offenbar hat ATI auch eine nochmals günstigere **HD 2900 GT** mit 256 MByte in der Hinterhand. Technisch soll sie der **HD 2900 Pro** entsprechen, aber nur 240 statt 320 Shader-Prozessoren haben. Preis: unter 200 Euro.

DV

»Was spielen Sie?«

Meistens reine Solo-Spiele: **27%**

Meistens Multiplayer-Modi von Spielen: **14%**

Meistens Online-Rollenspiele: **48%**

Meistens reine Multiplayer-Spiele: **11%**

Ergebnis: World of Warcraft, Guild Wars und Co haben offenbar ihre Spuren hinterlassen. Die Hälfte unserer Leser vertreibt sich die Zeit bevorzugt mit Online-Rollenspielen. Dennoch pfeift immerhin ein Drittel auf das Zusammenspielen mit anderen und zockt lieber allein – obwohl Breitband-Internet wie DSL mittlerweile sehr stark verbreitet sind.

Quelle: Mitmachkarten 10/2007

News-Ticker

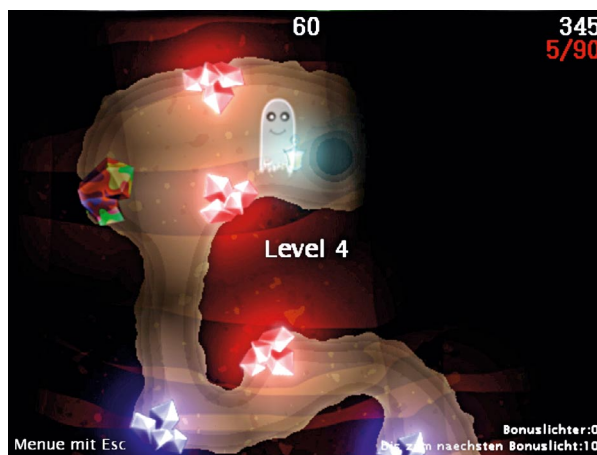
- **Bioshock:** Laut 2K-Chef Strauss Zelnick plant der Publisher gleich mehrere Fortsetzungen des Ego-Shooters. Weitere Details sind nicht bekannt.
- **Intel:** Intel hat Havok geschluckt. Die Firma entwickelt Physik-Engines, die unter anderem in Half-Life 2 zum Einsatz kommen. Das Havok-Geschäft soll normal weiterlaufen, allerdings unter der Führung von Intel.
- **Street Fighter:** Andrzej Bartkowiak, der Regisseur des Doom-Films, übernimmt die Kinoumsetzung des Prügelklassikers. Drehbeginn ist Anfang 2008.
- **GC Asia:** Der fernöstliche Ableger der GC hat nach eigenen Angaben über 70.000 Besucher verzeichnen können. 81 Hersteller aus 13 Ländern haben sich in Singapur präsentiert.
- **Silverfall:** Monte Cristo hat das Addon Wächter der Elemente für sein Action-Rollenspiel angekündigt. Inhalt: zwei neue Klassen, 20 Gebiete und massenhaft frische Quests. Termin ist der Frühling 2008.
- **Athlon:** AMDs Vierkernprozessor steht in den Startlöchern. Die Server-Version Opteron ist bereits erhältlich, der Phenom X4 kommt auf jeden Fall noch dieses Jahr.

Lightghost

DVD
- Vollversion
Lightghost

Ein geisterhaft guter Geschicklichkeitstest siegt im GameStar-Programmierwettbewerb.

Sechs Monate Zeit und maximal 100 MByte für ein voll funktionsfähiges Spiel – das waren die Vorgaben von GameStar und dem Qantm-Ausbildungsinstitut für den im April ausgerufenen Programmierwettbewerb. Auf der Games Convention kürten wir am GameStar-Stand den Sieger: Der heißt Waldemar Umaniz und benötigte für sein Geschicklichkeitsspiel **Lightghost** frecherweise gerade mal 5 MByte und nur eineinhalb Monate Entwicklungszeit. Die Jury, zu der unter anderem auch GameStar-Redakteur Heiko Klinge gehörte, begründete ihre Wahl mit der innovativen Spielidee, dem eigenständigen Design



Auf unserer DVD: das innovative Siegerspiel **Lightghost** von Waldemar Umaniz.

und der sauberen Programmierung. Waldemars Gewinn: Ein Stipendium für ein Studium am Qantm-Institut im Wert von 13.200 Euro. Ihr Gewinn: Ein tolles kostenloses Spiel, denn die Vollversion **Lightghost** finden Sie auf unserer Heft-DVD.

HK

Termin-Update

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

Alone in the Dark 5

Lange Zeit stand der Termin für das Grusel-Actionspiel **Alone in the Dark 5** unbestimmt auf 2008. Nun hat Atari die Veröffentlichung eingegrenzt: Im März 2008 bricht im Central Park die Hölle los.

Das kommt im Oktober

Spiel	Publisher	Datum
Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Ubisoft	25.10.2007
Blacksite: Area 51	Midway	26.10.2007
Blitzkrieg 2: Die Befreiung	CDV	02.10.2007
Circus Grande	Peter Games	12.10.2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	26.10.2007
Crazy Machines 2	Rondomedia	15.10.2007
Das Quiztaxi	CDV	30.10.2007
Escape from Paradise City	Frogster	18.10.2007
Fury	Codemasters	12.10.2007
Fussball Manager 08	Electronic Arts	30.10.2007
Half-Life 2: The Orange Box	Valve	18.10.2007
Hellgate: London	Electronic Arts	30.10.2007

Spiel	Publisher	Datum
Heroes 5: Tribes of the East	Ubisoft	11.10.2007
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	15.10.2007
Legend: Hand of God	Anaconda	12.10.2007
NWN 2: Mask of the Betrayer	Atari	11.10.2007
Overclocked	Anaconda	12.10.2007
Painkiller: Overdose	Jowood	20.10.2007
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	25.10.2007
Rail Simulator	Electronic Arts	11.10.2007
Rush for Berlin Gold	Deep Silver	05.10.2007
Schlacht um Mitteleuropa Anthology	Electronic Arts	04.10.2007
Strategic War Command	Rondomedia	22.10.2007
Tabula Rasa	NCSOFT	19.10.2007
The Witcher	Atari	25.10.2007
UFO Trilogie	Peter Games	04.10.2007
Zoo Tycoon 2: Ausgestorbene Tierarten	Microsoft	26.10.2007

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 07/07	Sehr gut	25. März 2008
	Age of Empires 3: Asian Dynasties	Echtzeit-Strategie-Addon	Big Huge Games	–	–	4. Quartal 2007
UPDATE	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbauspiel-Addon	Related Designs	06/07	–	25. Oktober 2007
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
UPDATE	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	Ende März 2008
	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07	–	November 2007
UPDATE	Blacksite: Area 51	Ego-Shooter	Midway Austin	04/07, 08/07	Gut	26. Oktober 2007
NEU	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	4. Quartal 2007
NEU	C&C 3: Kanes Zorn	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	11/07	–	1. Quartal 2008
UPDATE	Call of Duty 4	Ego-Shooter	Infinity Ward	09/07, 11/07	Ausgezeichnet	4. Quartal 2007
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
UPDATE	Clive Barker's Jericho	Taktik-Shooter	Mercury Stream	04/07, 09/07	–	26. Oktober 2007
UPDATE	Comp. of Heroes: Opposing Forces	Echtzeit-Taktik-Addon	Relic	–	–	28. September 2007
	Crazy Machines 2	Denkspiel	Fakt	–	Gut	15. Oktober 2007
UPDATE	Crysis	Ego-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06, 08/07	Ausgezeichnet	16. November 2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07	–	1. Quartal 2008
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	4. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Actionspiel	Firefly	–	–	4. Quartal 2008
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	4. Quartal 2007
	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07	–	4. Quartal 2008
UPDATE	Empire Earth 3	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	–	–	November 2007
NEU	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	–	Dezember 2007
NEU	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	–	–	1. Quartal 2008
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07	–	3. Quartal 2008
	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	–	2. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	2007
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	3. Quartal 2008
	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07, 08/07	Sehr gut	Januar 2008
NEU	Geheimakte Tunguska 2	Adventure	Fusionsphere	–	–	2. Quartal 2008
	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	–	–	2008
UPDATE	Half-Life 2: Orange Box	Ego-Shooter	Valve	12/06, 10/07	Sehr gut	18. Oktober 2007
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06, 03/07	Sehr gut	2. November 2007
UPDATE	Heroes 5: Tribes of the East	Rundenstrategie-Addon	Nival	–	–	11. Oktober 2007
NEU	Jagged Alliance 3	Rundentaktik	Akella	–	–	2008
UPDATE	Juiced 2	Rennspiel	Juice Games	06/07, 08/07	Sehr gut	15. Oktober 2007

NEU
In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE
Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

Eine Potenzial-einschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.



Der Fluch des Drachen

Das Anno 1701-Addon **Fluch des Drachen** ist seit geraumer Zeit fertig. Um **Siedler 6** nicht in die Quere zu kommen, hat Ubisoft die Veröffentlichung mehrmals verschoben. Aktueller Termin: 25. Oktober.



Huxley

Wie steht's eigentlich um **Huxley**? Vom Online-Shooter mit Unreal Engine 3 war monatelang nichts zu hören. Inzwischen zeigen neue Screenshots: Das Projekt lebt und soll Ende des Jahres erscheinen.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	—	1
2	Hellgate: London	↑	4
3	Empire: Total War	↑	—
4	Starcraft 2	↓	3
5	Unreal Tournament 3	↑	9
6	Far Cry 2	↓	5
7	Assassin's Creed	↓	2
8	GTA 4	↓	6
9	Call of Duty 4	↑	12
10	WoW: Wrath of the Lich King	↑	—
11	The Witcher	↓	10
12	Spore	↑	17
13	Das Schwarze Auge: Drakensang	↓	7
14	Warhammer Online	↑	15
15	Half-Life 2: Orange Box	↑	20
16	Diablo 3	↓	14
17	Pro Evolution Soccer 2008	↓	13
18	Need for Speed: Pro Street	—	18
19	Sacred 2	↑	21
20	Alan Wake	↓	16
21	Age of Conan	↑	24
22	Guild Wars 2	—	22
23	Duke Nukem Forever	↓	19
24	Stalker: Clear Sky	↑	—
25	Fallout 3	↓	11

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/07

	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	—	November 2007
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07	—	1. Quartal 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07	—	2. Quartal 2008
NEU	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07	—	—
	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	1. Quartal 2008
	Mythos	Action-Rollenspiel	Flagship Seattle	06/07	—	4. Quartal 2007
	Need for Speed: Pro Street	Rennspiel	EA Black Box	09/07	Sehr gut	2. November 2007
	NWN 2: Mask of the Betrayer	Rollenspiel-Addon	Obsidian	—	—	11. Oktober 2007
NEU	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	—	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Painkiller: Overdose	Ego-Shooter	Mindware	—	—	20. Oktober 2007
NEU	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	—	—	März 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	4. Quartal 2007
NEU	Perry Rhodan	Adventure	Braingame	—	—	Dezember 2007
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2008	Sportspiel	Konami	09/07	Sehr gut	25. Oktober 2007
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	3. Quartal 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	3. Quartal 2008
NEU	Sim City Societies	Aufbauspiel	Tilted Mill	—	—	4. Quartal 2007
	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Speedball 2	Sportspiel	Kylotonn	09/07	Gut	4. Quartal 2007
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	4. Quartal 2007
UPDATE	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05, 11/07	—	1. Quartal 2008
	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07	—	1. Quartal 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Supreme Com.: Forged Alliance	Echtzeit-Strategie-Addon	Gas Powered Games	—	—	23. November 2007
	Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination Games	07/07	Sehr gut	4. Quartal 2007
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	—	—	2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	2. Quartal 2008
UPDATE	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	09/05, 04/07, 08/07, 11/07	Gut	25. Oktober 2007
UPDATE	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	November 2007
	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	—	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	06/07	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games	07/06, 04/07, 09/07, 11/07	Ausgezeichnet	November 2007
	Viva Piñata	Aufbauspiel	Climax	—	—	4. Quartal 2008
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	1. Quartal 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	1. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	—	2008
	World Shift	Echtzeit-Strategie	Black Sea	10/07	—	2008

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.

Games Convention 2007

Die E3 schrumpft zur Insider-Show für wenige, die Messe in Leipzig bleibt ein Ereignis für Hunderttausende. Wenig still und noch weniger heimlich hat sich die Games Convention dieses Jahr zum Mittelpunkt der Spielewelt gemausert.



Zum ersten Mal in der GC-Geschichte stagnieren die Besucherzahlen nahezu: 185.000 Spielefans pilgern vom 23. bis zum 26. August 2007 nach Leipzig, gerade mal 2.000 mehr als im Vorjahr. Gemessen an den vom Veranstalter prognostizierten Besucherrekord von 200.000 Besuchern fast schon eine Enttäuschung. Ist das Ende der Fahnenstange nun erreicht?

Mitnichten! Denn die Games Convention ist schließlich nicht nur eine Publikums-, sondern auch eine Fachmesse – und gerade in letzterer Disziplin scheint sie sich als legitimer Nachfolger der E3 etablieren zu können.

Weniger Fans, mehr Fachbesucher

Der erste E3 Media und Business Summit (11. bis 13. Juli) war ein Flop, so zumindest die Meinung vieler Industrievetreter. Chaotische

Organisation, kaum Gelegenheiten zum Geschäftemachen und vor allem ein enttäuschend geringes Medienecho. Da kommt die Games Convention gerade recht: 503 Aussteller wollen ihre Produkte in Leipzig präsentieren, 2006 waren es nur 374. Entsprechend steigt auch die Zahl der Fachbesucher von 8.700 auf 12.300, davon kommen immerhin 43 Prozent extra aus dem Ausland angereist (2006: 24 Prozent). Viele von ihnen fliegen sogar schon ein paar Tage früher, um am 21. und 22. August an der Games Convention Developers Conference teilzunehmen. Folgerichtig verbessert auch die Entwicklerkonferenz mit 900 Besuchern aus 35 Ländern ihr Vorjahresergebnis um mehr als 30 Prozent. Die Medienresonanz ist gewaltig: Tagesschau und RTL berichten ebenso täglich wie die großen amerikanischen Online-Magazine.

Weniger spielen, mehr anschauen

Während es also im Business Center etwas enger zugeht, ist es in den Messehallen deutlich spannender als in den überfüllten letzten Jahren. Zum einen zählt sich die Maßnahme aus, den Ausstellungsbereich um eine Halle zu erweitern, zum anderen verteilt sich der Besucherandrang erheblich gleichmäßiger auf die fünf Messetage. Während also am traditionell eher ruhigen Donnerstag doppelt so viele Spielefans kommen wie im letzten Jahr, fällt der Ansturm am Freitag und Samstag erheblich geringer aus als von den Veranstaltern erwartet.

Mehr Platz für die Besucher, also auch mehr Gelegenheiten zum Spielen? Die meisten Aussteller zerstören diese Hoffnung: Trailer-Kinos dominieren 2007 die Messestände, für Spielstationen bleibt da nur noch wenig Platz. Zu





häufig gilt »Nur gucken, nicht anfassen« – egal ob bei **Assassin's Creed**, **Spore** oder **DSA: Drakensang**. Wie man's besser macht, zeigen ausgerechnet die notorischen Geheimniskrämer von Blizzard. Ihr Riesenstand protzt mit über 60 PCs, auf denen die Fans **StarCraft 2** im Deathmatch spielen dürfen oder die neuen Gebiete des **World of Warcraft**-Addons **Wrath of a Lich King** erkunden. Gleichzeitig unterhält eine große Leinwand die Massen in den Warteschlangen mit Trailern, Musikvideos und einem Film zur Firmengeschichte. Solch ein Konzept wünschen wir uns 2008 für jeden Messestand!

Weniger arbeiten, mehr Autogramme

Die längsten Warteschlangen gibt's bei Blizzard, die meisten plattgedruckten Nasen am GameStar-Stand: Durch eine

Glaswand können unsere Leser die Redakteure beim Artikelschreiben, Videoschneiden und Kaffeetrinken beobachten. Die Arbeitsmoral lässt jedoch zu wünschen übrig, weil die versammelte GameStar-Mannschaft viel lieber Autogramme auf Rucksäcke, T-Shirts sowie Gipsbeine pinselt und mit den Lesern quatscht, als eine Online-News zu schreiben – das faule Pack! Auf der Bühne läuft derweil GameStar-Dauerprogramm: Designer wie Mark Rein (**Unreal Tournament 3**), Jeff Strain (**Guild Wars**) oder Paul Wedgwood (**Enemy Territory: Quake Wars**) stellen sich den Zuschauerfragen, die Redakteure diskutieren mit den Lesern über den Jugendschutz und kommende Spiele-Highlights. Regelmäßig fliegen kleinere und größere Goodies in ein Meer hochgereckter Hände, meist natürlich erst nach einer professionellen La-Ola-Welle.

Weniger Altbekanntes, mehr Weltpremierer

Egal ob Spielefan, Fachbesucher oder GameStar-Redakteur: Unter dem Strich hat sich die Reise nach Leipzig auch dieses Jahr wieder mehr als gelohnt, gerade im Vergleich zur E3. Denn während die Spielehersteller auf der E3 fast ausschließlich Altbekanntes präsentierten, gab es auf der Games Convention jede Menge Weltpremierer zu bewundern. Take 2 zeigte erstmals **Mafia 2**, Electronic Arts enthielt das **Command & Conquer 3-Addon Kanes Zorn** und Gearbox (**Brothers in Arms**) überraschte die Fachwelt mit **Borderlands**. Wer diese Titel verpasst hat, muss sich jedoch nicht ärgern: Auf den folgenden zehn Seiten finden Sie alle wissenswerten Infos zu sämtlichen Messe-Highlights. Dazu gibt's wie immer unsere Genre-Analysen, Geheimtipps und jede Menge GC-Videos auf der DVD. HK

Messtrends

► Mehr Weltpremierer

Analyse: Die neue E3 war zum großen Teil ein Schaulaufen der Branchenriesen. Kleinere Publisher durften oder konnten nicht teilnehmen. Sie setzen nun auf Leipzig und die Games Convention für möglichst öffentlichkeitswirksame Neuankündigungen.

► Mehr Internationalität

Analyse: Mit dem Quasi-Wegfall der E3 bleiben den westlichen Herstellern nur noch zwei Möglichkeiten der medienwirksamen Spiele-Präsentation: Wer es sich leisten kann, organisiert wie Blizzard oder id Software mit viel Tam-tam eine Hausmesse. Alle anderen reisen nach Leipzig zur Games Convention.

► Mehr Lifestyle

Analyse: Egal ob mit Beach-Volleyball, Auto-Scooter oder Riesenrad: Die Branche will raus aus der Schmuttel-Ecke und Spiele als kulturell wertvolle Freizeitgestaltung für die gesamte Familie präsentieren. Mädchen, Frauen und Senioren werden immer mehr als Zielgruppen erkannt und entsprechend intensiv umworben.



Action



Freiheit! Das ist das große Thema der kommenden Action-Titel. Kaum eines der auf der Games Convention vorgestellten Schieß-, Schleich- und Haudraufspiele wird uns in enge Schlauchlevels zwingen.



Das Schönste an der Games Convention 2007 gerade für Freunde des Actionspiels? Das Genre zeigte eindrucksvoll, dass die Plattform PC die neuen Konsolen technisch schon wieder überholt hat. Ein **Halo 3** beispielsweise kann einem **Crysis** grafisch nicht mal ansatzweise das Wasser reichen, und ein

Operation Flashpoint 2 wird allein wegen seiner schieren Größe und seiner Komplexität kaum auf Konsolen realisiert werden.

Das Zweitschönste an der Games Convention? Die Freiheit, die sich mittlerweile hinter dem simplen Wörtchen »Action« verbirgt. Vorbei sind die Zeiten, in denen der alte Komplettlösungs-Witz »Töte alle Gegner und renne bis zum Ende des Levels!« galt. **Crysis** macht wie schon der Vorgänger **Far Cry** Platz für ausgeklügelte Manöver der KI-Gegner, in **Assassin's Creed** können Sie jeden Auftrag auf gleich mehrere Arten in Angriff nehmen. Und die Städte sind Ihre Spielplätze – Sie entscheiden, auf welches Gebäude Sie klettern, in welcher Menschenmenge Sie untertauchen wollen. **Borderlands**, **Far Cry 2** und **Prototype** haben zwar jeweils eine Story, an der Sie entlangspielen, aber dazwischen können Sie riesige Gebiete wie 50 Quadratkilometer Afrika oder einen Planeten frei erkunden.

Und das Drittschönste? Dass viele der auf der Games Convention gezeigten Hochkaräter bereits im kommenden November erscheinen – nämlich **Crysis**, **Unreal Tournament 3**, **Kane & Lynch: Dead Man** und **Assassin's Creed**. Also nichts anderes vornehmen! **PET**

Platz 1 Crysis

► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **16. November 2007** ► Status zu 90% fertig
► Entwickler **Crytek** ► gamestar.de Quicklink 2751

Darum geht's: Eine Alienrasse hat sich auf einer tropischen Insel niedergelassen. Zunächst untersuchen Nordkoreaner und US-Militär die Sache gesondert, müssen sich aber schließlich zusammentun, um der Bedrohung Herr zu werden.

Das ist neu: Im Gegensatz zum inoffiziellen Vorgänger **Far Cry** legt der Entwickler Crytek bei **Crysis** mehr Augenmerk auf den Multiplayer-Teil. In dem werden Sie Alien-Artefakte bergen

und Basen einnehmen. Aktuell läuft der geschlossene Beta-Test.

Prognose: **Crysis** wird trotz des prognostiziert starken Mehrspielermodus vor allem eines der großen Singleplayer-Erlebnisse in diesem Jahr. Anspruchsvoll wird's allein dadurch, dass Sie und Ihre cleveren KI-Gegner auf der Insel massig Platz für hinterhältige Manöver haben. **PET**



Platz 2 UT 3

► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **November 2007** ► Status zu 90% fertig
► Entwickler **Epic Games** ► gamestar.de Quicklink 3505

Darum geht's: Handlung hat das Programm eigentlich nicht, auch wenn Epic eine motivierende Solokampagne verspricht. Letztendlich geht es wie im Vorgänger um spannende Mehrspieler-Schießereien mit Sci-Fi-Waffen und -Fahrzeugen.

Das ist neu: **UT 3** wird sich schneller spielen als die Vorgänger. Und im Warfare- und Capture-the-Flag-Modus können Sie aus einem riesigen Pool von Fahrzeugen wählen. Die haben zumeist zwei, teils exotische Angriffsvarianten. Im Warfare-Modus spucken neutrale Basen nach Eroberung besondere und besonders starke Vehikel aus, etwa ein Fluggerät, das zig Raketen auf einmal verschießt.

Prognose: Allein durch die zahlreichen Spielmodi wird sich das Programm von der Konkurrenz der **Battlefields** und Co abheben. Spieler, denen die üblichen Taktik-Shooter zu langsam sind, finden in **Unreal Tournament 3** die perfekte Alternative. **PET**



Platz 3 Call of Duty 4

► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2007** ► Status zu 90% fertig
► Entwickler **Infinity Ward** ► gamestar.de Quicklink 4000

Darum geht's: Der Ultra-Nationalist Zakhaev zettelt einen Bürgerkrieg an, um die Sowjetunion neu zu errichten. Als britischer Soldat der SAS sollen Sie dies verhindern.

Das ist neu: Neben einer tollen Solokampagne will **Call of Duty 4** einen ebenso guten Multiplayer-Modus anbieten. In dem werden Sie ähnlich wie in **Battlefield 2** mit dauerhaften Verbesserungen Ihrer Spielfigur belohnt. Sie können etwa neue Waffen einheimen oder Extras wie einen Hubschrauber, der für Sie kurzfristig Feinde unter Beschuss nimmt.

Prognose: Der Multiplayer-Modus von **Call of Duty 4** könnte der große Konkurrent für den bisherigen Genre-Regenten **Battlefield 2** werden. Das Belohnungssystem verspricht dauerhafte Motivation und reichlich Abwechslung. **PET**



Far Cry 2

► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008** ► Status **zu 50% fertig**
 ► Entwickler **Ubisoft Montreal** ► [gamestar.de Quicklink 4211](#)



Darum geht's: Irgendwo in einem fiktiven Land in Afrika verdingen Sie sich in einem 50 Quadratkilometer großen Areal als Söldner für Drogenhändler und Clan-Chefs. Als Resultat tauchen Sie auf der Abschussliste eines Unbekannten auf. Den werden Sie finden müssen, bevor er sie findet.

Das ist neu: Bei Ihren teils storygetriebenen, teils freien Streifzügen durch die afrikanische Savanne

dürfen Sie die Natur als Waffe nutzen: Sie müssen nur etwa das Gras anzünden, wenn der Wind günstig steht, und schon sehen sich Ihre Gegner einer näherkommenden Flammenwand gegenüber.

Prognose: Afrikanische Landschaften sind ungewöhnliche Orte für einen Ego-Shooter. Hoffentlich wird das Spiel durch die zwar wunderschöne, aber leere Weite nicht öde. **PET**



Kane & Lynch Dead Man

► Genre **Actionspiel** ► Termin **November 2007** ► Status **zu 90% fertig**
 ► Entwickler **IO Interactive** ► [gamestar.de Quicklink 4212](#)

Darum geht's: Der ehemalige Söldner Kane soll innerhalb von zwei Wochen das Geld beschaffen, um das sich seine ehemaligen Kollegen von ihm betrogen fühlen. Andernfalls sterben seine Frau und sein Kind. Sein Aufpasser ist der wahnsinnige Gattinnenmörder Lynch.

Das ist neu: Zwar steuern Sie stets nur Kane, können aber Lynch und später sogar mehreren Begleitpersonen lose Befehle erteilen. So stürmen Sie etwa in Tokio mit einem Team dubioser Gestalten ein Geschäftshochhaus, um sich dann durch den Komplex ins Erdgeschoss und später durch die dicht bevölkerten Straßen der Stadt zu ballern.

Prognose: Die »Helden« Kane und Lynch sind das Gegenteil von strahlend. Gerade dadurch wird der Titel umso interessanter. Wer es gerne etwas weniger glatt gebügelt hat und Filme von Michael Mann (*Heat*, *Collateral*) mag, sollte das Spiel im Auge behalten. **PET**



Mafia 2

► Genre **Actionspiel** ► Termin – ► Status **zu 20% fertig**
 ► Entwickler **Illusion Softworks** ► [gamestar.de Quicklink 4205](#)

Darum geht's: Die eigentliche Handlung von **Mafia 2** ist noch ein Geheimnis. Was wir bisher an Fakten über das Actionspiel zusammentragen konnten, lesen Sie in der Preview ab Seite 52.

Das ist neu: Illusion Softworks scheint bei **Mafia 2** besonderes Augenmerk auf die Charakterzeich-

nung gelegt zu haben. Die Figuren erscheinen uns lebensechter im Auftreten als im Vorgänger.

Prognose: **Mafia** hat in Sachen Handlung, Abwechslung und Grafik im Jahre 2002 Maßstäbe gesetzt. Die Zeichen stehen schon allein deswegen allesamt auf »Ausnahmespiel«. **PET**

Timeshift

► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **November 2007** ► Status **zu 80% fertig**
 ► Entwickler **Saber Interactive** ► [gamestar.de Quicklink 4196](#)

Darum geht's: Die Zeit verlangsamen, das konnte schon Max Payne. Die Zeit zurückdrehen, das war des persischen Prinzen besondere Fähigkeit. Der Held in **Timeshift** kann beides und zudem die Zeit sogar anhalten. Durch aufwändige Beleuchtung und Shader-3.0-Technik sieht das Ganze auch noch fantastisch aus. So bleiben Regentropfen in der Luft stehen, wenn Sie auf den Pausenknopf drücken.

Das ist neu: Die Manipulation der Zeit machen Sie sich nicht nur im Kampf mit den cleveren KI-Gegnern zunutze, sondern müssen sie auch in kniffligen Rätseln einsetzen. So ließen wir einige Fässer mittels Explosion durch die Luft fliegen, stoppten die Zeit und benutzten dann die schwebenden Behälter als Treppe – cool!

Prognose: Grafik und Präsentation sind der Hammer! Wenn die Entwickler jetzt noch entsprechenden Wert auf eine tragfähige Geschichte legen, hat **Timeshift** das Zeug zum Shooter-Hit. **DM**



Operation Flashpoint 2

► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **2008** ► Status **zu 60% fertig**
 ► Entwickler **Codemasters** ► [gamestar.de Quicklink 4213](#)

Darum geht's: Auf einer Insel vor der Küste Chinas kloppen sich Chinesen und Russen um immense Erdölvorkommen. Als Teil der Weltpolizei (US-Streitkräfte) sollen Sie den Konflikt beilegen, bevor der sich über die Grenzen des Eilands hinweg ausbreitet.

Das ist neu: Codemasters verspricht für den Nachfolger des erfolgreichen Taktik-Shooters von 2002 vor allem ein deutlich komfortableres Steuerungsmenü. Die Klick-Orgien, die im Vorgänger nötig waren, um

Soldaten durch Wald und Feld zu lenken, sollen entfallen. Zudem will man grafisch Maßstäbe setzen und das chinesische Eiland sowie Soldaten und Gerätschaften so naturgetreu wie möglich darstellen.

Prognose: Sollte der Titel es tatsächlich schaffen, den angekündigten hohen Realismusgrad mit einer komfortablen Steuerung zu vereinen, wird **Operation Flashpoint 2** garantiert nicht nur bei eingefleischten Militär-Shooter-Fans Erfolg haben. PET



Prototype

► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2008** ► Status **zu 30% fertig**
 ► Entwickler **Radical Entertainment** ► [gamestar.de Quicklink 4148](#)

Darum geht's: Als Gestaltwandler wider Willen sind Sie mit unglaublichen Kräften ausgestattet. In New York, das von Monstern heimgesucht wird, machen Sie sich auf die Suche nach dem Grund für Ihre Andersartigkeit – mit mächtig Blutvergießen.

Das ist neu: Auf der Games Convention haben wir gesehen, wie der Held die Gestalt wandelt und zur lebenden Waffe wird. Das ist reichlich brutal, aber genau so reichlich spektakulär. Um die Identität eines anderen Menschen anzunehmen, saugt Alex sein Gegenüber nämlich einfach in sich auf. Dass das nicht angenehm fürs Opfer ist und dabei Blut in Strömen fließt, dürfte klar sein.

Prognose: **Prototype** ist vor allem eins: unglaublich brutal! Jedoch birgt das Szenario (Gestaltwandler, Monster überfallen New York) viel übertriebenes Splatterpotenzial. Für Genrefans wird **Prototype** sicher ein spaßiges (Schlacht-)Fest. Aber ungeschnitten kann der Titel hierzulande eher nicht erscheinen. PET



Ticker

► **F.E.A.R.: Mission Perseus:** Die Handlung des zweiten **F.E.A.R.**-Addons setzt direkt nach dem Ende des Hauptprogramms an und erzählt, wie es mit dem Mädchen Alma weitergeht. Grafisch bleibt alles beim Alten, ebenso wie Gruselatmosphäre und brachiale Schockeffekte. Im November steht das Addon, das wieder vom Entwickler Timegate kommt, in den Läden.

► **Painkiller: Overdose:** Im Nachfolger zu **Painkiller** geht es gewohnt brutal und abgedreht zu: Blut spritzt, Ihre Gegner rekrutieren sich aus kleinen Mädchen, Clowns und den üblichen Skelett-Monstern. Die Grafik-Engine ist die des Vorgängers, wurde aber dezent verbessert. **Painkiller: Overdose** erscheint bereits am 20. Oktober.

► **Haze:** Bisher ist der Titel noch immer nicht offiziell für den PC angekündigt worden. Schade, könnte der Spagat zwischen Moralkule (Krieg ist böse!) und launiger Action ganz spannend werden und für Diskussionen sorgen. Die auf der Games Convention gezeigte Version (Playstation 3) war grafisch übrigens nicht sonderlich hübsch.

► **Stalker: Clear Sky:** Wenig Neues war vom zweiten **Stalker**-Spiel zu sehen, das meiste war uns schon von der E3 bekannt. Jedoch erlebten wir, wie sich der Held in einem Sumpf im Schilf vor einem Hubschrauber versteckte. Was uns dabei auffiel: das Wasser. Das sah wirklich aus wie Wasser und nicht wie die grüne Soße des Vorgängers. **Clear Sky** soll im Frühjahr 2008 erscheinen.

Geheimtipp Shadowgrounds Survivor



Alien von links! Zack! Alien von rechts! Bumm! Aliens von überall! Zack, Bumm, Peng! Damit ist das Spielprinzip von **Shadowgrounds Survivor** bereits schon umrissen: Im Nachfolger des Arcade-Actionspiels **Shadowgrounds** (das unserer Ausgabe 10/07 als Vollversion beilag) verbleien Sie beiß- und schießwütige Außerirdische – aber nun auch in Schnee- und Eisgebieten. Zu Spielbeginn wählen Sie einen von drei Helden, den Sie aus isometrischer Draufsicht steuern. Dank der Physik-Engine wirbeln Ihnen dabei abermals die Trümmer um den Raketenwerfer. Erscheinen soll die herrliche Baller-Orgie im November 2007. **GR**



Borderlands

► Genre **Actionspiel** ► Termin **2009** ► Status **zu 40% fertig**
► Entwickler **Gearbox** ► gamestar.de **Quicklink 4195**

Darum geht's: Auf dem vermeintlichen Eisplaneten Pandora haben sich Siedler niedergelassen, denen mit Frühlingsbeginn ein mächtiger Feind auf die Pelle rückt: die erwachende Fauna. Und auch untereinander mögen sich die Siedler nicht sonderlich. Dauernde Schießereien sind also programmiert.

Das ist neu: **Borderlands** schnappt sich das beste Element eines Action-Rollenspiels: die Sache mit den Gegenständen. Sie sollen nämlich während Ihrer Ballereien auf Pandora unglaublich viele Waffenvariationen und Aufrüstungsobjekte wie Fernrohre oder Läufe finden. Laut des Entwicklers Gearbox wird es an die 500.000 Kombinationsmöglichkeiten geben.

Prognose: **Borderlands** nimmt den Sammelaspekt aus Titeln wie **Hellgate: London** und addiert Bewegungsfreiheit und tolle Grafik. Das sieht verflucht nach Hit aus. **PET**

Assassin's Creed

► Genre **Actionspiel** ► Termin **November 2007** ► Status **zu 90% fertig**
► Entwickler **Ubisoft Montreal** ► gamestar.de **Quicklink 3095**



Darum geht's: Der Auftragsmörder Altair (arabisch für »Der Fliegende«) ist unterwegs, um neun zentrale Figuren des Dritten Kreuzzugs (1189 bis 1192) zu töten.

Das ist neu: Das Spiel will in einer bisher nicht da gewesenen Art Leben simulieren. Die Bewohner der Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon sollen auf den Auftragskiller reagieren: Gut sichtbare Häuserkraxeleien

sorgen beispielsweise für unnötiges Aufsehen. Absichtlich vom Held inszenierte Tumulte sind hingegen nützlich, um im Wirrwarr Verfolgern zu entkommen.

Prognose: **Assassin's Creed** wird die Erwachsenen-Ausgabe eines **Prince of Persia**. Die realen Umgebungen und das ungewöhnliche historische Setting versprechen ein neues Spielerlebnis. **PET**

Strategie

PC-Strategen dürfen sich getrost auf 2008 freuen, denn auf der Games Convention tummelten sich zahlreiche Hoffnungsträger für den kommenden Genre-Jahrgang. Auch wenn die ganz große Überraschung nicht dabei war.



Wenn ein Genre in Leipzig die PC-Ehre verteidigte, dann die Strategie: Während Action-Freunde, Abenteurer und Sportler teils neiderfüllt ins Konsolenlager schielten (**Halo 3!** **Mass Effect!** Die EA-Sportspiele!), erscheinen die Strategie-Hoffnungsträger allesamt für den Computer. Kein Wunder, Soldaten lassen sich mit der Maus einfach exakter kommandieren als per Gamepad.

Die längste Anspiel-Warteschlange bildete sich erwartungsgemäß vor dem Blizzard-Stand, an dem die Besucher neben dem nächsten **World of Warcraft**-Addon auch **Starcraft 2** testen durften. Die anderen Glanzlichter, **Spore** und **Empire**, gab's nur hinter verschlossenen Türen (**Spore**) oder in Bildern (**Empire**) zu sehen. Dafür gebührt **Empire** der Titel »einzige Strategie-Neuankündigung der Messe«, die meisten Hersteller zeigten nur bereits bekannte Programme. Und selbst **Empire** war keine Überraschung. Oder hatten Sie geglaubt, dass Creative Assembly seine **Total War**-Serie einfach einstellt?

Als Echtzeit-Trend entpuppten sich in Leipzig Weltkarten, auf denen Sie Missionen wählen – unter anderem in **Starcraft 2**, **Empire Earth 3** und **Worldshift**. Ebenfalls angesagt: Rundenstrategie-Remakes aus Russland. Bereits 2006 hatte Nival **Heroes 5** entwickelt, nun werkelte die Landsleute bei Akella an **Jagged Alliance 3** und **Disciples 3**. Allen Programmen gemein: Spielerische Neuerungen sind Mangelware, die Entwickler orientieren sich strikt an den Vorgängern – die allerdings zu den Klassikern des Genres zählen.

Und was gibt's sonst noch? Mit Sid Meier (**Civilization**) und Bruce Shelley (**Age of Empires**) arbeiten gleich zwei PC-Veteranen an Videospielen: Meier an **Civilization Chronicles**, Shelley an **Halo Wars**. Auch **Endwar** von Ubisoft soll offiziell nur für Konsolen kommen. Darin kommandieren Sie Ihre Soldaten allerdings nicht mit dem Gamepad, sondern per Spracheingabe. Und nun raten Sie mal, für welche Plattform **Endwar** wahrscheinlich doch erscheinen wird? Richtig, für den PC. Wie alle Strategie-Hoffnungsträger. **GR**

Platz
1

Starcraft 2

► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Status **zu 40% fertig**
► Entwickler **Blizzard** ► gamestar.de Quicklink **4028**

Darum geht's: Blizzard baut auf Bewährtes, auch im Nachfolger streiten Terraner, Zerg und Protoss. Die Entwickler planen, die Unterschiede zwischen den Parteien noch zu vertiefen.

Das ist neu: Im menschlichen Feldzug übernehmen Sie die Rolle des altbekannten Haudogens Jim Raynor, dessen nächste Mission Sie auf einer Sternkarte wählen. Zwischen den Einsätzen betreten Sie ausgesuchte Räume von Raynors Schlachtschiff Hyperion und führen dort Dialoge mit anderen Besatzungsmitgliedern. Diese Gespräche sowie die meisten der (nun deutlich häufigeren) Zwischenfilme inszeniert Blizzard mit einer aufpolierten Version der Spiel-Engine.

Prognose: **Starcraft 2** spielt sich wie der hervorragende Vorgänger, die Kampagnen-Neuerungen bringen Atmosphäre. Da stört auch die unzeitgemäße Grafik nicht. **GR**



Platz
2

Empire Total War

► Genre **Strategiespiel** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Status **zu 40% fertig**
► Entwickler **Creative Assembly** ► gamestar.de Quicklink **4190**

Darum geht's: Der nächste Spross der **Total War**-Serie spielt im 18. Jahrhundert, in dem Sie mit einer von zehn Großmächten ein Kolonialreich errichten. Wie seine Vorgänger verbindet **Empire** rundenbasierten Reichtumsaufbau mit taktischen Echtzeit-Gefechten.

Das ist neu: Die größere Kampagnenkarte umfasst unter anderem Indien sowie Nord- und Südamerika. Neben den Landgefechten dürfen Sie nun auch Seeschlachten befehligen,

die dank detaillierter Pötte und realistischer Wellen klasse aussehen. **Empire** soll einsteigerfreundlicher werden, die Entwickler versprechen Tutorials und wollen das Mikromanagement reduzieren. Und die in **Medieval 2** oft wirre KI soll nachvollziehbarer handeln.

Prognose: **Empire** versetzt das Suchtprinzip der Vorgänger endlich in ein frisches Szenario, alle Neuerungen klingen durchdacht und sinnvoll. **GR**



Platz
3

Spore

► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status **zu 80% fertig**
► Entwickler **Maxis** ► gamestar.de Quicklink **4167**

Darum geht's: Sie entwerfen eine Lebensform, die Sie durch ihre gesamte Evolutionsgeschichte lenken. Die gliedert sich in fünf Phasen, die sich inhaltlich und spielerisch unterscheiden: Ursuppe, Kreatur, Stamm, Zivilisation und Weltall. Das Wesen sowie alle Gebäude und Fahrzeuge gestalten Sie frei nach Belieben mit umfangreichen Editoren.

Das ist neu: Auf der Games Convention führten uns die Entwickler erstmals vor, wie sich der Kreaturen- und der Stammesabschnitt von **Spore** spielen werden.

Prognose: **Spore** lebt vom gleichen Charme wie der Film-Baukasten **The Movies**: Wer gerne bastelt, wird trotz der simplen Mechanik viel Spaß damit haben. Zumal Sie entworfenen Kreaturen über den **Spore**-Zentralrechner mit anderen Spielern tauschen können. **GR**

Weitere Details lesen Sie in unserer ausführlichen Preview auf Seite 68.



Panzers Cold War

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **März 2008**
 ► Status **zu 70% fertig** ► Entwickler **Storm Region**
 ► [gamestar.de Quicklink 4191](#)

Darum geht's: In den 50er-Jahren gehen die USA und Russland aufeinander los, auf beiden Seiten schlagen Sie taktische Schlachten ohne Basisbau. Im Verlauf der Kampagne stellen Sie ein Kernheer auf, das Sie von Mission zu Mission übernehmen. Die 18 Einsätze können Sie im Koop-Modus mit einem Freund bestreiten.

Das ist neu: Die Schlachten sind spektakulär, dank einer Physik-Engine lässt sich fast jedes Objekt zerstören. Das ist spielerisch sinnvoll, zum Beispiel zertrümmern umkippende Baukräne feindverseuchte Häuser. Fußgänger und Straßenverkehr beleben die Schauplätze, Tag/Nacht- und Wetterwechsel sorgen zusätzlich für Stimmung.

Prognose: Optisch muss sich **Panzers: Cold War** nicht vor **Company of Heroes** verstecken, packende Schlachten sind seit jeher ein Markenzeichen der Serie. Auch spielerisch dürfte **Cold War** an die guten Vorgänger heranreichen, Storm Region versteht sein Handwerk. **GR**



Endwar

► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Status **zu 80% fertig** ► Entwickler **Ubisoft Shanghai**
 ► [gamestar.de Quicklink 3999](#)

Darum geht's: In naher Zukunft ringen Sie auf Seiten der USA, Europas oder Russlands um Ölorkommen. Missionen wählen Sie auf einer Weltkarte, Schlachten tragen Sie in der 3D-Ansicht aus. Offiziell wird **Endwar** für die Xbox 360 und die PS 3 entwickelt, die Designer verriet uns aber, dass eine PC-Version in Arbeit ist.

Das ist neu: In Mehrspieler-Schlachten ringen zwei Teams mit jeweils bis zu sechs Mitgliedern. Dabei soll auch die Weltkarte eine Rolle spielen. Wir gehen davon aus, dass **Endwar** aus den Siegen und Niederlagen aller Spieler den Frontverlauf berechnet. Ihren bis zu zwölf Regimentern dürfen Sie via Headset Sprachbefehle erteilen, indem Sie den Namen (»Gold«, »Bravo«) einer Division aufrufen und die Nummer des Ziels nennen.

Prognose: Mit der Spracherkennung und der Mehrspieler-Weltkarte bringt **Endwar** neue Ideen ins Genre – eine Schande, wenn's nur für Konsolen käme. **GR**

Worldshift

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **2008**
 ► Status **zu 50% fertig** ► Entwickler **Black Sea Studios**
 ► [gamestar.de Quicklink 4092](#)



Darum geht's: Ein Asteroideneinschlag verwüstet die Erde; Menschen, Mutanten und Aliens ringen um die Überreste. Das Hauptmenü dient als Serverbrowser: Auf einer Karte wählen Sie Solo- und Mehrspieler-Einsätze.

Das ist neu: Im Online-Modus bestreiten Sie Koop-Missionen, die den Gruppen-Instanzen eines Online-Rollenspiels ähneln. Unter anderem gibt's lange Quest-Reihen sowie Bosskämpfe in mehreren Phasen, die jeweils andere Taktiken erfordern. Stützpunkte bauen Sie nicht, Ihr Heer stellen Sie vor dem Einsatz zusammen. Von Gegnern erbeuten Sie Gegenstände wie Waffen, mit denen Sie die Soldaten aufrüsten können.

Prognose: Die Koop-Missionen klingen spannend, zudem sieht **Worldshift** schick aus. Damit die Online-Schlachten auch langfristig motivieren, muss Black Sea jedoch regelmäßig Einsätze nachliefern. Ob die Entwickler dafür Gebühren verlangen, steht noch nicht fest. **GR**

Ticker

► **Empire Earth 3:** Das Echtzeit-Strategiespiel bekommt einen Weltkarten-Modus, in dem Sie zwischen den Missionen Ihre Heere verschieben. Zudem wird der Titel das Shader-Modell 3.0 unterstützen – dennoch sieht die Grafik veraltet aus. Erscheinen soll **Empire Earth 3** im November 2007.

► **Faces of War:** Die Macher des Weltkriegs-Strategiespiels arbeiten an einer (noch namenlosen) Fortsetzung, die Sie nach Europa und Nordafrika führt. Statt einzelner Soldaten kommandieren Sie dort Trupps, die intelligenter handeln sollen als im Vorgänger.

► **Age of Empires:** Auf der GC verspricht der Produzent Harter Ryan von den Ensemble Studios, dass die Strategieserie fortgesetzt wird. Näheres wollen die Entwickler aber erst verraten, wenn sie Halo Wars veröffentlicht haben. Das Strategiespiel soll 2008 exklusiv für die Xbox 360 erscheinen.



Jagged Alliance 3

► Genre **Rundentaktik** ► Termin **2008** ► Status **zu 40% fertig**
 ► Entwickler **Akella** ► [gamestar.de Quicklink 4193](#)

Darum geht's: Wie in den Vorgängern stellen Sie einen Söldnertrupp auf, mit dem Sie ein in Sektoren unterteiltes Krisenland befrieden.

Das ist neu: Zu Beginn der Kampagne schließen Sie sich einer von vier Fraktionen an: der brutalen Regierung, den Guerilla-Rebellen, den skrupellos-korrupten Konzernen oder den ausländischen Invasoren. Zudem gibt es eine fünfte Partei: einen irren Forscher samt Roboterarmee.

Prognose: Die Fraktionswahl verspricht einen hohen Wiederpielwert, das zeitlos gute Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben. Nur das Interface erscheint uns noch zu kleinteilig. **GR**



Universe at War

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status **zu 75% fertig**
 ► Entwickler **Petroglyph** ► [gamestar.de Quicklink 4194](#)

Darum geht's: Drei Alien-Völker überfallen die Erde, Sie befehligen eines davon. Auf einer Strategiekarte verschieben Sie Heere, Schlachten schlagen Sie in der 3D-Ansicht.

Das ist neu: Wie in Starcraft sollen sich die Fraktionen unterschiedlich spielen. Die Hierarchie etwa ruft Vierbein-Stampfer herbei, die auch als mobile Fabriken dienen.

Prognose: Petroglyph muss an der Balance feilen, damit keine Partei zu stark wird. Dann können Sie mit **Universe at War** die Wartezeit auf Starcraft 2 verkürzen. **GR**

Geheimtipp King's Bounty



Im Remake des inoffiziellen Urahns der **Heroes of Might & Magic**-Serie reiten Sie mit einem Helden in Echtzeit durch Fantasy-Landschaften, heuern Soldaten an und schlagen rundenbasierte Taktik-Schlachten. In Sachen Tiefgang reicht **King's Bounty** zwar nicht an **Heroes 5** heran, für die Monsterjagd in der Mittagspause dürfte es allerdings ideal sein. Erscheinen soll der Titel im 4. Quartal 2007. **GR**

Sim City Societies

► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **4. Quartal 2007** ► Status **zu 80% fertig**
 ► Entwickler **Tilted Mill** ► gamestar.de **Quicklink 4197**

Darum geht's: Wenig überraschend errichten Sie auch im fünften Teil der Serie eine Stadt. Deren Entwicklung steuern Sie über sechs »Tugenden«: Produktivität, Wohlstand, Kreativität, Spiritualität, Autorität, Wissen. Durch den Bau bestimmter Häuser häufen Sie Punkte in diesen Bereichen an, was das Aussehen der Stadt beeinflusst.

Das ist neu: Jedes der 350 Bauwerke und 50 Objekte (Zäune, Statuen etc.) erzeugt oder verbraucht bestimmte Tugendpunkte. Eine Polizeistation etwa senkt die Kriminalitätsrate, verzehrt aber Autorität. Viele Bauten verwandeln Bürger in Spezialisten, zum Beispiel kann eine Bar Besucher zu Kriminellen machen.

Prognose: Das Wirkgeflecht aus Tugenden und Spezialbürgern sorgt für Tiefgang und erleichtert die Identifikation mit Ihrer Stadt, kann Einsteiger jedoch schnell verwirren. Zumal die Menüs noch recht unübersichtlich sind. **GR**



Disciples 3

► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **2008** ► Status **zu 80% fertig**
 ► Entwickler **Akella** ► gamestar.de **Quicklink 4192**

Darum geht's: Menschen, Elfen und Dämonen ringen um ein Fantasy-Reich, jede Fraktion bekommt eine Kampagne mit zehn bis 15 Einsätzen. In denen reiten Sie rundenweise mit von Helden angeführten Heeren durch Landschaften, um gegen feindliche Armeen zu kämpfen. Gefechte tragen Sie in einer taktischen Nahansicht aus.

Das ist neu: **Disciples 3** ist im Grunde eine Neuauflage des zweiten Teils, spielerische Neuerungen sind Mangelware. Dafür poliert Akella die Grafik auf. Im Gefecht prügeln flüssig animierte Einheiten aufeinander ein, die Landschaften sind detailliert, wenn auch farbarm. Zudem verrieten die Entwickler, dass es pro Fraktion 53 Truppentypen geben wird. Und dass jeder Held bis zu 21 Kämpfer mitnehmen kann.

Prognose: Auch ohne Innovation macht **Disciples 3** Lust auf mehr, schließlich sorgte bereits der zweite Teil für schlaflose Nächte. **GR**



Sudden Strike 3

► Genre **Strategie** ► Termin **November 2007** ► Status **zu 80% fertig**
 ► Entwickler **Fireglow** ► gamestar.de **Quicklink 4201**

Darum geht's: Am grundlegenden Spielkonzept hat sich nicht sonderlich viel verändert: Im Zweiten Weltkrieg führen Sie Ihre Armeen in anspruchsvolle Taktik-Schlachten.

Das ist neu: In den fünf Kampagnen kämpfen Sie auf bis zu 64 Quadrat-kilometer großen Karten. Dabei befehlen Sie neben Landtruppen und Schiffen erstmals auch Flugzeuge. In der niedrigsten Zoomstufe behalten Sie Ihr Heer im Auge, in der höchsten können Sie einzelne Soldaten steuern. Zudem stehen Ihnen in jeder Mission Spezialangriffe zur Verfügung, etwa Artillerieschläge.

Prognose: Dank der erneut knifflig-packenden Schlachten dürften die Fans der Vorgänger auch das neue **Sudden Strike** lieben. Alle, die bis jetzt noch keine Freude an der Reihe hatten, werden aber auch mit der Fortsetzung nichts anfangen können – zumal selbst die neue 3D-Grafik in der Nahansicht leicht angestaubt wirkt. **FLO**



Addon-Parade

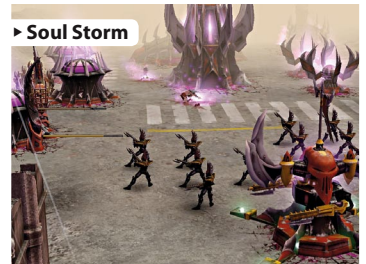
Auf der Games Convention (sowie in den Wochen danach) wurden gleich acht Erweiterungen zu namhaften Strategietiteln vorgestellt.



► **Kanes Zorn**

Darum geht's: Das **C&C 3**-Addon behandelt Kanes Werdegang, bringt eine Kampagnen-Strategiekarte und erweitert jede Partei um zwei Unterfraktionen. Siehe Preview auf Seite 64.
Termin: 1. Quartal 2008

Addon
Command & Conquer 3



► **Soul Storm**

Darum geht's: Die dritte Erweiterung für **Dawn of War** bietet mindestens eine neue Rasse, die Dark Eldar, sowie erstmals in der Serie Geschichte fliegende Einheiten.
Termin: März 2008

Addon
Dawn of War



► **Battle March**

Darum geht's: Die Erweiterung zu **Mark of Chaos** bringt eine neue Kampagne, in der die Dunkel elfen sowie die Allianz aus Orks und Goblins wichtige Rollen spielen.
Termin: 2008

Addon
Mark of Chaos



► **Opposing Fronts**

Darum geht's: Im nächsten **Company of Heroes**-Kapitel treten Sie auf deutscher und britischer Seite an – in zwei Kampagnen, die zudem einsteigerfreundlich sein sollen.
Termin: 28. September 2007

Addon
Company of Heroes



► **Forged Alliance**

Darum geht's: Mit der neuen Saphim-Fraktion und 110 Einheiten bringt das **Supreme Commander**-Paket reichlich Nachschub für Fans fordernder Massenschlachten.
Termin: 23. November 2007

Addon
Supreme Commander



► **Der Fluch des Drachen**

Darum geht's: Die erste Erweiterung soll nachliefern, was dem Aufbau-Hit **Anno 1701** fehlte: eine Kampagne mit spannender Handlung und vielfältigen Missionen.
Termin: 25. Oktober 2007

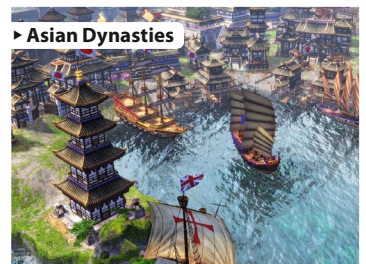
Addon
Anno 1701



► **Tribes of the East**

Darum geht's: Zu den spielbaren **Heroes 5**-Fraktionen stoßen im Addon die Orks, die einen eigenen Feldzug bekommen. Zudem gibt's neue Upgrades für alle Einheiten.
Termin: 11. Oktober 2007

Addon
Heroes 5



► **Asian Dynasties**

Darum geht's: Wer schon **Age of Empires 3** mochte, darf sich mit den drei neuen Völkern (China, Japan, Indien) in die Asien-Kampagne oder in Mehrspieler-Gefechte stürzen.
Termin: 4. Quartal 2007

Addon
Age of Empires 3

Abenteuer



Der Trend der letzten Jahre hat sich umgekehrt: Die Flut an den bis vor kurzem eher raren Adventures ebbt nicht ab, dafür gibt es eine kleine Flaute bei den erfolgsverwöhnten Rollenspielen.



Wenn jetzt noch die Jungs von Bioware da gewesen wären, mit ihrem Mega-Rollenspiel **Dragon Age**; und wenn Bioware dann während der Präsentation von **Dragon Age** am Rande noch erwähnt hätte, dass das andere Mega-Rollenspiel der Firma, **Mass Effect**, nicht nur für die Xbox 360, sondern auch für den PC erscheinen soll – dann wäre es für Freunde des gepflegten Abenteuerns eine perfekte Messe gewesen. So hielten bei den Solo-Rollenspielen vornehmlich deutsche Firmen die Stellung: Radon Labs zeigte (leider nicht öffentlich) **Drakensang**, Ascaron war mutiger und ließ die Fans bei **Sacred 2** sogar Hand anlegen. Beide standen allerdings im Schatten von **Hellgate: London**, Flagships vielversprechendem Action-Rollenspiel, das am Stand von Electronic Arts dicht umlagert war. Wenn auch nicht so sehr umlagert wie **Wrath of the Lich King**, das kommende Addon für **World of Warcraft**, das sich den Blizzard-Stand mit **Starcraft 2** teilte und für einen gigantischen Fan-Auftrieb sorgte.

Aber es gab nicht nur Rollenspiele zu sehen, das Portfolio der deutschen Adventure-Entwickler bestach durch Vielfalt und Qualität: vom neuen **Ankh** (bereits Teil 3) über das großartig aussehende **Perry Rhodan** und das hübsch inszenierte **Geheimakte 2** bis hin zu **Treasure Island** von den **Drakensang**-Machern. Das Erblühen der Adventures ist maßgeblich auf deutsche Anstrengungen zurückzuführen; hoffen wir, dass all die Titel auch qualitativ hochwertig werden und sich in der Folge angemessen verkaufen, damit das zarte Pflänzlein nicht schon bald wieder eingeht. **GUN**

Platz
1

Hellgate London

► Genre Action-Rollenspiel ► Termin 30. Oktober 2007 ► Status zu 95% fertig
► Entwickler Flagship ► gamestar.de Quicklink 3377

Darum geht's: Dämonen überfluten London. Sie ziehen mit einem von sechs Helden in den Solo- oder Koop-Kampf. Wer Monatsgebühren bezahlt, hat im Online-Modus Vorteile.

Das ist neu: Erste Alpha-Test-Erkenntnis: Die Suchtspirale nach immer besserer Ausrüstung und frischen Fähigkeiten saugt uns sofort ins Spiel. Zweite Erkenntnis: **Hellgate: London** sieht schlechter aus als erhofft, die grauen Umgebungen und schmucklosen Dialogfenster wirken arg trist. Dritte Erkenntnis: Die Flagship Studios müssen noch an der Balance feilen, derzeit ist die Metzelorgie häufig zu leicht – aber dazu ist die Alphaphase ja da.

Prognose: Wie jedes gute Action-Rollenspiel weckt **Hellgate: London** den klassischen **Diablo**-Sammeltrieb, auch wenn die Entwickler noch Feintuning vor sich haben. **GR**



Platz
2

Sacred 2

► Genre Action-Rollenspiel ► Termin Sommer 2008 ► Status zu 75% fertig
► Entwickler Ascaron Studio 2 ► gamestar.de Quicklink 3636

Darum geht's: **Sacred 2** ist, wie **Hellgate**, ein **Diablo**-Klon: Heldenklassen, Talentbäume, massenhaft Monster und zahllose Gegenstände zum Sammeln und Kombinieren.

Das ist neu: Die GC-Besucher in Leipzig konnten erstmals öffentlich den Multiplayer-Modus anspielen, das Herz von **Sacred 2**. Im fertigen Spiel soll es offene Server geben, aber zusätzlich geschlossene, auf denen Sie mit Ihren Freunden ungestört sind. Auch



im Solospiel dürfen Sie jederzeit Freunde einladen, um etwa eine Übermacht zu besiegen. Dazu kommt noch PvP, der Kampf Spieler gegen Spieler. Genauere Informationen finden Sie ab Seite 34 in unserer Titelgeschichte.

Prognose: **Sacred 2** ist das ambitionierteste deutsche Spiel nach **Crysis**. Wenn die Entwickler wirklich alles stemmen können, was sie derzeit planen, wird das Spiel großartig. **GUN**

Platz
3

Geheimakte 2

► Genre Adventure ► Termin 2. Quartal 2008 ► Status zu 40% fertig
► Entwickler Animation Arts / Fusionsphere ► gamestar.de Quicklink 4007

Darum geht's: **Geheimakte 2** ist die Fortsetzung von **Geheimakte Tunguska**. Die Handlung spielt zwei Jahre nach dem Vorgänger: Das Heldenpärchen Max und Nina hat sich getrennt, Nina geht auf Kreuzfahrt, Max schlägt sich durch den Dschungel. Vorerst.

Das ist neu: Das Spiel beginnt ungewöhnlich: mit einem neuen Charakter – einem Bischof, der von zwei geheimnisvollen Attentätern überfallen wird. Diese Passage dient als Einführung. Der Bischof wird ermordet, die Perspektive wechselt zur Heldin Nina. **Geheimakte 2** setzt stark auf filmhafte Dynamik: Die Kamera zoomt bei Dialogen auf die Gesichter, Spielsituationen gehen nahtlos in Zwischensequenzen über.

Prognose: Dieses Spiel sieht schon jetzt aus wie ein Hit: schlaue Rätsel, gute Dialoge, tolle Präsentation, nochmals verbesserter Spielkomfort. **GUN**



Perry Rhodan

► Genre **Adventure** ► Termin **Dezember 2007** ► Status zu **85% fertig**
 ► Entwickler **Braingame** ► gamestar.de **Quicklink 4206**

Darum geht's: Perry Rhodan ist seit 1961 der Held der gleichnamigen Heftromanserie, von der Woche für Woche um die 80.000 Hefte verkauft werden. Das Adventure zur Science-Fiction-Reihe kommt als klassische Point&Click-Angelegenheit daher, glänzt aber mit aufwändiger 3D-Grafik. Dabei haben die Designer einen ganz eigenen, sehr modernen Grafikstil entwickelt, der eher an die Welten eines **Halo** erinnert als an die Cover-Bildchen der Romane – ohne dabei die Perry-Rhodan-Historie zu vernachlässigen; das Entwickler-Team steht in engem Kontakt mit den Machern der Hefte.

Prognose: **Perry Rhodan** sieht so schön aus, dass man sofort Lust zum Losspielen bekommt. Allerdings erscheint das Spiel noch in diesem Jahr, hoffentlich bleibt den Entwicklern genügend Zeit für Feinschliff und Inhalte – immerhin soll der Titel für 25 Stunden Spielzeit gut sein.

GUN



Ankh Kampf der Götter

► Genre **Adventure** ► Termin **31. Oktober 2007** ► Status zu **90% fertig**
 ► Entwickler **Deck 13** ► gamestar.de **Quicklink 4210**

Darum geht's: Dritter Teil der Adventure-Hitserie. Diesmal geht es – mit dem üblichen Humor – um einen Wettbewerb alter Götter: Seth will die Herrschaft über Ägypten, Assil (Held der letzten Teile) stellt sich ihm mit seiner Freundin Tara entgegen.

Das ist neu: Bekannte Gesichter, bekanntes Szenario, dennoch wollen die Entwickler ihrer Serie ein paar neue Seiten abgewinnen – und schicken ihren Helden zwischen durch auch mal in unbekannte Lande: In einem verschneiten Wikingerdorf muss Assil, für die Witterung eher zu leicht bekleidet, dem grummelnden Gott Thor beweisen,



dass er ein echter Kerl ist. Nordische Götter nehmen kurzberockte Ägypter eben nicht für voll.

Prognose: Der **Kampf der Götter** zeigt wenig technischen oder spielmechanischen Fortschritt. Halb so schlimm, denn Story und Rätsel machen wie immer einen soliden Eindruck.

GUN

Das Schwarze Auge Drakensang

► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status zu **80% fertig**
 ► Entwickler **Radon Labs** ► gamestar.de **Quicklink 3992**

Darum geht's: Klassisches Rollenspiel im Stile von **Neverwinter Nights 2** – anders als in **Gothic 3** oder **Oblivion** steuern Sie eine Gruppe, keinen Einzelhelden. Das deutsche Pen&Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** dient als Vorlage.

Das ist neu: Viel gab es auf der Games Convention nicht zu sehen, was aufmerksame GameStar-Leser nicht schon seit unserer Titelstory vor zwei Monaten wissen.

Der Entwickler Radon Labs ist allerdings ein ganzes Stück vorangekommen, die Menüs und vor allem das ausgefeilte Charactersystem waren in weit besserem Zustand als noch vor kurzem.

Prognose: Die Entwickler sind auf einem guten Weg, **Drakensang** bleibt ein Hoffnungsträger für Freunde traditioneller Rollenspiele, die den Action-Kämpfen in Titeln wie **Gothic 3** wenig abgewinnen können.

GUN



Online-Rollenspiele

Das hier sind die spannendsten Internet-Abenteuer, die wir auf der Games Convention in Leipzig für Sie in Augenschein genommen haben:

► Warhammer Online



Darum geht's: Die Warhammer-Fraktion Zerstörung (Grünhäute, Dunkelelfen und Chaos) tritt gegen die Ordnung (Imperium, Hochelfen und Zwerge) an.

Das ist neu: Mythic zeigte zwei Karrieren: den Schwertmeister der Hoch- und die Hexenkriegerin der Dunkelelfen. Während der Schwertmeister zu den Defensiv-Charakteren zählt, ist die Hexenkriegerin ein »Damage Dealer«, folglich dafür zuständig, enormen Schaden in kurzer Zeit auszuteilen.

Termin: 1. Quartal 2008

► Aion



Darum geht's: In der Fantasy-Welt Aetrea bekämpfen sich drei Parteien, die Elyos, die Asmodier und die Balaur in einem ewigen Krieg. Wer die Elyos wählt, lebt in lichten Landschaften, als Asmodier in dauerhaftem Zwilicht. Was beide Völker können: fliegen.

Das ist neu: Fliegen dürfen Sie nicht immer, sondern stets nur einige Minuten. Nur im Flug erreichen Sie bestimmte Questziele. Zudem verfügen fliegende Abenteurer über mächtige Kampftalente.

Termin: 2008

► Age of Conan



Darum geht's: Ihre Heldenkarriere können Sie entweder überwiegend allein bestreiten oder eine Gilde gründen. Mit der kloppen Sie andere Gilden oder verstecken sich in Ihrer Burg – die Sie selbst gebaut haben.

Das ist neu: Der Belagerungsmodus: Bevor Sie der Burg einer feindlichen Gilde aufs Mauerwerk rücken, wollen Rammböcke oder Katapulte gebastelt werden. Fällt die Gilde, die letzte Mauer und ein besonders mächtiger NPC-Boss, gehört das Terrain Ihnen.

Termin: März 2008

► Wrath of the Lich King



Addon
World of Warcraft

Darum geht's: In der zweiten Erweiterung zu World of Warcraft erkunden Sie den Eiskontinent Nordend, die Levelgrenze steigt auf 80. Wer diese erreicht, darf die neue Heldenklasse Todesritter wählen und mit dem frischen Helden direkt auf Stufe 55 starten.

Das ist neu: Wer ganz von vorn anfängt, steigt zwischen den Stufen 20 und 60 schneller auf. Elite-Quests in den alten Regionen werden mit dem Addon einfacher, sodass Sie sie auch alleine lösen können.

Termin: 4. Quartal 2008

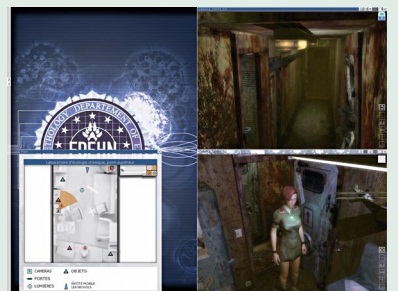
Geheimtipp Experience 112

► Genre **Adventure** ► Termin **Frühling 2008** ► Status zu **70% fertig**
 ► Entwickler **Micro Application** ► gamestar.de **Quicklink 4209**

Darum geht's: **Experience 112** spielt auf einem verlassenen Supertanker, der vor langer Zeit an einer mysteriösen Insel gestrandet ist. Allerdings steuern Sie nicht die auf dem Schiff umherschweifende Heldin, sondern das Überwachungssystem. Sie beobachten die Protagonistin mittels Kameras und versuchen, sie zu unterstützen. Da Sie nicht mit ihr kommunizieren können, müssen Sie sich die Umgebung zunutze machen, um Rätsel zu lösen. So lenken Sie die Dame etwa durch Lichtsignale zu einem bestimmten Punkt. Dabei steuern Sie das Spiel über mehrere Fenster mit Kamerabildern und über eine Minikarte der Räume.

Prognose: Ob das außergewöhnliche Konzept funktioniert, können wir bislang kaum beurteilen – frischen Wind ins Point&Click-Genre bringt es aber allemal.

DM



Sport

Für Sportspiele-Fans gab's wenig Neues auf der Games Convention zu sehen. Für die eine oder andere Überraschung war die Messe aber dann doch gut – im Guten wie im Schlechten.



Man könnte meinen, die Hersteller behandeln den PC als Spieleplattform nur noch stiefmütterlich, denn auf der Games Convention 2007 bekamen wir alle Sporttitel ausschließlich auf Konsolen präsentiert – **Pro Evolution Soccer 2008** und **Speedball 2** bildeten die angenehme Ausnahme. Bei EA

Sports hat die Konzentration auf die neueste Konsolengeneration einen simplen Grund: Die PC-Fassungen von **Fifa 08**, **Madden NFL 08** und **Co** basieren unverständlicherweise auf der veralteten und vergleichsweise hässlichen Playstation-2-Technologie. Dabei hat der PC die sogenannten Next-Gen-Konsolen technisch schon längst abgehängt. Da die Spiele oft auch inhaltlich beschnitten sind (**NHL 08** lässt grüßen!), fühlt man sich als PC-Spieler bei solchen Titeln betrogen. Hoffnung macht wiederum Konamis Fußballsimulation **Pro Evolution Soccer 2008**, die erstmals auf die Xbox-360-Technik zurückgreift. Wenn EA Sports das in naher Zukunft auch tut, können wir uns im nächsten Jahr auf grafisch hochkarätige Titel freuen.

Doch es gibt auch positive Entwicklungen: Sportspiele glänzen immer mehr mit Online-Fähigkeiten. War es in **Trackmania United** oder **Test Drive Unlimited** noch eine Neuerung, ist es in Rennspielen mittlerweile Standard, dass sich die Spieler weltweit vernetzen und nicht nur Rundenzeiten austauschen können – **Sega Rally** (Test auf Seite 112) und das Dave Perry-Projekt **Top Secret** sind nur zwei Beispiele. Und mit **Empire of Sports** startet bald sogar das erste Sport-Online-Rollenspiel der Welt. Erste Infos zu dem spannenden Projekt der Sportrechte-Agentur Infront finden Sie auf dieser Seite. **DM**

Platz 1 Pro Evo 2008

► Genre **Sportspiel** ► Termin **25. Oktober 2007** ► Status **zu 90% fertig**
► Entwickler **Konami** ► gamestar.de Quicklink **4055**

Darum geht's: Mit der Namensänderung greift die Fußballsimulation den direkten Konkurrenten **Fifa 08** an. Statt mit dem EA-typischen Lizenz-Paket will der Entwickler Konami erneut mit Realismus und Spieler-KI punkten.

Das ist neu: Erstmals verwendet das Entwicklerteam die Xbox-

360-Technik, weshalb **Pro Evo 2008** optisch einen großen Sprung nach vorne macht. Bei einem Testspiel auf der GC fällt das deutlich angezogene Tempo auf – **Pro Evo** spielt sich arcadelastriger als seine Vorgänger. Die Ballphysik scheint momentan »verschlimmbessert«. So prallt das Leder regelmäßig noch zu stark vom Spieler ab.

Prognose: Wir sind skeptisch, ob **Pro Evolution Soccer 2008** das Niveau seiner großartigen Vorgänger erreicht. Dass sich das Spiel von einer ernsthaften Simulation entfernt, dürfte nicht nur Fans sauer aufstoßen. Im nächsten Monat werden wir's testen ... **DM**



Platz 2 Nfs Pro Street

► Genre **Rennspiel** ► Termin **2. November 2007** ► Status **zu 90% fertig**
► Entwickler **EA Black Box / EA** ► gamestar.de Quicklink **4052**

Darum geht's: Die berühmte Rennspiel-Serie geht in die elfte Runde. Verantwortlich ist EA Black Box, die Macher des Vorgängers **Need for Speed: Carbon**.

Das ist neu: Schluss mit illegalen Straßenrennen in einer offenen Stadt. **Pro Street** simuliert Renn-Events in zehn Ländern überall auf dem Erdball. Das Fahrverhalten ist etwas realistischer als in den Vorgängern, und erstmals seit **NFS: Porsche** gibt's ein detailliertes Schadensmodell. Das Tuning wirkt sich stärker auf das Fahrverhalten aus, Hobby-schrauber können im neuen Windkanal testen.

Prognose: Es bewegt sich was in der **Need for Speed**-Serie. Vor allem Szenario, Schadensmodell und der realistischere Ansatz versprechen einen Rennspiel-Knaller. **DM**



Platz 3 Empire of Sports

► Genre **Online-Sportspiel** ► Termin **Dezember 2007** ► Status **zu 90% fertig**
► Entwickler **F4 / Infront** ► gamestar.de Quicklink **4200**

Darum geht's: Mit einem selbst gebastelten Sportler treten Sie in fünf Disziplinen an – Tennis, Basketball, Ski, Bob und Leichtathletik. Hinter dem Projekt steckt die Sportrechte-Agentur Infront, milliardenschwerer Vermarkter der Fußball-Bundesliga.

Das ist neu: Die konsequente Mischung aus Sportsimulation und Online-Rollenspiel. **Empire of Sports** registriert Ihre Spielweise auf dem Platz und verbessert entsprechend die Charakterwerte. Wer im Tennis also bevorzugt die Vorhand einsetzt, braucht nicht auf eine Steigerung der Rückhandfähigkeiten hoffen. Zwischen den Partien schlendern Sie durch vier große Städte, kaufen neue Ausrüstung oder richten sich eine eigene Bude ein. Gilden heißen hier »Clubs«, haben einen Präsidenten und einen Trainer.

Prognose: Infront meint es ernst: Seit drei Jahren arbeiten über 100 Entwickler an dem ambitionierten Projekt. Ob das Ganze auch Spaß macht, wird sich zeigen. **HK**



Ascarons Definition von Größenwahn: eine 15 Quadratkilometer umfassende Spielwelt, mehr als 200 Dungeons, über 800 handgebaute Quests. Unsere Definition von Größenwahn: zwei Tage vor Ort bei den Entwicklern in Aachen, mehrere Stunden Videomaterial, ausgiebiges Probespielen und zehn Seiten voll mit bislang unbekannten Details zum deutschen Mega-Rollenspiel.

Sacred 2



DVD
- 5 Topspiel-Videos
Das Spiel
Die Welt
Die Charaktere
Eine Mission
Fazit

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3636

Facts

- 6 Helden
- 2 Kampagnen
- 108 Kampfkünste
- 30 Talentwerte
- 15 Quadratkilometer große Spielwelt
- 5 Hauptstädte
- 6 Götter
- mehr als 800 Quests
- über 1.000 einzigartige Gegenstände
- 500.000 Worte Dialoge

Inhalt

Ausführliche Preview ...	34	Multiplayer-FAQ	40
Das Sacred-Märchen	35	Das Interface	41
Die Charaktere	36	Zu Besuch bei Ascaron Studio 2	42
Drei Fragen an Franz Stradal	37	Helden-Evolution	44
Ein Ausschnitt der Welt ..	38	Der Fortschritt	45

17 Minuten Videos!



Das Action-Rollenspiel in Bewegung: Auf unserer DVD besuchen wir mit Ihnen die spannendsten Plätze der Spielwelt, zeigen die vier bereits fertiggestellten Helden in Aktion und spielen eine komplette Mission.



Anders als im ersten Teil werden Sie in **Sacred 2** regelmäßig gegen einzigartige **Endgegner** kämpfen. Hier hat unsere Hochelfin Stress mit einem riesigen Feuertämonen.

Linke oder rechte Kassenschlange, Fußball mit den Kumpels oder Liebesschnulze mit der besseren Hälfte, nach Hause fahren oder weiterfeiern: Entscheidungen sind zwar selten dramatisch, aber meist beschleicht uns hinterher trotzdem das ungute Gefühl, die falsche getroffen zu haben. **Sacred 2** will es umgekehrt machen: Unsere Entscheidungen sind immer dramatisch, und trotzdem sollen wir hinterher sicher sein, das Richtige getan zu haben.

Solche scheinbaren Widersprüche sind offenbar die Spezialität des derzeit größten und teuersten deutschen Action-Rollenspiel-Projekts: Ein Nachfolger, der gleichzeitig ein Vorgänger ist. Eine riesige Welt, aber ohne Leerlauf. Dazu eine Solokampagne, die eigentlich ein Multiplayer-Modus ist. Und eine tiefgründige spannende Geschichte, trotz na-

hezu grenzenloser spielerischer Freiheit. Wie das alles funktionieren soll? Zwei Tage vor Ort bei den Entwicklern in Aachen, Hunderte Fragen an Lead Designer Franz Stradal und ausführliches Probe-spielen liefern die Antworten.

Politik oder Religion?

Widerspruch Nummer eins lässt sich noch verhältnismäßig leicht aufklären: **Sacred 2** spielt 2.000 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Teils. Und dessen Ereignisse können wir mit genau einem Satz präzise zusammenfassen: Böser Dämon entkommt seinem Beschwörer, überrennt das Fantasy-Reich Ancaria mit Untoten und wird schließlich vom Helden zurück in die Hölle befördert. Für Teil zwei waren die Autoren unter der fachkundigen Leitung von Adventure-Legende Bob Bates (**Eric the Unready**, **Shannara**) eine ganze

Das Sacred-Märchen

Eine fast schon märchenhafte Geschichte: 2001 steht das deutsche Entwicklerstudio Ikarion (Hattrick!, Demonworld) vor der Pleite. Das laufende Projekt, ein Action-Rollenspiel namens Armalion, wird vorerst eingestellt. Doch Ikarion-Gründer Franz Stradal gelingt es, den Publisher Ascaron vom Armalion-Potenzial zu überzeugen. Ikarion gründet sich neu als Ascaron Studio 2, entwickelt Armalion unter dem neuen Namen Sacred weiter und bringt es schließlich im Februar 2004 auf den Markt. Sacred hat zwar mit Bugs zu kämpfen, schafft aber dennoch eine GameStar-Wertung von 87 Punkten (03/04). Das Action-Rollenspiel verkauft sich bis heute inklusive des Addons Underworld mehr als 1,6 Millionen Mal und ist vor allem neben Far Cry eines der wenigen deutschen Spiele, die auch in den USA kommerzielle Erfolge feiern.



Monster attackieren gern auch in gemischten Gruppen. Unsere Seraphim muss es hier gleichzeitig mit einem Goblinjäger, Erdelementaren, Riesenspinnen und einem Werwolf aufnehmen.



Das weltweit erste Bild vom Waran, dem Reittier der Dryadin.



Ecke kreativer: Ancaria steht an der Schwelle zum Bürgerkrieg. Zankapfel unter den herrschenden Hochelfen ist die sogenannte Schöpfungsenergie, die ist sowohl ein wertvoller Rohstoff als auch der Ursprung aller Magie. Die Meinungen über ihre Nutzung gehen jedoch weit auseinander: Der Stamm der Dryaden lehnt ihren Einsatz grundsätzlich ab und hat sich wieder der Natur zugewandt. Die politischen Führer möchten die Energie in erster Linie für Forschung und Industrie nutzen. Und

die religiösen Kräfte planen gar ein – wie sie es nennen – reinigendes Feuer, das sämtliche Völker außer den Hochelfen ausröten soll. Das betrifft ebenso die wilden Orks wie die zurückgezogen lebenden Zwerge und natürlich auch die Menschen, die als Sklaven und Söldner der Hochelfen dahinvegetieren.

Unterstützen oder sabotieren?

Logisch, dass der Konflikt eskaliert und der Spieler plötzlich mit-

ten im Schlamassel steckt. Und schwupps, schon haben wir die erste dramatische Entscheidung: Wie in vielen Echtzeit-Strategiespielen müssen Sie gleich zu Beginn wählen, für welche Fraktion Sie Partei ergreifen – Licht oder Schatten. Entsprechend ändern sich Motive und Sichtweisen, aber auch die Aufgaben und schlussendlich ebenso die Endsequenzen. Diesem Konflikt begegnen Sie schon in der ersten größeren Hauptquest: Bei beiden Kampagnen müssen Sie zunächst

eine verschollene Forschergruppe finden, die eine besonders starke Quelle der Schöpfungsenergie untersuchen will. Während Sie jedoch auf Seiten des Lichts später die Forschungsarbeiten unterstützen, wird es als Schatten-Sympathisant Ihr Ziel sein, die Expedition zu sabotieren.

So zumindest der Plan, denn in unserer Spielversion finden wir weder Quest-Geber noch Forschergruppe – geschweige denn Möglichkeiten der Sabotage. All dies existiert bislang nur in den Editoren der Entwickler. Immerhin können wir schon durch die bereits fertiggestellte und mächtig imposante Ausgrabungsstätte wandern. Am Boden der Grube begegnen wir sogar einem turmhohen Steingolem, ein Ergebnis der gewaltigen Konzentration an Schöpfungsenergie in der Grube und außerdem der Endgegner der ersten Hauptquest. Übrigens sowohl für Schatten- als auch für Lichtkämpfer.

Rachdurstig oder machthungrig?

Sacred 2 will aber nicht nur Geschichten über die Welt, sondern auch über deren Helden erzählen. Schon im Vorgänger starteten die sechs Heroen an unterschiedlichen Punkten und erfuhren ein paar Details über ihre Vorgeschichte. In **Sacred 2** sollen Sie nun auch im weiteren Verlauf der Kampagne immer wieder mit der Vergangenheit Ihres Helden konfrontiert werden. Als Schattenkrieger etwa kämpfen Sie zu Spielbeginn mit dem Gedächtnisverlust: Wer bin ich? Woher komme ich? Und vor allem: Warum bin ich tot? Die Antworten erfahren Sie in rund 20 speziell designten Quests. Nach-

Die Charaktere



Dryadin



Diese Waldelfin bekämpft ihre Feinde am liebsten mit dem Blasrohr und ist eine Voodoo-Fachfrau.



Seraphim



Das einzige Comeback. Klassische Allrounderin mit Nahkampf-, Magie- und Technik-Kampfkünsten.



Tempelwächter



Ein Hybrid aus Monster und Maschine, der je nach Situation seinen Kampfarm auswechselt.



Schattenkrieger



Ein Meister des Nahkampfs. Schützt sich mit Unterstützungszaubern und beschwört gefallene Gegner.



Inquisitor



Das personifizierte Böse mit mächtigen Nahkampfattacken und Flächenzaubern. Darf aber nur Roben tragen.



Hochelfin



Eine klassische Zauberin, die ihre Gegner mit Feuerbällen brutzelt oder mit Eissplittern schockfrostat.

dem Sie das fürchterliche Geheimnis Ihrer Herkunft enthüllt haben, üben Sie entweder blutige Rache an Ihrem Peiniger oder werden selbst zum rücksichtslosen Untoten-Beschwörer – je nachdem, ob Sie sich zu Spielbeginn für Licht oder Schatten entschieden haben. »Wir wollen weg vom Mechanischen. Der Spieler soll sich mit seinem Charakter identifizieren und nicht nur auf die Werte gucken«, so Franz Stradal.

Wirbeln oder springen?

Als Fan von Zweihänder, Plattenrüstung und Breitaxt sucht der Schattenkrieger bevorzugt die direkte Konfrontation. Beim Probe-spiel entdecken wir einige Parallelen zum Gladiator-Helden des ersten Teils: Mit der Wirbelat-tacke schnetzeln wir alle Feinde im Umkreis, per Kampfsprung überwinden wir blitzschnell die Dis-tanz zu den Goblin-Bogenschüt-zen – nur dass die Nervensägen dieses Mal (dank Ageia-PhysX-Engine) von unseren Schlägen ef-fektiv in alle Richtungen durch die Luft gewirbelt werden. Ein schönes Gefühl! Spätestens bei

großen Gegnergruppen brauchen wir jedoch mehr als nur rohe Ge-walt: Per »Willensstärke« erhö-hen wir kurzfristig unsere Lebens-energie und Widerstandskraft, die »Umlenkung« steigert unsere Reflexe, sodass wir Schläge und sogar Geschosse zurückwerfen können. Den spektakulärsten Grafik-Effekt hat jedoch die »Geistform« auf Lager, die un-seren Schattenkrieger für be-grenzte Zeit in einen wabernden, halb durchsichtigen Schemen verwandelt. Feinde können uns erst dann entdecken, wenn wir zuschlagen – enorm praktisch für Überraschungsangriffe und Fluchtsituationen.

Heilzauber oder Panzerfaust?

Während der Schattenkrieger für beide Fraktionen in den Kampf zie-hen darf, bleibt der Seraphim nur der tugendhafte Pfad – ein Engel zu sein hat nun mal keine Schat-tenseiten. Dafür ist die einzige Rückkehrerin aus dem Vorgänger der mit Abstand flexibelste Cha-rakter im Helden-Sextett. Und des-halb prädestiniert für Franz Stra-dal, um uns das neue Fähigkeiten-

Drei Fragen an ...

Franz Stradal, Lead Designer von Sacred 2



GameStar ❖ Der Spieler sieht nur 30 Prozent der Welt, wenn er ausschließlich der Story folgt. Warum be-treibt ihr dann für den Rest solch einen Aufwand?

❖ Franz Stradal Egal, ob du mit Hilfe einer Sauerstoff-maske unter Wasser tauchst oder an der Oberfläche schwimmst, ist der Weg, den du zurücklegst, der gleiche. In dem einen Fall hast du al-lerdings ein Gefühl der Enge, in dem anderen Fall bewegst du dich durch eine weite und offene Welt. Unsere Haupt-story ist der Leitfaden, der einen durch die Welt führt – das Fleisch, das Leben in der Welt sind die Nebenquests.

❖ Ich muss mich gleich zu Spielbeginn zwischen Gut oder Böse entscheiden. Wa-rum so früh und so endgültig?

❖ Im Spiel bleiben noch genug Entscheidungen übrig. Der Charakter, den man wählt, hat eine ganz klare Struktur, ein

ganz klares Profil. Würden wir es dem Spieler etwa erlauben, den Schattenkrieger in einen schwertschwingenden Barden umzubauen, würden wir den gesamten atmosphärischen Aufbau der Story verlieren. Das ist so, als würdest du in einen Stirb-Langsam-Film gehen und plötzlich mit einer Liebes-schnulze konfrontiert werden.

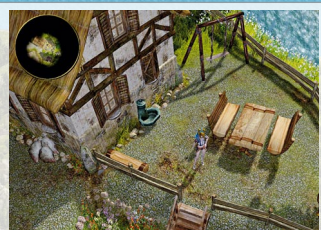
❖ Wie wollt ihr sicherstel-len, dass Sacred 2 beim Release fehlerfrei ist?

❖ Generell haben wir bei Sacred 2 mit dem Multiplayer angefangen, unser Hauptprob-lem im ersten Teil. Wir haben eine klare Server-Client-Struk-tur, die schon jetzt reibungslos funktioniert. Außerdem haben wir bei Sacred 1 bewiesen, dass wir beim Bugs-Ausmerzen ei-nen langen Atem haben. Dies-mal erledigen wir das aber vor dem Release, etwa mit einem öffentlichen Beta-Test.

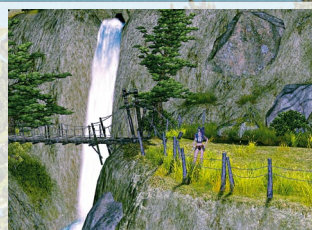
Höllenhund und Schattenkrieger überraschen eine Bande Wüsten-räuber in ihrem Lager. Am Lagerfeuer liegt sogar noch das Frühstück.



Ein Ausschnitt der Welt



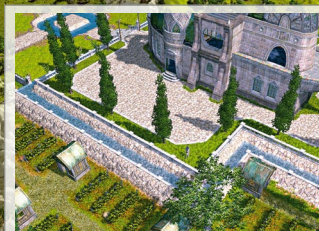
Ein lausiger **Bauernhof**. Im dünn besiedelten Norden leben vor allem Menschen, die aus der Sklaverei der Hochelfen entkommen konnten.



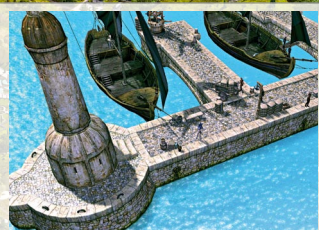
Wer den Gebirgspass zwischen Hochelfen- und Menschen-Region erklimmt, kommt an diesem wunderschönen **Wasserfall** vorbei.



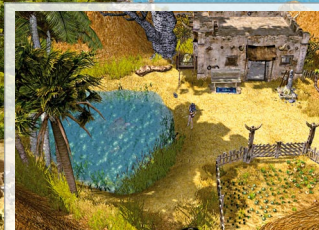
Bauarbeiten am Kolosseum. In einer speziellen Quest-Reihe finden Sie heraus, dass dabei längst nicht alles nach Plan verläuft.



Die riesige **Plantage** eines hochelfischen Großgrundbesitzers. Oben seine Villa, unten die Anbauflächen samt Bewässerungssystem.



Der Hafen der Hochelfen-Hauptstadt. Mit den vor **Anker** liegenden Schiffen gelangen Sie zu den zahlreichen Inseln vor der Küste.



Die Wüste im Süden ist naturgemäß weitaus gefährlicher als die übrigen Regionen. Nur in den vereinzelten **Oasen** finden Sie Sicherheit.

System von **Sacred 2** zu erklären: »Jeder Charakter hat drei Talentbäume – im Spiel Aspekte genannt – mit jeweils sechs Fähigkeiten, die wir wie im Vorgänger Kampfkünste nennen. Als Allrounderin verfügt die Seraphim deshalb über drei sehr unterschiedliche Aspekte: Kampf, Himmelsmagie und Technik.« Zum Kampf-Aspekt gehören etwa Fähigkeiten wie der Sprint oder der Rundumschlag. Himmelsmagier lernen die Lichtsäule, dazu Bekehrungs- und Heilzauber. Im Technik-Aspekt wiederum locken Kampfkünste vom Schlage eines Energieschildes oder die »BeeEffGee«, eine Art mystische Energie-Panzerfaust. Macht dieses breite Fähigkeiten-Spektrum die Seraphim nicht nahezu unschlagbar?

Franz Stradal wiegelt ab: »Beim einmaligen Durchspielen der Kampagne kannst du vielleicht gerade mal zwei Aspekte vollständig erlernen.«

Baumhasser oder Baumschmuser?

Neben der Seraphim buhlen noch zwei weitere weibliche Schönheiten um Ihre Gunst: Hochelfin und Dryadin. Beide dürfen wir in Aachen erstmals anspielen oder besser gesagt »anlaufen« und »anschlagen«. Denn bis auf den Feuerball der Hochelfin müssen die Damen derzeit noch ohne Kampfkünste auskommen. Wir können also nur rumrennen und zuhauen – enttäuschend. »Die Effekte und Animationen sind

noch nicht ganz fertig«, erläutert Franz Stradal, »Hintergrundgeschichten und Kampfkünste haben wir allerdings schon festgezurrt.« Und die klingen tatsächlich äußerst vielversprechend, zumindest im Fall der Dryadin: Die attraktive Umweltaktivistin bekämpft ihre Feinde bevorzugt aus der Ferne, und zwar nicht nur per Pfeil und Bogen, sondern auch mit dem Blasrohr. Im Jagd-Aspekt steigert sie deshalb Fähigkeiten wie den Projektilfokus (starke Einzelattacke) oder die Angriffsserie (schneller Mehrfachschuss). Da sie der Schöpfungsenergie abgeschworen hat, muss sie auf die Kraft der Natur zurückgreifen. Sie fesselt Gegner mit »Wucherwur-

zeln« oder lässt Holzspieße aus dem Boden schießen. Besonders cool: Als Meisterin des Voodoo kann die Dryadin Schrumpfköpfe aus besiegten Feinden gewinnen. Legt sie solch ein »Souvenir« in die linke Waffenhand, senkt das massiv die Kampfwerte des entsprechenden Gegnertyps.

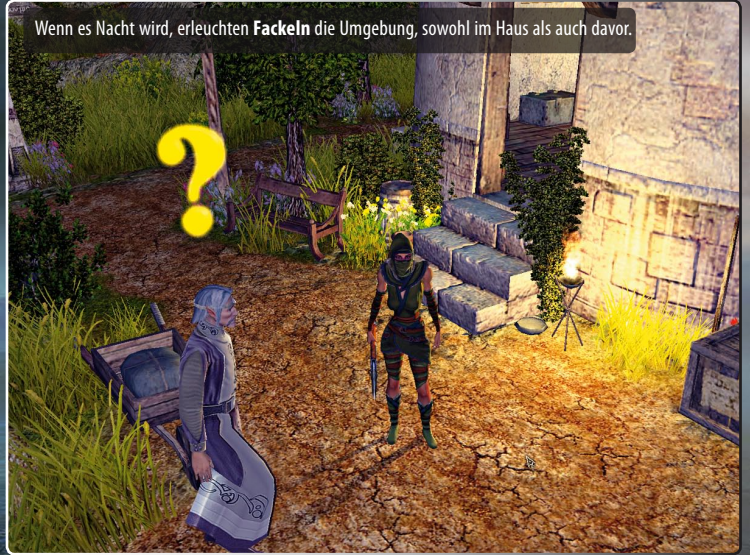
Feuerfreund oder Eiskönig?

Im Vergleich zur Dryadin wirkt die Hochelfin fast schon ein wenig altmodisch. Franz Stradal klingt dann auch fast ein wenig entschuldigend, als er sagt: »In jedes Action-Rollenspiel gehört nun mal ein klassischer Zauber-Charakter.« Wer also im Vorgänger den

Wie im Vorgänger klappt das Dach weg, sobald Sie ein Gebäude betreten.



Wenn es Nacht wird, erleuchten Fackeln die Umgebung, sowohl im Haus als auch davor.



Kampfmagier gespielt hat, weiß ziemlich genau, was ihn bei der Hochelfin erwartet: Feuerball, Eissplitter und Energieblitz – verteilt auf die Aspekte »Inferno«, »Sturm« und »Arkan«. Aus dem Nahkampf hält sich die Hochelfin besser raus, schließlich kann sie das Grobe auch ihren beschworenen Feurädämonen überlassen.

Im Spiel ist davon zwar noch nichts zu sehen, aber immerhin können uns die Entwickler schon den einen oder anderen Zaubereffekt im Editor vorführen. Und die schinden bereits kräftig Eindruck: So zuckt der Blitzschlag mit unzähligen feinen Äderchen über den Bildschirm und erhellt realistisch die Umgebung.

Multiplayer-FAQ

Welche Modi plant Ascaron?

Grundsätzlich müssen Sie entscheiden, ob Sie nur gegen die Spielwelt (PvE) oder auch gegen andere Helden kämpfen wollen (PvP). Beide Modi will Ascaron sowohl mit als auch ohne Gesinnungsquests anbieten. Nur bei Letzterem dürfen gute und böse Charaktere im gleichen Team spielen. Außerdem planen die Entwickler noch einen Deathmatch-Modus in speziell designten Arenen.

Wie wird das Balancing funktionieren?

Sacred 2 wird automatisch die Monsterstärke der Gruppengröße anpassen. Außerdem unterteilt Ascaron die Multiplayer-Server nach Spieler-Level: Einsteiger (bis Stufe 10), Bronze (bis 20), Silber (ab 20), Gold (ab 60), Platin (ab 120) und Neob (ab 180).

Wie viele Spieler passen in die Welt?

Franz Stradal rechnet derzeit mit maximal 16 Spielern pro Ancaria – relativ wenig für eine derart große Welt. Allerdings sollen Sie sich per Mausclick sofort zu Ihren Gruppenmitgliedern teleportieren können.



Roboter oder Imperator?

Zwei Helden-Trümpfe bewacht Ascaron zurzeit noch sorgfältig, Informationen zu Tempelwächter und Inquisitor soll es nicht geben. Wir bleiben allerdings so lange hartnäckig, bis sich Franz Stradal dann doch in die Karten schauen lässt. Und schon dieser erste Einblick verspricht ein wahres Feuerwerk an tollen Ideen. So handelt es sich beim Tempelwächter um eine Art mechanischen Cyborg – eine Tötungsmaschine des Hochelfen-Klerus, die aus irgendeinem Grund außer Kontrolle gerät. Der Tempelwächter verfügt über einen austauschbaren Kampfarm, den er je nach Spielsituation anpassen kann. Auf magische Hilfsmittel muss dieses Wesen jedoch logischerweise verzichten.

Ganz anders der Inquisitor, eine abgründig böse Mischung aus Herr der Ringe-Nazgûl und Star Wars-Imperator. Entsprechend darf der Kuttenträger nur die Schatten-Kampagne spielen. Schwächen in der Defensive gleicht er mit beispielloser Zerstörungskraft aus und beschwört beispielsweise flächendeckend Kettenblitze und Schallwellen. Auch im Nahkampf soll er kräftig zulangen, wir tippen auf eine Vorliebe für besonders brutale Schlagwaffen wie Morgenstern oder Streitkolben.

Weideland oder Wüstensand?

Egal, ob Sie sich für Schattenkrieger, Dryadin oder Inquisitor entscheiden: Der eigentliche Star von Sacred 2 ist die Spielwelt. Denn die schlägt in Sachen Grö-

ße, Glaubwürdigkeit und Detailreichtum alles, was wir bislang im Action-Rollenspiel-Genre erlebt haben. Mehr als 15 Quadratkilometer soll Ancaria umfassen. Und jeder Zentimeter davon ist ein Erlebnis: Wir besichtigen ein gewaltiges Kolosseum – aber nicht nur die Arena, sondern auch die darunterliegenden Katakomben. Wir wandern durch wunderschöne Weinberge mit sorgfältig angepflanzten Reben. Ein verschlungener Bergpfad führt uns zu einem rauschenden Wasserfall, der Dutzende Meter in die Tiefe stürzt. Wie im Vorgänger können wir jedes Gebäude betreten, vom Gartenschuppen bis zur riesigen Burg mit mehreren Etagen, Türmen, Flügeln und natürlich auch einem Verlies. Auf den Tellern liegen Speisen, in den Regalen stehen Bücher – alles in den richtigen Größenverhältnissen. Während unserer Erkundungstour sehen wir keinen einzigen Ladebalken. Nur ein paar kleine Ruckler erinnern uns von Zeit zu Zeit daran, dass der Rechner im Hintergrund ständig Daten nachschaut.

Kämpfen oder fliehen?

Wie im ersten Sacred steht Ihnen schon zu Spielbeginn die gesamte Welt offen, die Sie völlig frei erkunden können. Das geht natürlich nur dann schmerzfrei über die Bühne, solange Sie sich innerhalb der rund 40 geplanten Städte und Siedlungen sowie auf den bewachten Straßen aufhalten. Denn anders als etwa bei Oblivion wird es nur eine begrenzte Level-Anpassung der Monster ge-

Nur auf ihrem **Kampftiger** hat die Seraphim eine Chance, den flinken Panthers zu entkommen.



ben. Das System: **Sacred 2** nähert zwar die Gegnerstärke dem Spielerlevel an, aber nur innerhalb eines bestimmten Korridors, zum Beispiel von Stufe 20 bis Stufe 30. Wenn Sie also einem Drachen gegenüberstehen, sollten Sie besser schon die entsprechende Ausrüstung und einige mächtige Kampfkünste auf Tasche haben. Wer die

Riesenechse nur aus Versehen mit einem Zahnstocher attackiert, hat aber dennoch eine Überlebenschance. »Der erste Schlag eines übermächtigen Gegners haut dich lediglich k.o., und du bekommst ausreichend Zeit zur Flucht. Wer dann aber immer noch weiterkämpfen will, ist selbst schuld«, erklärt Franz Stradal.

20 oder 70 Stunden?

Bleibt noch der Widerspruch zu klären, wie Ascaron trotz der Bewegungsfreiheit und der Riesenspielwelt eine spannende, tiefgründige Geschichte erzählen will. Für Franz Stradal kein Problem: »Unsere Hauptquests müssen eben so interessant sein, dass der Spieler immer wieder

freiwillig zu ihnen zurückkehren will.« Außerdem soll die Geschichte auch als Orientierungshilfe dienen, da sie wie ein roter Faden durch alle neun Regionen von Ancaria führt – von den zivilisierten Städten der Hochelfen, zu den primitiven Bauernhöfen der Menschen, durch die Wüste und in den Dschungel der Dryaden.

Das Interface (noch in Arbeit)



Zu Besuch bei Ascaron Studio 2

Zwei Tage lang waren wir zu Besuch in Aachen, schauten den Entwicklern über die Schulter, stellten Fragen und spielten natürlich Sacred 2.



Ruhrpott-Romantik: Auf gleich zwei Etagen dieser spröden **Betonschönheit** entsteht derzeit Sacred 2.



Erst die **Präsentation**, dann das Vergnügen: Creative Director Hans-Amo Wegner (links) und Franz Stradal zeigen uns die neueste Version.



Im Büro der **Leveldesigner**. Das Team kommt gut voran und hat den Großteil der riesigen Spielwelt bereits fertiggestellt.



Endlich spielen! Bewaffnet mit Maus und USB-Stick erforschen wir Ancaria und schießen Screenshots für diesen Artikel.

Dennoch sehen Sie nur 30 Prozent der Spielwelt, wenn Sie ausschließlich der Hauptquest folgen, was immerhin mindestens 20 Spielstunden dauern soll.

Die restlichen 70 Prozent sollen jedoch weit mehr werden als nur ein Erfahrungspunkte-Bonus für erkundungsfreudige Abenteurer. Sie erfahren mehr über Ancaria, die unterschiedlichen Kulturen, die Schöpfungsenergie und nicht zuletzt die Herkunft Ihres Helden. Ein Beispiel: Gleich in der Startregion treiben Hunderte Kobolde ihr Unwesen, das ist lästig. Wer auf dem Weg zur eingangs erwähnten Expedition ein wenig nach rechts und links schaut, kommt der Einführung eines Elfenforschers auf die Spur, die nach mehreren Nebenquests schließlich die Ursache

für die Koboldplage liefert. Nun können Sie dem boshaften Treiben ein Ende setzen. Ohne die Nebenquest wäre das nicht möglich gewesen. Entsprechend gibt es anders als im Vorgänger keine zufallsgenerierten Aufgaben mehr, sondern über 800 von Hand gebaute Quests. Die sind im Editor schon fertig, müssen von den Entwicklern allerdings noch ins Spiel integriert werden.

Pferd oder Höllenhund?

Wer 15 Quadratkilometer erkunden will, sollte dabei möglichst schnell vorankommen – Vorhang auf für die Reittiere. Das erste Drittel des Spiels werden Sie noch hoch zu Ross absolvieren. Pferde verleihen jedoch nicht nur eine

höhere Reisegeschwindigkeit, sondern bringen auch eigene Kampfkünste mit – abhängig vom jeweiligen Level (und damit auch vom Preis) des Rosses. So können Sie etwa kleinere Gegner einfach über den Haufen reiten. Nachteil des berittenen Kampfes, zumindest zu Pferde: Die meisten Spezialfähigkeiten der Helden funktionieren nur zu Fuß.

Das ändert sich jedoch, sobald jeder Charakter im Rahmen einer speziellen Storyquest sein persönliches Reittier bekommt: der Schattenkrieger einen Höllenhund, die Seraphim einen Kampftiger und die Dryadin einen Waran. Die restlichen Fortbewegungsmittel hält Ascaron noch geheim. Also spekulieren wir eben: Beim Inquisitor rechnen wir

mit etwas eklig Düsterem aus dem Insekten- oder Spinnenbereich. Der Tempelwächter wird garantiert ein mechanisches Gerät einsetzen. Und Andeutungen der Entwickler lassen auf ein besonders schräges, amphibisches Reittier für die Hochelfin schließen – es fiel unter anderem das Wort »Saugattacke«. Im Gegensatz zum Pferd werden Sie auf dem Rücken dieser Tiere den Großteil Ihrer Kampfkünste einsetzen können, nur dass diese vom Spiel entsprechend anders interpretiert werden. Aus dem Kampfsprung des Schattenkriegers wird dann eben der Kampfsprung des Höllenhundes. Allerdings laden Ihre Fähigkeiten langsamer auf, solange Sie auf dem Rücken Ihres Lieblings sitzen.



Zombies und Skelette haben uns in die Ecke gedrängt, da hilft auch kein noch so großer **Schatten**.



Rosen und **Hirsche**: Zwei Paradebeispiele für die vielfältige Flora und Fauna von Ancaria.



Ein erstes Bild aus der **Menschen-Hauptstadt**. Beachten Sie die realistischen Größenverhältnisse.

Orks gibt es in vielen unterschiedlichen Variationen und Kampfstärken. Noch müssen die Krieger allerdings ohne Waffen auskommen.



Im Kampf gegen die Werwölfe verbessern wir per Umlenkung unsere Reflexe.



Zielsuchend oder aufspaltend?

Eine Menge Entscheidungen haben wir bereits abgehackt, kommen wir nun zu den wahrscheinlich härtesten: Jede Kampfkunst dürfen Sie dreimal verbessern, wobei Sie jeweils zwischen zwei völlig unterschiedlichen Entwicklungsmöglichkeiten wählen müssen. Als Hochelfin entscheiden Sie etwa, ob Ihr Feuerball ab Stufe 2 automatisch das nächste Ziel sucht oder sich in mehrere Geschosse aufteilt. Die Seraphim

kann entweder die Konzentration ihrer Lichtsäule erhöhen, was mehr Schaden verursacht, oder aber sie wählt den größeren Wirkungsradius, um mehrere Feinde gleichzeitig zu erwischen.

Um Kampfkünste zu erlernen und zu verbessern, müssen Sie (wie im Vorgänger) die entsprechenden Runen finden, aber auch über vorgegebene Werte in den 30 allgemeinen Talenten wie Schwertkampf, Reiten oder Schildbeherrschung verfügen. Bleibt abzuwarten, ob und wie Ascaron ange-

sichts dieses enorm komplexen Systems die nötige Transparenz gewährleisten kann. Auch wird es unserer Einschätzung nach Monate dauern, hier ein vernünftiges Balancing hinzubekommen. Und Ascaron hat noch nicht einmal damit angefangen ...

Resistenz oder Gotteskraft?

Vielleicht helfen ja die Götter, im Spiel selbst können wir das schon jetzt garantieren. Denn neben dem Charakter und der Fraktion wählen Sie zu Spielbeginn auch Ihren persönlichen Schutzgott – mit weitreichenden Konsequenzen. Jeder der sechs Götter schenkt Ihnen eine andere, ganz besonders mächtige Kampfkunst, die eine entsprechend lange Regenerationszeit hat. Wer sich etwa für den Gott der Wissenschaft entscheidet, kann künftig seine Feinde mit einer gewaltigen Schockwelle vom Bildschirm fegen. Diese Fähigkeiten sollen Sie im Verlauf Ihres Abenteuers mit Hilfe von heiligen Insignien sogar taktisch modifizieren können und so zum Beispiel die Wirkungsdauer erhöhen. Um solche Insignien zu bekommen, müssen Sie zuvor allerdings speziell designte Missionen erfüllen, die in enger Verbindung zu Ihrer persönlichen Gottheit stehen sollen.

Die Insignien setzen Sie in den sogenannten Orb, eine Art Schweizer Multifunktions-Artefakt und ein neues Interface-Element von **Sacred 2**. Der Haken an der Sache: Genau in den gleichen Orb fügen Sie auch Edelsteine ein, die Ihre Resistenzen gegen Feuer, Gift und ähnliche Unannehmlichkeiten verbessern. Und natürlich ist der Platz

eng begrenzt. Allerdings dürfen Sie per Tastendruck blitzschnell zwischen bis zu vier unterschiedlichen Artefakt-Kombinationen wechseln. Franz Stradal erklärt den Grund für dieses neue Resistenzen-System: »Wir wollen so verhindern, dass der Spieler seine Lieblingsrüstung ausziehen muss, nur weil er auf einen neuen Gegnertyp trifft.«

Goldbeschlag oder Runenverzierung?

Gegnertypen sehen wir bei unserem Probespiel schon jede Menge und vor allem auch in beeindruckender Vielfalt: Kobolde, Wölfe, Spinnen, Bären, Wildschweine, Skorpione, Gürteltiere, Elementargeister, Goblins, Orks, Trolle, Skelette, Zombies, Geister, Drachen und – jawohl – zwei richtige Endgegner, im ersten **Sacred** noch eine Mangelware. Und für jedes dieser Supermonster benötigen Sie eine andere Kampfstrategie: Der Steingolem aus der Ausgrabungsstätte lässt beispielsweise Felsen vom Himmel regnen, und der Balrog-ähnliche Dämon (Screenshot auf der ersten Seite) hat einige flächendeckende Feuerzauber auf Lager – da heißt es entweder in Bewegung bleiben oder über die entsprechende Resistenz verfügen. Im fertigen Spiel sollen Sie noch mindestens acht weiteren dicken Brocken begegnen.

Klar wie Koboldbrühe, dass solche schweren Kaliber wahn-sinnig wertvolle Schätze bewachen. Weit über 1.000 einzigartige Gegenstände haben Ascarons Grafiker bereits entworfen. Eine winzige Auswahl sehen Sie im Kasten »Helden-Evolution«.

Helden-Evolution

Neun Beispiele für die detailverliebten Rüstungen: Schattenkrieger, Dryadin und Hochelfin jeweils mit der Start-Ausrüstung und zwei Set-Beispielen – eins für fortgeschrittene, eins für hochstufige Helden.



Schattenkrieger



Dryadin



Hochelfin

Der **Lichtblitz** der Seraphim funktioniert wie so viele Kampfkünste derzeit nur im Editor, soll aber bald ins Spiel integriert werden.



Beim Probespiel finden wir aber leider weder Waffen noch Rüstungen – besiegte Monster lassen derzeit nur Gold fallen. Das soll sich natürlich bald ändern, und Franz Stradal verspricht eine deutlich fairere Verteilung des Beuteguts als im Vorgänger. So erkennt das Spiel, welche Kampfkünste Sie am häufigsten einsetzen und erhöht automatisch den Anteil der entsprechenden Runen an der Beute. Außerdem gibt es wie in **Titan Quest** unterschiedliche Qualitätsstufen für die Truhen. In der Schatzkammer eines Drachen werden Sie also garantiert das Spitzenmodell mit Goldbeschlag und Edelsteinverzierung vorfinden, samt einem der Verpackung angemessenen Inhalt.

Allein oder gemeinsam?

Und was tun mit dem nigelnagelneuen Superduper-Totschlag-Schwert? Natürlich sofort dem besten Kumpel präsentieren! Denn wer eine Online-Verbindung hat, kann auch in der Solokampagne jederzeit Freunde einladen, um die nächste Mission im Team anzugehen. Wird **Sacred 2** dann nicht zu einfach? Franz Stradal verneint: »Natürlich passen wir die Monsterstärke der Spielerzahl an. Bei Endgegnern schlagen wir dabei erheblich kräftiger drauf als bei normalen Feinden, damit zumindest kürzere Alleingänge noch möglich bleiben.« Voraussichtlich dürfen bis zu 16 Helden durch Ancaria ziehen, allerdings nur in Gruppen von maximal fünf Personen. Unrealistisch, aber praktisch: Per Mausklick aufs Charakter-Porträt teleportieren Sie sich in Windeseile zum gewünschten Mitspieler.

Hitgarantie oder Flopgefahr?

Der Koop-Modus funktionierte bei unserem Besuch noch nicht. Allerdings forderten wir die Entwickler zu einigen Deathmatches heraus. In einer speziell designten Kampfarena und mit vorgefertigten Charakteren geht es sofort zur Sache: Mit unserem Schattenkrieger stürzen wir uns auf Dryadin, Hochelfin und Seraphim der Ascaron-Entwickler. Flüche fallen, Feuerbälle fliegen uns um die Ohren, und wir können uns gerade so mit einem Heiltrank retten ... nur um kurze Zeit später durch einen hinterhältigen Axthieb doch noch in den Arenasand zu beißen. Die Deathmatches spielen sich schon jetzt sehr kurzweilig, erstaunlich stabil und scheinen auch recht gut ausbalanciert – wir haben in keinem Match eine Chance gegen die **Sacred 2**-erfahrenen Entwickler.

Für die anderen Spielmodi plant Ascaron bereits einen groß angelegten öffentlichen Beta-Test. Wann der stattfindet, steht allerdings noch in den Sternen von Ancaria. Denn obwohl **Sacred 2** bei unserem Besuch einen extrem vielversprechenden Eindruck macht und wir die Hingabe der Entwickler zu ihrem Baby förmlich spüren: Das Spiel befindet sich noch in einem ziemlich unfertigen Zustand. Wir glauben kaum, dass es, wie derzeit angekündigt, schon im ersten Quartal 2008 erscheinen wird und gehen davon aus, dass Sie mindestens noch bis zum nächsten Sommer warten müssen, bevor Sie Ihre dramatischen Entscheidungen fällen dürfen. Aber immerhin wissen Sie ja nun, worüber Sie bis dahin schon mal nachdenken können.

HK

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Story Adventure-Legende Bob Bates (Eric the Unready) hat seine Arbeit an der Geschichte beendet. Die zwei möglichen Enden stehen ebenso fest wie die Einzelschicksale aller sechs Helden.

Spielwelt Rund 15 Quadratkilometer Oberwelt und mehr als 200 Dungeons haben die Level-Designer bislang fertiggestellt.

Vier Charaktere Beim Besuch konnten wir bereits Seraphim, Schattenkrieger, Hochelfin und Dryadin spielen.

Missionen Über 800 handgefertigte Missionen existieren schon im Editor – sortiert nach Haupt-, Neben-, Götter- und Charakterquests.

Grafik-Engine Das Spiel läuft auf unserem Präsentationsrechner flüssig, protzt mit tollen Licht-, Wetter- und Physik-Effekten.

Multiplayer-Technik Wir haben mehrere Deathmatches mit den Entwicklern ausgefochten – ruckelfrei und ohne Absturz.



Was ist noch unfertig?

Welt bevölkern Ein Großteil von Ancaria ist noch leer. Es fehlen massig Quest-Geber, Monster und Zivilisten.

Zwei Charaktere Tempelwächter und Inquisitor existieren bislang nur im Editor und warten geduldig auf ihren ersten Spiel-Einsatz.

KI Viele NPCs stehen untätig in der Gegend rum, die Monster müssen bislang ohne Zaubersprüche und Gruppenverhalten auskommen.

Zwischensequenzen Schlüsselstellen in wichtigen Missionen und in der Geschichte sollen mit kurzen Spielgrafik-Filmchen präsentiert werden. Gesehen haben wir davon noch keinen.

Balancing Wie stark ist welches Monster, wie viel Schaden verursachen die Kampfkünste? Das muss alles noch geklärt und getestet werden.



Sacred 2: Fallen Angel

► **Angespielt** ► **Genre** Action-Rollenspiel ► **Termin** Sommer 2008
► **Hersteller** Ascaron Studio 2 / Ascaron ► **Status** zu 75% fertig

Heiko Klinge: Noch nie habe ich einen Entwicklerbesuch mit derart gemischten Gefühlen verlassen. Jeder Schritt durchs unfassbar detailverliebte Ancaria stärkt den Glauben, dass in Aachen ein echtes Meisterwerk entsteht. Aber ebenso nähren jede leere Stadt und jede unfertige Animation die Befürchtung, dass sich die Jungs übernommen haben. Letztendlich überwiegt aber doch der Optimismus. Denn sämtliche Neuerungen klingen durchdacht, vor allem das variantenreiche Skill-System und die clevere Verknüpfung von Solo-Kampagne und Koop-Modus. Und beim ersten Sacred hat das Entwicklerteam ja schon einmal bewiesen, was es drauf hat – trotz aller Anlaufschwierigkeiten.



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3505

Wir glauben fest: Das Spiel wird einfach ein Brett! Und warum? Nicht zuletzt wegen eines einfachen Bretts!

Unreal Tournament 3



Mehrere Necris sind auf ihren schnellen **Viper-Bikes** unterwegs zur Flagge der menschlichen Axon.

Die **Unreal Tournament**-Reihe stand seit jeher für zwei Dinge: unkomplizierte Action und abwechslungsreiche Spielmodi. Vielen Spielern war das Programm jedoch im Vergleich zur Konkurrenz aus dem Hause id Software immer einen entscheidenden Hauch zu langsam. Das eskalierte, als Entwickler Epic für den Onslaught-Modus von **UT 2004** die Karten gigantisch aufblies und Fahrzeuge reinstellte. Denn trotz der Vehikel waren die Wege oft nervig lang. Nicht selten kam der Spieler gar zu spät, die Schlacht tobte längst woanders.

Unreal Tournament 3 schafft es durch Addieren einer winzigen Neuerung, Nörgeleien wie »Mir zu lahm!« und »Da ist ja meine Oma schneller unterwegs!« gar nicht erst aufkommen zu lassen. »Hoverboard« heißt die Kleinigkeit, die nichts anderes ist als ein schwebendes Skateboard.

Wir sind im Hauptquartier vom Entwickler Epic einige Stunden durch die gigantischen (und gigantisch gut aussehenden) Levels

geschwebt und haben uns vor allem an drei Dingen berauscht: Tempo, Speed, Geschwindigkeit!

Fahrt doch ohne mich!

Unsere KI-Kollegen stürzen sich nach Spielstart gleich auf die Fahrzeuge. Doch uns können Panzer und selbst der riesige Darkwalker erst mal gestohlen bleiben.

Ein Druck auf die Q-Taste, und wir haben das Board unter den Füßen, sausen aus der Basis, springen spektakulär Abgründe hinunter, brettern Rampen hinauf, hüpfen über Felsen und sind stets gefühlte Monate vor unseren Mitstreitern am ersten einzunehmenden Energie-Knotenpunkt einer Warfare-Karte oder



Aus der **Biorifle** spratzen die schönsten grünen Glibberklumpen, die bisher aus einer Waffe spratzen.

Bilder-Warnung

Abermals stammen die Bilder ausnahmslos vom Entwickler Epic, abermals ließ man uns nicht selbst auf die Capture-Taste drücken. Das, was Sie auf den Screenshots sehen, gibt nicht das wirkliche Geschehen wieder, die Perspektiven werden Sie in der Praxis so kaum erleben. Die Grafikqualität hingegen ist ähnlich der, die Sie im Spiel erleben.

an der Flagge des Gegners. Warum? Gerade mit den Bodenvehikeln müssen Sie auf vielen Karten den breiten, teils kurvigen Routen folgen. Woanders passen die wuchtigen Maschinen schlicht nicht durch. Auf dem Brett aber flitzen Sie durch engste Passagen, schlagen flinke Haken und weichen sogar massivem Beschuss elegant aus. Das macht den entscheidenden Vorteil aus, wenn Sie etwa mit der Flagge des Gegners zur eigenen Basis unterwegs sind. Der einzige nennenswerte Nachteil des Hoverboards: Sie können keine Waffe benutzen, wenn Sie mit dem flinken Teil auf Tour gehen.

Unbedingt einsteigen!

Doch wir wollen die anderen Vehikel nicht klein reden. Das geht auch gar nicht, riesig, wie die teilweise sind. Und was die alles können! Haben Sie schon mal ein gewaltiges, dreibeiniges Ungetüm gesehen, wie es sich spinnenartig auf eine Brücke hochzieht? Das etwa kann der Darkwalker der Necris. In einigen Karten hat Epic nämlich tentakelartige gewundene Streben positioniert, die dem um sich blitzenden Dreibeiner quasi als Leiter dienen. Wenn es dagegen mal nach oben hin eng



werden sollte, kann das Monster in die Knie gehen und so Tunnel einfach durchschreiten.

Auch schön, aber nicht leicht zu steuern: der Necris Scavenger. Das ist eine Kugel mit elastischen Beinen. So springt das Vehikel kleinere Hürden einfach hinauf oder klammert sich sogar an Wände. Ansonsten rollt die Kugel mit einem irren Tempo durch die Levels und wälzt Gegner nieder. Im zweiten Angriffsmodus verwandelt der Scavenger seine langen Beine in sich drehende Klingen, die Feinde in Stücke hacken.

Unser Liebling beim Probe-spielen war allerdings der Axon SPMA, obwohl er gerade weil sich dieses Artilleriegeschütz gemütlich an sicheren Positionen abstellen lässt. Anschließend schießen Sie eine Kamera-Drohne hoch in die Luft, mit der Sie dem SPMA Feuerziele vorgeben. Gemein, aber so gut!

Programmierte Bolzplätze

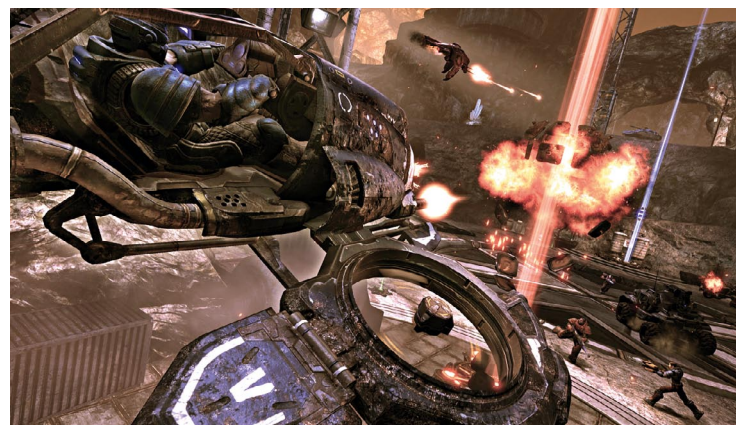
Zur Qualität des Leveldesigns können wir auch nach den bisherigen Stunden in **Unreal Tournament 3** noch nichts Endgültiges sagen. Außer: Was wir sahen, hat uns gefallen. So wie diese Capture-the-Flag-Karte, über die zuweilen ein Sandsturm tobt. Oder diese Deathmatch-Karte, auf der nach einer gewissen Zeit ein Darkwalker auftaucht, um den sich die Spieler balgen. Hübsch: Auf allen Maps soll eine Leuchtanzeige aufblitzen, sobald der Redeemer erscheint. Dass dann an der Stelle die Luzie abgeht, liegt auf der Hand. Was allerdings zu kurz zu kommen scheint: kleine Karten für gepflegte Duelle.

Programmierte Botplätze

Abschließend noch etwas zur KI der Bots: Wir haben zweimal ge-

lacht, dann waren wir sauer. Hatte uns doch tatsächlich ein unverschämter Gegner (wir hatten das Match auf »Masterful« gestartet) gleich dreimal nacheinander umgenietet. Und zwar beim Versuch, die Flak-Cannon zu ergattern. Der Bursche campete schlicht und ergreifend auf dem Punkt der Karte, auf dem die Waffe im Level erscheint. Die künstliche Intelligenz der Bots scheint in **Unreal Tournament 3** also gewohnt gut zu

werden und sogar Verhaltensweisen von echten Spielern (etwa die von Christian Schmidt oder Fabian Siegmund) zu kopieren. Allerdings kein Grund zur Sorge, campen ist nicht das normale Vorgehen. Für gewöhnlich toben auch die KI-Gegner sehr agil über die Karten, treffen aber je nach Einstellung übermenschlich gut. Doch aufgepasst, KI-Freundchen: Sobald wir die Karten besser kennen, ist es vorbei mit dir! **PET**



Epic behauptet, der **Axon Manta** sei das am einfachsten zu steuernde Vehikel im ganzen Spiel.

Unreal Tournament 3

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **November 2007**
► Hersteller **Epic / Midway** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Endlich mal wieder ein Spiel ohne Belohnungssystem, ohne Soldatenklassen, ohne Myriaden Anzeigen auf dem Monitor, die mich schlicht vom Erleben ablenken. Unreal Tournament 3 wird meine Sehnsucht nach unkomplizierter Action befriedigen. Und dieses Brett macht alles so schön schnell! Ich bin mehr als entzückt.



petra@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet



Im Hintergrund des Bildes erkennen Sie gewundene **Streben**. An solchen klettert der Darkwalker hinauf.



Im Spiel dürfen Sie durch die grafisch opulent in Szene gesetzte Metropole **New York** streifen.

Mafia 2

Der erste Teil des Mafia-Epos von Illusion Softworks war ein Bombenerfolg. Fast kriminell lange mussten die Fans warten, doch nun ist klar: **Mafia 2** kommt!

DVD
Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4205

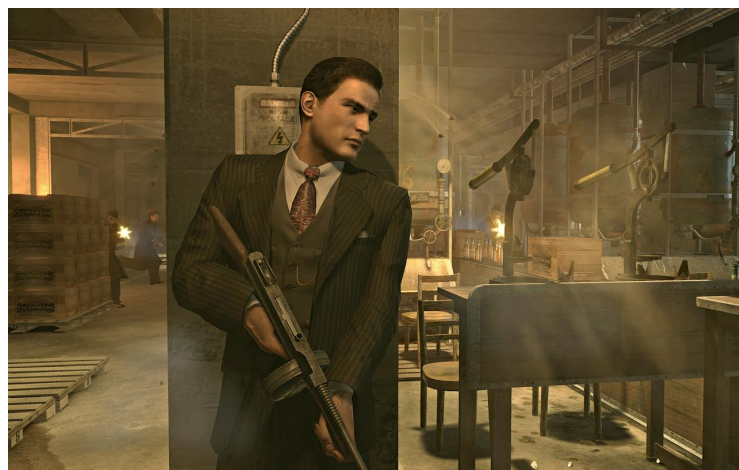
Sagt Ihnen der Name Charles »Lucky« Luciano etwas? Er war einer der berühmtesten Gangster in der Geschichte Amerikas. Mit Alkoholschmuggel verdiente er sich nicht nur eine goldene Nase, sondern auch das Vertrauen anderer großer Mafiosi – allen voran Al Capone. In seine Fußstapfen können Sie in **Mafia 2** treten und der »Familie« alle Ehre machen.

Wie schon im Vorgänger **Mafia** (GS 10/02: 91 Punkte) spielt auch die Geschichte des Nachfolgers in

New York. Diesmal schlägt es Sie allerdings nicht in die 20er- und 30er-Jahre, sondern in die Nachkriegszeit Ende der 40er bis Anfang der 50er des letzten Jahrhunderts. Worum es in **Mafia 2** im Detail geht, behalten die Entwickler im Moment noch für sich. Keine Überraschung: Die tschechische Spieleschmiede Illusion Softworks hat schon angekündigt, sich auch in **Mafia 2** inhaltlich an bekannten Hollywood Filmen wie **Der Pate** zu orientieren. Aber die

Entwickler haben viel vor mit dem vertrauten Szenario. Vor allem die Charaktere sollen viel stärker als bisher an ihre Hollywood-Vorbilder erinnern. So tragen die Kerle den ganz feinen Zwirn der oberen Etagen, sprachlich allerdings bewegen sie sich zwischen Gosse und Spelunke. Außerdem sollen die Protagonisten ihre ganz eigenen Schrullen haben. Im auf der Games Convention erstmals veröffentlichten Trailer (auf DVD) gibt's bereits Dialoge, die Hinwei-

se auf die Persönlichkeiten einiger Charaktere geben. So meint einer der vier Jungs, die Sie zu sehen bekommen: »Hey, gestern Abend hab ich was im Fernsehen gesehen. Also da war so ein Irrer, einer von diesen Vegetariern. Diese Freaks, die kein Fleisch essen. Und er quatschte so 'ne Scheiße, dass man Tiere nicht schlachten darf, um sie zu essen. Was mich angeht, ich hab nichts gegen das Schlachten, wenn's einen guten Grund dafür gibt.« Nebenbei brin-



In einer Fabrikhalle liefern wir uns mit der **Thompson-MP** eine Schießerei mit zahlreichen Widersachern.



Verfolgungsjagden, während derer Sie versuchen, die Polizei abzuschütteln, gibt's ebenfalls wieder.

gen solche kleinen Intermezzi auch eine ordentliche Portion schwarzen Humor ins Spiel: »Was stinkt denn hier so? Eddie, hast du gekotzt?« »Oh nein, das muss Franki Pots sein.« »Der Arsch hat dir in den Wagen gekotzt?« »Nein, er liegt hinten drin.«

Authentische Gangster

Vor allem eines fällt auf, wenn man die Mafiosi beobachtet: Die Charaktermodelle sehen einfach fantastisch aus. Die hervorragenden Animationen und die stimmungsvoll eingesetzten Licht- und Überblendspielereien tun ihr Übriges, damit wir das Maul (wie die Gangster sagen würden) gar nicht wieder zu kriegen. Jede Bewegung wirkt lebensecht, und jedes Detail, wie etwa die Bartstoppen auf den Gesichtern der Akteure, hinterlässt dieses großartige Gefühl des Dabeiseins. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Kleinigkeiten, die Sie zu Gesicht bekommen. Egal ob Spiegelungen im Autolack oder die Darstellung von Wasserlachen und Glasscheiben, alles wirkt plastisch. Trotzdem wollen wir nicht zu früh jubeln. Es ist noch nicht klar, ob die gezeigten Szenen tatsächlich in Echtzeit berechnet sind oder aus Zwischensequenzen stammen. In jedem Fall geben Sie einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Engine. Und obwohl auch die ersten Bilder des Vorgängers keine spielbaren Szenen zeigten, war das fertige Spiel ebenso optisch ein Knaller.

Authentische Knarren, authentische Karren

Als echter Abgesandter der Familie dürfen Sie natürlich wieder zum Schießseisen greifen und al-



Der perfekte **Kleidungsstil** der Charaktere unterstützt hervorragend das finstere Gangster-Szenario.

len Widersachern zeigen, dass sich niemand mit der ehrenwerten Gesellschaft anlegen sollte. Zur stilechten Gegner-Entsorgung steht neben diversen Handfeuerwaffen auch die berühmte Thompson MP zur Verfügung. Das virtuelle Waffenarsenal ähnelt nicht nur optisch seinen historischen Vorbildern, die Taschen-Artillerie klingt auch realistisch.

Geballert wird nicht nur zu Fuß, sondern auch im und vor allem aus dem Auto. Schon im Erstling durften Sie mit wechselnden Vehikeln die Stadt unsicher machen. Nach wie vor greifen Sie dabei in der Regel nicht auf PS-Monster zurück. Stattdessen gibt's aufwändig gestaltete Oldtimer. Dementsprechend sollten Sie keine Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden à la GTA erwarten.

Die Gefährte tuckern gemütlich durch die Gegend – was der Atmosphäre sehr zuträglich ist. Nicht zuletzt, weil die Motoren-Geräusche an echte Oldtimer erinnern. Unklar ist noch, ob es wieder Rennen geben wird. Die waren im ersten Teil durch den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad für viele nervig. Genau wie die Verkehrskontrollen, wegen denen Sie bei jeder roten Ampel anhalten mussten. Taten Sie das nicht, wurden Sie von der Polizei aufgefordert, rechts ranzufahren und einen Strafzettel zu bezahlen. Wer es eilig hatte und die Warnungen der Gesetzeshüter ignorierte, wurde durch halb New York gejagt. Da hoffen wir in **Mafia 2** auf ein besseres System.

Authentische Schauplätze

Das New York der 40er-Jahre: heruntergekommene Fassaden, rie-

sige Backsteinwohnblocks mit verwinkelten Hinterhöfen, viele Feuerleitern und dazwischen futuristisch anmutende Hochhäuser, die heute wie damals die Skyline der Millionen-Metropole beherrschen. Da hat man doch gleich Lust, die Gebäude zu betreten. Die ersten Bilder zeigen schon, worauf Sie sich in **Mafia 2** gefasst machen können. So gibt's eine verrauchte Bar, ein italienisches Restaurant und eine weitläufige Fabrikhalle zu sehen. Die Aufträge werden ebenfalls die gesamte Bandbreite dessen abdecken, was man mit der Mafia verbindet. Mord, Schutzgelderpressung, Schmuggel – eben alles, was ungesetzlich ist. Und wir freuen uns zusätzlich auf einige Überraschungen; so eine Mafia-Geschichte bietet ja neben den üblichen Standards noch eine Menge Raum für Rivalitäten, Verrat und Eifersucht. Wir freuen uns schon drauf! **FLO**

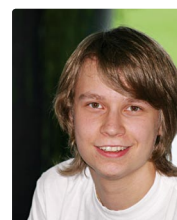


Besonders die detaillierten **Charaktermodelle** zeigen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine.

Mafia 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin –
► Hersteller **Illusion Software** ► Status **zu 20% fertig**

Florian Kneringer: Der Vorgänger war ein hervorragendes Spiel, das zu Recht großen Erfolg und viele Fans hatte. Die warten seitdem auf einen Nachfolger. Dementsprechend heiß ersehnt ist Mafia 2, dementsprechend hoch sind die Erwartungen. Ob die letztendlich erfüllt werden, lässt sich noch nicht sagen. Doch die Gangster-Atmosphäre stimmt schon mal, und für alles andere haben die Entwickler noch eine Menge Zeit.



redaktion@gamestar.de



Geparkte Autos sind zerstörbar, der Rest des Levels hält allerdings sogar Luftschlägen stand.



Scharfschützen tragen einen »Ghillie-Suit«, einen speziellen, besonders raffinierten Tarnanzug.

Dass der neueste Teil der Serie aufregende Einzelspielermissionen bietet, davon konnten wir uns bereits überzeugen. Nun haben wir auch den Multiplayer-Modus angespielt.

Call of Duty 4



Dauerfeuer: Erledigen Sie sieben Gegner nacheinander, ohne dabei selbst das Zeitliche zu segnen, kommt Ihnen ein **Kampfhubschrauber** zu Hilfe.

benannten arabischen Staates. Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt **Call of Duty 4** nämlich nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern hat einen fiktiven zeitgenössischen Konflikt als Hintergrund. Uns werden drei Schlachtfelder gereicht: eine zerbombte Wüstenstadt im Nahen Osten, in der amerikanische US-Marines gegen arabische Rebellen antreten, ein verlassenes und überwuchertes Dorf in der Taiga sowie eine Lagerhalle, in der der britische SAS gegen russische Elitesoldaten kämpft. Die Szenarien kennen wir aus Spielen wie **Battlefield 2** und **Stalker**, doch **Call of Duty 4** sieht um Längen echter aus.

Heiß und schnell

In Sachen Nährwert scheint der Mehrspielermodus von **Call of Duty 4** auf den ersten Blick mit anderen Weltkriegs-Shootern gleichzuziehen: Wir bekommen bei der Präsentation nur Team-Deathmatch in die Finger. Nach ein paar Minuten entfaltet sich jedoch der volle Geschmack des Spiels. Trotz der sehr realistischen Optik spielt sich **Call of Duty 4** wie seine Vorgänger schnell und wettbewerbslastig. Als wir drei Gegner erledigen, ohne dabei selbst ins Gras zu beißen, belohnt uns **Call of Duty 4** mit einem Bonus: Wir können einen Radar-scan ordern. Mit dem decken wir kurzzeitig die Positionen unserer Kontrahenten auf – die Burschen werden auf unserer Minikarte markiert. So erwischen wir gleich noch zwei Gegner und bekommen jetzt einen Luftschlag. Damit bombardieren wir die Außenareale des recht kleinen Schlachtfelds. Mit sieben aufeinanderfolgenden Abschüssen verdienen wir uns schließlich einen Kampfhubschrauber. Den können wir zwar nicht selbst steuern (**Call of Duty 4** ist ein reiner Infanterie-Shooter), er kreist aber einige Zeit über dem Einsatzgebiet und

DVD
- Interview mit
Chance Glasco

DVD-XL
- Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4000

Wenn Sie im Restaurant an der Ecke ein Mittagsmenü bestellen, bekommen Sie zum Hauptgericht in der Regel noch eine Suppe oder einen kleinen Salat dazu. So in etwa ist das auch mit den Ego-Shootern: Zum Einzelspielermodus gibt's hier normalerweise einen Multiplayer-Part oben drauf. Mit ebenso schwankender Güte wie beim Mittagmenü unseres Eckrestaurants: Manchmal ist die Suppe derart fad, dass man sie sofort stehen lässt (wie die Deathmatch-Farce von **Call of Juarez**), manchmal ist der Beilagensalat knackiger als das Hauptgericht (**Ghost Recon: Advanced Warfigh-**

ter 2), mal schmeckt beides prima, ist aber viel zu wenig (**Medal of Honor: Airborne**). Infinity Ward will das mit **Call of Duty 4** anders machen. »Bei uns ist beides riesig. Das ist fast so, als würdest du zwei Spiele zum Preis von einem bekommen«, behauptet Chance Glasco von Infinity Ward. Ein kostenloses Hauptgericht? Da konnten wir nicht widerstehen und haben nach der vielversprechenden Kampagne von **Call of Duty 4** jetzt auch den Mehrspielermodus probiert.

Russisch und arabisch

Nachdem uns der Publisher Activision stiehlt mit fetten Hummer-

Geländewagen zur **Call of Duty 4**-Verköstigung in einem stillgelegten und martialisch dekorierten Flugplatzhangar gefahren vorbei an den angebotenen Kanapees zum versprochenen Hauptgang, dem LAN-Raum samt Mehrspielerpart. Unser Ersteindruck: Ein bildhübsch angerichteter Deathmatch-Modus, **Counterstrike** an **Battlefield 2**-Essenz. Ein Kompliment an die Dekorateure, uns läuft das Wasser im Munde zusammen. Wir spielen fünf gegen fünf, ein Team auf Seiten der Nato, eines auf Seiten Russlands beziehungsweise eines nicht näher



nimmt mit seinem Bordgeschütz alles aufs Korn, was nicht auf unserer Seite kämpft.

Bomben und Gewehre

Der ambitionierte sportliche Charakter bleibt auch erhalten, als wir selbst zu Boden gehen: Nun zeigt uns die »Kill Cam« die letzten Sekunden unseres virtuellen Lebens aus den Augen desjenigen, der uns erledigt hat. In der Wiederholung sehen wir, wie und von wo uns der Glückliche erwischte hat – Camper haben daher keine Chance, die Spieler bleiben ständig in Bewegung. Der Mehrspielermodus macht uns so schon großen Spaß, doch nun füllt Infinity Ward das Ganze auch noch mit viel Fleisch: **Call of Duty 4** bietet ein Erfahrungspunkte- und Upgrade-System, das sich gewaschen hat. Durch Abschlüsse verdienen wir uns neue Knarren, etwa Scharfschützengewehre, Granatwerfer oder Panzerfäuste sowie technische Gerätschaften. Insgesamt bietet das Spiel über 70 Waf-

fen und Ausrüstungsgegenstände! Ein GPS-Störsender zum Beispiel macht uns für Radarscans unsichtbar. So etwas kennen wir schon aus **Battlefield 2**, neu sind hingegen die Spezial-Upgrades, »Perks« genannt. Mit denen modifizieren wir unsere Spielfigur, ein bisschen wie in einem Rollenspiel.

Höher und weiter

Mit den Perks passen wir **Call of Duty 4** auf unseren Spielstil an. Das »Juggernaut«-Upgrade erhöht unsere Panzerung, ein weiteres Perk steigert unsere Feuerkraft, als »Märtyrer« lassen wir nach unserem Ableben noch eine Granate fallen, um umstehende Gegner mit ins Jenseits zu reißen. Als wir während eines Matches einen Kontrahenten niederstrecken, dreht der sich, am Boden liegend, plötzlich noch einmal auf den Rücken und feuert mit seiner Pistole ein paar Mal in unsere Richtung – »Last Stand« (letztes Gefecht) macht's möglich. Wir hingegen ha-



Dank **Last Stand** dürfen Sie nach dem Ableben noch kurz Ihre Pistole abfeuern. (Xbox 360)

ben die Fähigkeit erspielt, durch Wände hindurchzuschießen. Wie bei **Battlefield 2** werden freigeschaltete Upgrades in **Call of Duty 4** auf einem Zentralrechner gespeichert und bleiben Ihnen daher erhalten. Damit erfahrene Spieler nicht übermächtig werden, dürfen Sie aber immer nur drei Unlocks gleichzeitig aktivieren: eine Waffe, ein technisches Gerät und einen Perk.

Das GameStar-Team ist sich einig: **Call of Duty 4** enthält Suchstoffe! Wir sind nicht mehr von den PCs loszubekommen, bis plötzlich die Server »abstürzen«. Activision gesteht nachher ein, vielleicht seien die Rechner auch abgeschaltet worden, um uns an die Bar zu treiben. Aber wenn GameStar-Redakteure Blut geleckt haben, sind sie so schnell nicht satt zu bekommen. **FAB**



Den **Capture the Flag**-Modus konnten wir noch nicht antesten.

Call of Duty 4

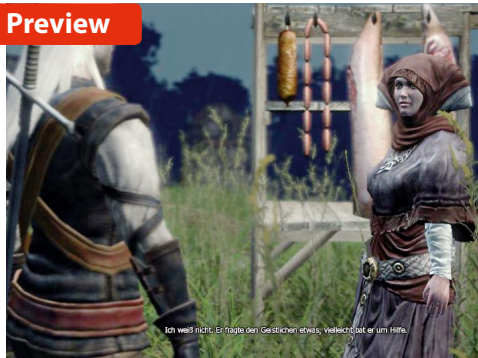
► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2007**
► Hersteller **Infinity Ward / Activision** ► Status zu **90% fertig**

Fabian Siegmund: Call of Duty 4 dürfte Battlefield 2 Konkurrenz machen: ähnliches Szenario, dafür aber viel schöner und mit gewitzteren Upgrades. Wenn jetzt auch noch missionsbasierte Spielmodi hinzukommen, wird Call of Duty 4 ein Multiplayer-Superhit. Und eins hat das Spiel Battlefield 2 in jedem Fall voraus: einen tollen Einzelspielerpart.



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

Der Hexer unterhält sich mit einer plapperhaften **Kauffrau**.Geralt läuft und läuft und läuft – stets die vorgegebenen **Wege** entlang.Der Held muss in seiner Heimatburg einem mächtigen Magier entgegentreten, der einen **Schutzkreis** um sich gezaubert hat.

The Witcher

Logik ist keine Hexerei, Unlogik hingegen scheint es sehr wohl zu sein.

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3943
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2862

Wer ein Computerspiel so richtig genießen will, muss vor allem eins können: sich von der Realität verabschieden und die Gesetze der künstlichen Welt auf dem Monitor akzeptieren. Doch auch die müssen nachvollziehbar sein. Stellen Sie sich doch mal Folgendes vor: Ihre Heimatburg wird überfallen, Ihr Mädchen legt sich mit mächtigen Magiern an und bekommt ebenso mächtig aufs Haupt. Schwer verwundet siecht sie auf ihrem Bett dahin. Was tun Sie? Sie müssen – weil es das Programm so will – erst mal lernen, zu meditieren. Das dauert! Erst danach schlägt Ihnen Ihr Meister vor, sich um ein Arzneimittel zu kümmern. Sie ziehen los, um die Zutaten zu sammeln, kloppen dabei noch zig Gegner weg und brauen schließlich das Zeug. Endlich stehen Sie am Bett Ihrer Liebsten und verabreichen die Medizin. Zwischen Kampf, Verletzung und Behandlung liegen mehrere Stunden, in denen Ihr Meister (oder einer der anderen putzmunteren Gesellen in der Burg) die Dame längst hätte verarzten können – und müssen, denn schnellstmöglich zu helfen ist ein Gesetz, das sowohl in unserer Welt als auch in der von Computerspielen gilt.

Halt dich an die Wege!

Das Rollenspiel **The Witcher** macht es einem nicht gerade leicht, in die Geschichte um den weißhaarigen Geralt von Riva einzutauchen. Dabei ist das Universum des Hexers eigentlich sehr spannend: Magie und christlicher Glaube gehen in einer rauen, mittelalterlichen Welt eine ungewohnte Symbiose ein. Die Hexer, eine Magierkaste, glauben an Gott, machen sich aber arkane Mächte zunutze. Diese Kampfschreiber werden von den Menschen misstrauisch beäugt, aber gerne zu Hilfe gerufen, wenn sich finstere Einflüsse ausbreiten.

So tritt Geralt auf der Jagd nach den Schurken, die seine Freundin fast erledigt hätten und dabei das gut gehütete Geheimnis um die Kraft der Hexer stahlen, zunächst in die Dienste eines Priesters. Geralt erhofft sich weitere Auskünfte von dem grantigen Alten, wenn er für diesen die Außenbezirke des Dorfes Wyzima von Dämonenhunden befreit. Die Hinweise führen ihn dann von A nach B nach C, wieder nach A, abermals nach C und so weiter. Das alles wäre nicht weiter tragisch, wenn Geralt nicht gezwungen wäre, sich an vorgegebene Wege zu halten. Doch **The Witcher** arbeitet

mit künstlichen Barrieren: Büsche bilden ein undurchdringliches Dickicht, kleine Hügel kann der Hexer nicht ersteigen und Zäune nicht überklettern. Das Resultat: zeitaufwändige Rennerei über die immer gleichen Straßen, auf denen die immer gleichen Leute flanieren – mit einem in unserer Version noch Verwirrung stiftenden Richtungspfeil im Heldenkompass, zeigte der doch Ziele oft ungenau oder gleich ganz falsch an.

Halt doch den Mund!

Immerhin sind die Menschen in der Welt des Hexers nicht stumm, zuweilen wünscht man sich aber, sie wären es. Wenn ein zwielichtiges Bürschchen unentwegt »Mei-

ne Eier jucken!« von sich gibt, ist das spätestens nach dem dritten Mal nicht mehr amüsant. Mühsam sind zudem die Dialoge, die Sie mit handlungsrelevanten Figuren führen. Nach einem Wortwechsel beendet das Programm die Unterhaltung gerne mal, obwohl Sie noch weitere Frage-Optionen gehabt hätten.

The Witcher stellt sich mit seinen kleinen und größeren Ungeheimnissen und Komfortmängeln selbst ein Bein, dabei hat das Szenario viel Potenzial. Wir hoffen sehr, dass der Entwickler CDProjekt bis zum Erscheinen im Oktober noch einige Dinge nachbessert. Der Test (wahrscheinlich) im nächsten Heft wird es zeigen. **PET**

The Witcher

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **25. Oktober 2007**
► Hersteller **CDProjekt / Atari** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Wer **The Witcher** eine Weile spielt, wird sich automatisch an Gothic erinnern fühlen. Doch wo ich in Gothic meinen Helden frei durch die Landschaft lenken kann, bin ich mit Geralt an Wege gebunden. Das wäre nicht ganz so tragisch, würde der Handlungsverlauf weniger Rennerei erfordern. Aber eine Sache hat das Spiel einem Gothic jetzt schon voraus: einen Helden mit Namen.



petra@gamestar.de

Potenzial Gut

Prototype

Die Scarface-Macher packen GTA, Spiderman, Assassin's Creed, den Hitman und eine ordentliche Portion Gewalt in ein Spiel. Resultat: Mehr Action pro Pixel geht kaum!

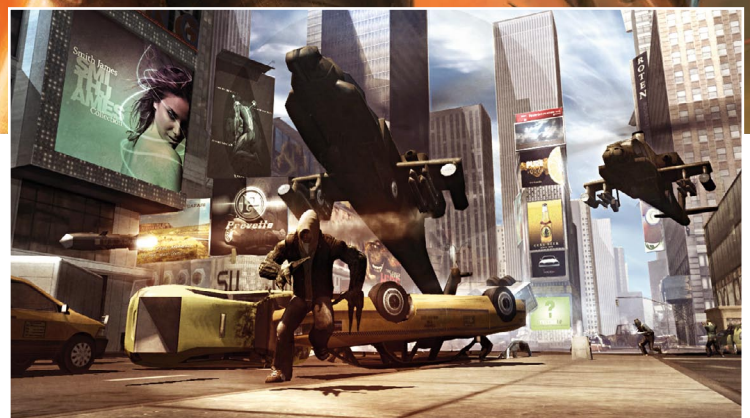
gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4148

Regel Nr. 1 bei Katastrophenfilmen: Sie müssen in berühmten Metropolen spielen. Regel Nr. 2 bei Katastrophenfilmen: Am Schluss darf nichts mehr von der Stadt übrig sein. New York hat dieses Schicksal schon mehr als einmal ertragen müssen, ob durch gewaltige Flutwellen (**The Day After Tomorrow**), Meteoriten (**Armageddon**) oder Riesenraumschiffe (**Independence Day**). Der Entwickler Radical Entertainment (**Scarface**, **The Simpsons: Hit & Run**) will mit seinem neuen Actionspiel **Prototype** noch einen draufsetzen und lässt Alex Mercer auf New York los. Wie, nur einen einzelnen Mann? Ja, aber Naturgewalten und angriffslustige Aliens sehen gegen ihn wie harmlose

Bagatellfälle aus. Wir haben dem geheimnisvollen Burschen auf der Games Convention über die Schulter geschaut – und konnten unseren Augen kaum trauen.

Um- und ungezogen

Alex, der Held des Spiels, ist das Ergebnis eines skrupellosen Experiments, das aus ihm einen Gestaltwandler mit unglaublichen Kräften gemacht hat. Aber davon weiß er noch nichts, als er eines Morgens aufwacht und sich gerade mal an seinen Namen erinnern kann. Als ob das nicht schon genug wäre, wird New York von einer Seuche heimgesucht, überall quellen Monster aus Öffnungen



Die **Grafikengine** ist noch lange nicht final. Die Entwickler wollen noch weitere Effekte einbauen.

im Boden. Klar, dass zwischen Alex' Amnesie und dem Überfall auf die Stadt eine Verbindung besteht, die Sie in **GTA**-Manier aufklären sollen. Doch bevor Sie jetzt gähmend weiterblättern: Mit der Vorlage hat **Prototype** nur das nichtlineare Spielprinzip gemein. Denn anders als etwa Tommy Vercetti aus **Vice City** kann Alex mit-

hilfe seiner Fähigkeiten in die Haut jedes Menschen schlüpfen – ganz wie Nummer 47 aus **Hitman**. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass Alex daraufhin nicht nur wie sein Opfer aussieht, sondern auch dessen Wissen in sich aufsaugt. Wir probieren das an einem Offizier der US-Armee aus: anschleichen, die Aktionstaste drücken, und prompt verwandelt sich Alex (nicht gerade unblutig) in den armen Soldaten. Nun können wir nicht nur unbehelligt in der Militärbasis umherstiefeln, sondern auch Untergebene kommandieren oder gar einen Luftschlag befehlen – praktisch, da unser Missionsziel lautet, den Stützpunkt zu zerstören.

Auf und davon

Mit dem Bombardement haben wir auf uns aufmerksam gemacht. Und da nun selbst die beste Verkleidung nichts mehr nützt, nehmen wir die Beine in die Hand. Sprichwörtlich, denn Alex flitzt so schwindelerregend schnell und agil durch Manhattans Straßenschluchten, dass selbst Spider-



Die KI-gesteuerte **Bevölkerung** reagiert realistisch auf die Umgebung. In diesem Fall mit Panik angesichts der Zerstörungssorgie und wütender Monster.



Am **New Yorker Times Square** bricht ein Krieg zwischen Alex Mercer und der US-Armee aus. Alle Bilder stammen von der Xbox-360-Version.

man neidisch werden könnte. Wenn Alex auf Autodächer springt, drückt er die Vehikel durch sein Gewicht spektakulär zusammen, klettert er an Häuserfassaden entlang, geht so manches Mauerwerk in die Brüche. Die an den Trendsport »Parcours« erinnernde Hüpferei sieht durch aufwändige Animationen fantastisch aus. So schlittert Alex bei abrupten Richtungswechseln noch ein Stück in Laufrichtung, bevor er mit Vollgas weiterspurt. Die an sich schon rasante Verfolgungsjagd durch New York wirkt dadurch sehr dynamisch und fast wie aus einem Film.

Blut und Morde

Die Passanten reagieren ähnlich wie in **Assassin's Creed** realistisch auf das Verhalten des Helden. Da wir gerade von der halben amerikanischen Armee durch die Stadt gehetzt werden und so manches Auto demoliert auf der Strecke bleibt, stieben die Massen schreiend und in Panik auseinander. Plötzlich sind wir umzingelt – nun muss Alex beweisen, was er im Kampf draufhat. Blitzschnell verwandelt er seine Hände in rasiermesserscharfe Klauen und geht damit auf seine Angreifer los. Die haben dem wütenden Mensch-Monster-Mix kaum etwas entgegenzusetzen – Alex nimmt die Soldaten im Nahkampf im wahrsten Sinne des Wortes äußerst blutig auseinander. Noch eine Spur radikaler ist der sogenannte

»Ground Spike«-Angriff. Dabei rammt Alex seinen Arm in den Boden, und ein paar Meter weiter schießen tödliche Stacheln aus dem Boden, die gleich mehrere Soldaten aufspießen. Das klingt nicht nur äußerst brutal, sondern ist es auch. Ob das Spiel für den deutschen Markt entschärft wird, wagt Produzent Tim Bennisson noch nicht zu beantworten. Man kenne aber die »schwierigen Bedingungen« hierzulande.

Mensch und Monster

Am Times Square angekommen, treffen wir auf fiese Monster, die einem **Resident Evil**-Spiel entsprungen sein könnten. Da uns immer noch die US-Armee im Nacken sitzt, beginnt ein gewaltiger Krieg zwischen Mensch und Monster: Autos fliegen durch die Luft, Helikopter ballern mit Raketen und Gatling-Kanonen, Menschen fliehen in Panik, überall Explosionen, Trümmer, berstendes Glas – und wir stehen mittendrin. Was die Entwickler hier losbrechen, stellt selbst teure Hollywood-Blockbuster wie Michael Bays **Transformers** in den Schatten. Obwohl das Spektakel schon jetzt großartig aussieht, soll sich bis zum Erscheinen im Herbst 2008 noch viel tun: »Wir haben die Grafik-Engine bislang nur zu einem Viertel fertiggestellt«, verrät Bennisson. »Wenn wir fertig sind, wird dem Spieler Hören und Sehen vergehen.«

DM



Im Flug kapern wir einen **Kampfhelikopter** und übernehmen die Fähigkeiten des hilflosen Piloten.



Mit seinen messerscharfen **Klauen** nimmt Alex seine Gegner brutal auseinander.

Prototype

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Radical Entertainment / Vivendi** ► Status **zu 30% fertig**

Daniel Matschijewsky: Schon jetzt steht fest: Prototype wird ein brachiales Action-Feuerwerk. Was Radical hier loslässt, reicht anderen Entwicklern für drei Spiele. Ich hoffe nur, dass das Team in der schon jetzt äußerst schicken Zerstörungssorgie die Geschichte nicht vergisst. Einen weiteren belanglos erzählten GTA-Klon braucht nämlich niemand. Aber ich bin zuversichtlich, immerhin kommt das gelungene Scarface von denselben Machern.



danielm@gamstar.de



Borderlands

Auf der Games Convention enthüllte das Brothers-in-Arms-Studio Gearbox sein neues Projekt: Der Sci-Fi-Shooter **Borderlands** mischt GTA-Freiheit mit einer halben Million Waffen.

Die Pandora-Siedler werden von **Flugechsen** geplagt. Einer der ersten Aufträge: Sie sollen herausfinden, wo deren Nest liegt.

Der Griechensage nach öffnete Pandora ihre Büchse, und daraus strömten Schmerz, Leid und Tod in die unschuldige Welt. Kein sonderlich gutes Omen also, wenn man als Weltraumsiedler ausgerechnet den Planeten Pandora zur neuen Heimat kürt. Der wird seinem Namen schnell gerecht. Weil der massige Himmelskörper sich wesentlich langsamer um seine Sonne dreht als die Erde, wird den Neuankömmlingen erst nach ein paar Jahren klar, dass sie im Winter gelandet sind. Nun wird's Frühling, und die örtlichen Lebewesen erwachen aus dem Schlummer. Für Sie und Ihresgleichen ist das im Science-Fiction-Shooter **Borderlands** das größte von vielen weiteren Problemen, denn auch die Siedler haben sich auf dem unwirtlichen Planeten längst zerstritten.

Viele Ballermänner

Den Überlebenskampf inmitten rivalisierender Fraktionen und der feindlichen Umwelt setzt Gearbox passend zum neuesten Genre-Trend um: als Mischung aus Action- und Rollenspiel. Klar, dass auf Pandora hauptsächlich geschossen wird. Aber das, so offenbart der Gearbox-Chef Randy Pitchford auf der **Borderlands**-Präsentation in Leipzig, mit »einer halben Million Waffen«. Stille, während die versammelten Journalisten die Zahl verdauen. Wozu braucht ein Shooter 500.000 Waf-

fen? Wie sollen die sich unterscheiden? Des Rätsels Lösung: **Borderlands** adaptiert das Ausrüstungssystem von Action-Rollenspielen. So wie's in **Diablo** oder **World of Warcraft** unzählige Gegenstände gibt, die aus der Kombination verschiedener Werte entstehen, so werden auch die **Borderlands**-Waffen durch zufällige Variationen bei Lauflänge, Kaliber, Magazingröße, Abzugstyp, Visier, Schaft und vielem mehr zusammengewürfelt. Im Gegensatz zu den Rollenspiel-Kollegen setzt der Gearbox-Shooter die Unterschiede aber grafisch um. Das Programm kann die Einzelteile der Knarren frei verformen und variieren. So sieht nicht nur tatsächlich jede Waffe anders aus; vor allem erkennen Sie schon am Erscheinungsbild die Wirkung. Lange Läufe sind zielgenau, Repetierverschlüsse langsam, große Kaliber durchschlagend.

Viele Männer ballern

Zum Einsatz kommt das umfangreiche Arsenal in einer riesigen Welt, die wie in der **GTA**-Serie frei begeh- und befahrbar ist. Auf Pandora haben sich Fraktionen gebildet, die sich über die Regionen verteilen – von der Salzwüste über Canyontäler bis hin zu alten Minenanlagen. Bei den Parteen gibt's für Glücksritter wie Sie jede Menge Aufträge. Um die Distanzen zwischen den Siedlungen zurückzulegen, benötigen

Sie Vehikel, die sich ebenfalls auf- und umrüsten lassen. So bekommt der Buggy einen Schwebeantrieb und eine Gatling-Kanone für den Schützenstand. Apropos: Sie sind nicht allein unterwegs, **Borderlands** ist ein Teamspiel. Im Solomodus übernimmt der Computer

die Mitstreiter, die weitgehend eigenständig agieren sollen. Wesentlich spannender dürfte es aber werden, sich online mit Freunden zu verbinden und gemeinsam Schmerz, Leid und Tod über Pandora zu bringen – ganz im Sinn der Sage eben. **CS**



Mit den **Fahrzeugen** wird nicht nur gerast, sondern auch gekämpft – vor allem gegen Banditen.


Borderlands

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2009**
► Hersteller **Gearbox / 2K Games** ► Status **zu 40% fertig**

Christian Schmidt: Für mich war **Borderlands** die größte Überraschung der Games Convention, noch vor **Mafia 2**. Gearbox hat hier mal eben ein äußerst atmosphärisches Sci-Fi-GTA enthüllt, das mit dem Waffensystem das wichtigste Suchelement aus Action-Rollenspielen borgt – eine ausgezeichnete Idee, um in der offenen Welt für Sammelmotivation zu sorgen. Mein Tipp: Dieses Spiel sollten Actionfans im Auge behalten!



christian@gamestar.de



An der Seite von Nod-Anführer Kane durchleben Sie in der ersten **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**-Erweiterung 20 Jahre C&C-Geschichte.

Command & Conquer 3 Kanes Zorn



Auch in der Erweiterung kämpfen die **Erzfeinde GDI und Nod** bis zum letzten Mann.

Nach drei Strategiespielen und zwei Addons gibt es in der Tiberium-Serie von **Command & Conquer** nur noch zwei Konstanten: die grünen Mineralkristalle und Kane. Da ist es konsequent, dass Electronic Arts dem gleichwohl charismatischen wie skrupellosen Anführer der Bruderschaft von Nod eine eigene Fortsetzung widmet. Die für Frühjahr 2008 angekündigte Erweiterung **Kanes Zorn** ist in drei Akte unterteilt: Die Story setzt ein nach dem Ende des zweiten Tiberiumkrieges und den Ereignissen aus **C&C: Tiberian Sun** und **Feuersturm**. Gemeinsam mit der GDI gelingt es Nod, die Künstliche Intelligenz CABAL zu besiegen – für den Moment zumindest. Die Bruderschaft ist jedoch geschwächt und durch das Verschwinden von Kane erneut in viele Teile zersplittert. Als seine rechte Hand müssen wir die Organisation neu ordnen und zu alter Stärke führen. Der erste Akt endet mit dem Angriff auf die GDI-Raumstation Philadelphia zu Beginn des dritten Tiberiumkrieges. Das zweite Kapitel spielt parallel zu den Ereignissen

nissen von **C&C 3: Tiberium Wars** und soll Licht ins Dunkel bringen, was hinter dem scheinbaren Verrat von Killian steckt und welche geheimen Pläne Kane im Nod-Tempel in Sarajevo schmiedete. Der dritte Akt wird dann direkt an den dritten Tiberiumkrieg und die Errichtung des mysteriösen Sprungportals durch die außerirdischen Scrin anknüpfen. Auch wenn die Entwickler sicher nicht alle Geheimnisse lüften werden, hoffen wir doch auf die Beantwortung offener Fragen, wie etwa zur wahren Bedeutung des Tacitus-Artefaktes oder Kanes Verbindung mit CABAL und seinem selbst prophezeiten »Aufstieg«.

Die Welt ist nicht genug

Die Kampagne ist nicht das einzige Neue im Addon: Electronic Arts will ähnlich wie bei anderen Echtzeit-Strategiespielen (**Schlacht um Mitteleuropa 2** oder **Dawn of War: Dark Crusade**) eine zusätzliche Meta-Ebene in das Spiel einführen. Statt also in immer gleicher Abfolge die Aufträge abzuarbeiten, soll es nun eine dynamische, globale Strategiekarte



Die vier anrollenden Shatterer-Panzer sind gegen die Obelisken-Türme machtlos. Zudem wird die Nod-Basis von **Awakened-Cyborgs** bewacht, die mit ihrer EMP-Kanone Fahrzeuge kurzzeitig lahmlegen können.



Shatterer können mit ihren Schallkanonen mehrere Gegner zerstören.



Die **Specter-Artillerie** von Nod: klein, schnell und unsichtbar.



Nod hat die Basis umzingelt. Gegen die **neuen GDI-Einheiten** Shatterer **1**, Hammerhead **2** und Slingshot **3** haben die Angreifer keine Chance.

mit Grenzen, Basen und Armeen geben. Während wir in der Kampagne nur Nod befehligen, können wir später im freien Spiel auch das Kommando über GDI, Scrin oder die neuen Unterfraktionen übernehmen und die Weltherrschaft anstreben. Auf der Strategiekarte heben wir unsere Truppen aus, welche die sogenannte »Strike Force« bilden. Aus welchen Einheiten unser Einsatzteam besteht, bestimmen wir selbst. Je nachdem, wie viele Ressourcen wir in den permanenten Ausbau unserer Basen investieren, können wir neue und bessere Soldaten, Panzer oder Flugeinheiten kaufen. Werden diese in einem Echtzeitgefecht zerstört, müssen wir unsere Armee auf der Strategiekarte mit Ersatzleuten auffüllen. Denn nur die auf der globalen Ebene erstellten Einheiten und Gebäude bleiben bestehen, während die Truppen und Einrichtungen aus den Taktikkämpfen nicht übernommen werden.

Wie Electronic Arts die Balance auf dieser Strategieebene her-

stellen will, konnten uns die Entwickler bei der Präsentation auf der Games Convention noch nicht sagen. Auch von der Weltkarte selbst war noch nichts zu sehen. EA-Produzent Jim Vessella verriet jedoch, dass sich die Fraktionen durchaus unterschiedlich spielen werden. In von Scrin kontrollierten Territorien soll sich das Tiberium schneller ausbreiten, während die GDI versucht, die Kristalle zurückzudrängen. Dies soll sich direkt auf die Ressourcen der Spieler auswirken und zu unterschiedlichen Vorgehensweisen führen. Zudem wird es wohl ein Punktesystem auf der Strategiekarte geben: Jede Aktion wie Gebäude bauen, Einheiten bewegen oder Gegner angreifen verbraucht Punkte. Ist unser Punktekonto erschöpft, endet die Runde, und der Computer ist am Zug. In Multiplayer-Partien wird der Strategiemodus aber nicht verfügbar sein.

Lizenz zum Töten

Doch Mehrspieler-Fans gehen nicht leer aus. **Kanes Zorn** soll

rund 20 neue Karten enthalten. Zudem liefert das Addon für jede der drei Hauptarmeen zwei Unterfraktionen, wodurch die Gesamtzahl an Kriegsparteien auf neun anwächst. Die Namen für die neuen Fraktionen wollte uns Vessella nicht verraten. Nur so viel: Jede der Unterfraktionen hat eine bestimmte Ausrichtung und eignet sich für ganz spezielle, offensive oder defensive Taktiken.

Eine GDI-Fraktion wird sich wohl sehr stark auf Schallwaffen konzentrieren: Zone Raider (eine Abwandlung der Zone Trooper) und Orcas können Sonic-Bomben abfeuern, die auf großer Fläche Schaden anrichten. Bei Nod haben wir zudem einen neuartigen grünen Laser gesehen. Gut möglich, dass sich eine der Untergruppen auf Tiberium-Technologie spezialisieren wird. Aber nicht nur die Subfraktionen erhalten neue Gebäude, Einheiten und Spezialwaffen, auch die bekannten Armeen werden erweitert. Bisher haben die Entwickler für GDI und Nod jeweils drei Einheiten vorge-

stellt, während für die Scrin lediglich die Namen (Ravager und Mechapede) bekannt sind. Die GDI erhält mit dem Hammerhead ein neues Flugzeug, das ideal gegen Bodenziele ist und einen Sitzplatz für Infanterie frei hat. Der Slingshot ist ein schnellfeuernder Flakpanzer, und der Shatterer-Schwebepanzer trägt eine mobile Schallkanone. Beide Einheiten sind nur leicht gepanzert und müssen daher von Begleittruppen gut geschützt werden.

Nod erhält Verstärkung aus dem Cyborg-Arsenal des zweiten Tiberiumkrieges: Die Awakened sind schwere Soldaten mit einer MG an einem und EMP-Kanone am anderen Arm. Zudem erhält die Bruderschaft endlich wieder eine Artillerie: den unsichtbaren Specter. Etwas ungewöhnlicher ist der Truppentransporter Reckoner. Diese mobile Festung beherbergt zwei Soldaten, die erst feuern können, wenn der Reckoner sich zum Bunker aufgebaut hat. Ideal zum Sturm auf eine schwer bewachte GDI-Basis. **RH**



Die **schwer gepanzerten Reckoner** bieten als Bunker drei Fußtruppen Unterschlupf.

Command & Conquer 3: Kanes Zorn

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

René Heuser: Obwohl Nod meine Lieblingsfraktion im Multiplayer-Modus ist, war ich nie ein Fan von der Figur des Kane. Aber hauptsächlich, weil er bisher das stereotype Abziehbild des ewigen Bösewichts ohne eigene Biografie verkörpert hat. Über seine wahren Motive lässt sich nur spekulieren. Ich hoffe, das ändert sich mit dem Addon nun. Denn wenn man schon für die »dunkle« Seite kämpfen soll, dann bitte mit gutem Grund!



rene@gamestar.de

Mangelnde Originalität kann man dem Evolutions-Simulator gewiss nicht vorwerfen. Doch setzt er auch spielerische Akzente? Um dies zu klären, haben wir die erste spielbare Version angeschaut.

Spore

DVD
- Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4167

Will, du bist ein Genie«, lobte ein amerikanischer Journalist auf der E3 2005 in Los Angeles. Und meinte Will Wright, den Macher von **Sim City** und **Die Sims**, der just sein nächstes Projekt vorgestellt hatte: **Spore**, einen Evolutions-Baukasten, in dem der Spieler ein Lebewesen von der Ursuppe ins All führt. Ein ebenso ambitionierter wie origineller Titel, doch auch ein genialer? 2005 fabulierte Wright von großen Ideen; wie sich sein vermeintlicher Geniestreich spielt, verriet er nicht. Ergo konnte **Spore** alles sein, von der Offenbarung bis zum Minispiel-Mix. Diese Wissenslücke können wir erst zwei Jahre später und 9.378 Kilometer entfernt schließen: Auf der GC in Leipzig zeigt der Produktmanager Darren Montgomery erstmals eine spielbare **Spore**-Version. Vorneweg: Der Titel wird die Spielerschaft spalten – die einen wird er entzücken, die anderen einschläfern.

Fünf Ären

Spore gliedert sich in fünf Phasen, die sich spielerisch stark unterscheiden. Durch die Ursuppe steuern Sie Ihren Einzeller in **Pac Man**-Manier und mampfen DNA-Partikel. Mit denen spendieren Sie ihm Upgrades wie zusätzliche Tentakel. Wenn die Kreatur ausgewachsen ist, kriecht sie an Land und entwickelt sich weiter. Danach gründen Ihre Schützlinge einen Stamm und eine moderne Zivilisation, die schließlich sogar zu den Sternen reist. Darren Montgomery zeigt aber nur die Kreaturen- und Stammes-Epochen.

Ein Held

Zu Beginn der Kreaturen-Phase zeigt ein Spielgrafik-Zwischenfilm, wie Ihr Ex-Einzeller aus dem Urmeer kriecht. Gleich danach öffnet sich der Lebewesen-Editor, in dem Sie das Tentakelwesen zum Tier erweitern – etwa, indem Sie



Nach der jugendfreien **Liebesnacht** legt das Weibchen (rechts – oder links?) ein Ei ...



... und Sie dürfen das Jungtier im funktionsgewaltigen **Kreaturen-Editor** verbessern.

ihm Arme und Beine verpassen. Dabei setzt **Spore** kaum Grenzen, Sie dürfen das Geschöpf fast beliebig gestalten, von einigen Grundsätzen abgesehen. Unter anderem muss das Wesen einen Mund haben. Mit wenigen Klicks verformen Sie zudem die Wirbelsäule oder verlängern die Schnauze. So erschafft Montgomery im Nu einen zweibeinigen, aufrecht gehenden Schnabel-Dinosaurier.

Fortan lenken Sie das Wesen wie einen **Diablo**-Helden mit Mausklicks aus der Außenperspektive. So weisen Sie ihm auch Ziele zu, zum Beispiel kann er Mit-Viecher verputzen. Wer nicht kämpfen will, darf auch tanzen, um Kreaturen zu bezirzen. Erfolgreiche Aktionen bringen DNA-Punkte, mit denen Sie Ihrer Kreatur Upgrades spendieren – nachdem sie sich gepaart hat. So suchen Sie ein anderes Mitglied Ihrer Spezies und stürzen sich in eine jugendfreie Liebesnacht: Von den Turteltaubchen steigen Herzchen auf, bis das Weibchen ein Ei legt. Dann öffnet sich der Editor, und Sie investieren DNA-Zähler in weitere Gliedmaßen und Fähigkeiten. Mit dem Gesangstalent etwa gewinnt Ihr Geschöpf flatter Freunde.

Nach dieser Evolution schlüpft das Jungtier, das Sie nun anstelle seines Erzeugers lenken. Je nach den »verbauten« Körperteilen ist das Wesen dann unter anderem schneller oder schlauer als zuvor. Das Ziel der Kreaturenphase: die Intelligenz zu maximieren. Hierzu durchlaufen Sie mehrfach den gleichen Zyklus. Sie häufen DNA an, paaren sich, werten das Geschöpf auf, sammeln weiter DNA. Dieser Abschnitt ähnelt folglich einem Rollenspiel, in dem Sie den Helden immer weiter verbessern. ►►



Friedfertige **Stammesvölker** versammeln sich zum Tanz. Die Porträtliste 1 zeigt die momentane Beschäftigung der Dorfbewohner.

Die fünf Phasen



Als **Einzeller** sammeln Sie Nährstoffe – und wachsen.



An Land entwickeln Sie Ihr **Geschöpf** immer weiter.



Ihre **Schützlinge** erobern oder bezirzen andere Stämme.



Sie bauen Ihre **Stadt** aus, verhandeln oder führen Kriege.



Mit Ihrem **Raumschiff** erkunden Sie die Galaxie.

Eine Gruppe

Auch beim Übergang zur Stammesphase zeigt **Spore** einen Zwischenfilm in Spielgrafik: Eines Ihrer Geschöpfe wirft einen Stock in die Luft, der zu Richard Strauss' »Also sprach Zarathustra« in Zeitlupe emporwirbelt – eine Hommage an den Science-Fiction-Klassiker **2001: Odyssee im Weltraum**. Nun wandelt sich **Spore** zum Strategiespiel: Sie befehlen eine Kreaturen-Gruppe, die in einem Hüttendorf wohnt. Auf der Jagd oder von Beerensträuchern sammeln die Wesen Nahrung, die Ressource dieser Epoche. Damit bezahlen Sie Technologien wie Speere und Angeln sowie Gebäude-Upgrades. Wenn Sie die Haupthütte aufwerten, steigt das Bevölkerungslimit. Dann stiefeln Männlein und Weiblein ins Bauwerk und kommen später mit einem Baby wieder heraus.

Nahrung investieren Sie auch in Neubauten wie das Waffen- und das Instrumentenlager. Dort rüsten Sie einen Stoßtrupp mit Keulen oder Tonwerkzeugen aus, um ihn auf Erkundungstour zu schicken. So finden Sie andere Siedlungen, die Sie übernehmen können – brav mit Musik und Tanz, oder indem sie ihre Haupthütte zerbröseln. Dann schließen sich die Einwohner Ihrem Stamm an. Wer nicht erobern möchte, darf aber auch handeln oder Gegenstände klauen. Eine Porträtleiste am linken Bildrand listet Ihre Einwohner auf und zeigt, womit diese just beschäftigt sind. Sobald Sie Ihre Haupthütte auf die höchste Stufe erweitert haben, steigen Sie in die Zivilisationsphase auf.

Eine Nation

Hier beendet Montgomery seine Präsentation, erzählt aber weiter. In der Nationen-Epoche soll **Spore** an ein globales Strategiespiel erinnern: Ihr Volk baut eine Heimatstadt und bekämpft andere Metropolen. Gebäude sowie Einheiten wie Panzer und Flugzeuge basteln Sie per Editor. Wer lieber friedlich bleibt, weitet seinen kulturellen Einfluss aus, um Städte ohne Blutvergießen zu übernehmen. Oder Sie verbünden sich mit den Rivalen. Wer so den ganzen Globus erobert oder vereinigt, darf schließlich ein Raumschiff bauen und die Galaxie erkunden – in der fünften, letzten und endlosen Phase von **Spore**. Ein endgültiges Ziel gibt's im All nicht, stattdessen erforschen Sie Zehn-



In der **Kreaturenphase** kämpfen Sie mit Ihrem Schützling gegen andere Wesen. Die Symbolleisten am unteren Bildrand zeigen die friedlichen **1** und kriegerischen **2** Spezialfähigkeiten des jeweiligen Exemplars.

tausende Planeten. Und begegnen dabei den Geschöpfen anderer Spieler, die **Spore** aus dem Internet lädt. Diese Außerirdischen können Sie unter anderem bekriegen, entführen oder umgarnen.

Eine Stärke

Für sich gesehen wirkt jede der fünf Epochen von **Spore** simpel, reinrassige Strategie- und Rollenspiele wie **Rise of Legends** und **Oblivion** bieten mehr Vielfalt. Wer sich spielerischen Tiefgang erhofft, wird also enttäuscht – auch weil **Spore** nicht sonderlich lang wird: »Man kann in fünf Stunden von der Ursuppe ins All aufsteigen«, kündigt Montgomery an. Spaß machen wird so ein Kurztrip aber nicht. Die Stärke von **Spore** liegt in den nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Editoren; stunden-, tage-, wochenlang dürfen Sie stets neue Kreaturen, Bauten und Einheiten erschaffen. So können Sie sich mit den Wesen auf dem Bildschirm perfekt identifizieren; schließlich tummeln sich da keine



In der **Ursuppe** darf Ihr Einzeller andere Amöben angreifen. Oder er umgeht sie, um in Ruhe DNA-Partikel zu sammeln.

x-beliebigen Viecher, sondern Ihre selbst erschaffenen Schützlinge. Die Ihnen mehr ans Herz wachsen als alle anonymen **Siedler-Männchen** oder **Age of Empires**-Soldaten. Diese Faszination findet sich auch in Will Wrights' **Die Sims** wieder, in dessen Verlauf Sie Ihre selbst erstellte Familie lieb gewinnen. Und auch **Die Sims** spaltet die Spielerschaft: Die einen sind süchtig danach, die anderen dösen davor ein. Verzeihung, Mister Wright – aber selbst ein Genie kann es eben nicht jedem recht machen. **GR**

Spore

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **1. Quartal 2008**
► Hersteller **Maxis / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Sicher, rein spielerisch wird **Spore** keine Berge versetzen. Doch die Identifikation mit meinen Lebewesen macht das wett: Ich bestimme ihr Aussehen, ihre Architektur, ob sie kriegerisch oder friedlich vorgehen. Wie ein stolzer Papa erlebe ich, wie mein Einzeller erst zum Sozialwesen reift und danach den Kosmos erobert. Wer diese Faszination nachvollziehen kann, darf die Evolutionssimulation keinesfalls verpassen.



micha@gamestar.de


Petra Schmitz

kann sich keinen Reim auf Guitar Hero machen. Kein deutsches Wort will sich auf »Hero« reimen.


Fabian Siegmund

schrammelte Monate lang auf seiner Xbox 360. Die ist mittlerweile kaputtgegangen, aus Protest.

Action

Ich hör's kommen!

Da regen die sich dauernd über Plastikmusik auf – und dann sowas!

Sie sind der Meinung, nun sei aber mal Schluss mit der Games Convention hier im Heft? Da wäre aber noch die Sache mit der Musik: Hatten die Kollegen auf der Messe mal Zeit, ging es zum **Rock Band**-Stand. Oder zu **Guitar Hero 3**. Sie müssen nämlich wissen, dass die Herren nahezu geschlossen austicken, wenn es darum geht, auf Plastikknöpfe zu drücken, um Schrammelzeugs »nachzuspielen«, wofür es wohl Punkte gibt, die man sich aufs Kopfkissen stickt. Oder so. Mir bleibt die Faszination jedenfalls verborgen.

Nun ist **Guitar Hero 3** auch für den PC angekündigt worden, und ich höre es schon kommen: Heiko

wird behaupten, es sei Sport, um es testen zu können. Daniel schwört sicher, es sei ein Sims-Addon. Und Fabian wird sagen, es sei Action. Er dürfte damit wohl recht haben. Ein Glück für mich, dass der Mann ein Faible fürs Plastikknöpfe-Drücken hat – dann kann er's nämlich testen. **PET**



Schon bekannt, aber trotzdem: **Die Kollegen rocken!**

Action-Inhalt

Tests

Half-Life 2: Orange Box.....	74
Armed Assault: Queen's Gambit.....	75
Enemy Territory: Quake Wars.....	76
Könige der Wellen.....	81
Enemy Engaged 2.....	83

GameStar-Action-Charts 11/2007

GameStar-Action-Charts 11/2007																
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	8	Version 1.3 12/06: Addon
2	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9	
3	Far Cry	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	90	9	10	8	9	10	10	10	9	9	6	
4	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
5	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	87	8	10	9	10	10	8	7	9	8	8	
6	MoH: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
7	Call of Juarez	Ubisoft	Techland	10/06 (87)	86	7	10	10	10	8	7	8	7	9	10	
8	Prey	2K Games	Human Head	09/06 (87)	86	8	10	8	9	10	8	9	6	10	8	
Taktik-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8	04/07: Addon 02/05: Addon Version 3236 02/07: Kontrollbesuch
3	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
4	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	88	5	9	10	10	9	10	9	10	8	8	
5	UT 2004	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	88	7	8	9	8	10	10	10	8	8	10	
6	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7	
7	Ghost Recon: Adv. Warfighter 2	Grin	Ubisoft	08/07	82	7	9	6	10	10	8	8	7	9	8	
8	BiA: Earned in Blood	Gearbox	Ubisoft	12/05 (82)	81	7	9	9	9	8	8	7	7	8	9	
Actionspiel																
1	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
2	GTA San Andreas	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
3	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
4	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
5	Splinter Cell 3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
6	Mafia	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	86	5	8	8	10	8	10	10	8	9	10	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9	
2	Darkstar One	Ascaron	Ubisoft	07/06 (86)	85	7	9	9	9	10	7	8	8	9	9	
3	Falcon 4.0 Allied Force	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	83	4	8	7	9	10	10	7	8	10	10	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.

Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.

Auf dieser und den folgenden Seiten sollte ein umfassender Artikel zur Orange Box stehen. Aber: Wir haben für diesen Monat auf einen Test verzichtet.

Half-Life 2 The Orange Box

gamestar.de
Screenshot-Galerien:
- Episode 2
▶ Quicklink: 2894
- Portal
▶ Quicklink: 4136
- Team Fortress 2
▶ Quicklink: 4135

September 2003: Hacker klawen den Quellcode der noch nicht fertiggestellten Shooter-Hoffnung **Half-Life 2** – der Imageschaden für den Entwickler Valve ist immens. Im Zuge erhöhter Sicherheitsmaßnahmen dürfen Journalisten seitdem Valve-Spiele mit wenigen Ausnahmen nur noch vor Ort in Seattle testen. Wir haben die Einladung zum Test der **Orange Box** wahrgenommen und **Episode 2** sowie **Portal** durchgespielt. Das dritte Programm in der Box, **Team Fortress 2**, konnten wir bei Valve gegen andere Journalisten und ein paar Programmierer spielen. Es wäre durchaus möglich, aufgrund dieser Erfahrungen eine Wertung zu vergeben; GameStar hat allerdings feste Regeln in seinen Redaktions-Statuten, die Tests unter solchen Umständen nicht zulassen. Und dafür gibt es gute Gründe.

Kein Test

Wir hatten in Seattle einen Mann vor Ort, unsere Regeln besagen aber, dass wichtige Spiele von wenigstens zwei, idealerweise von drei bis vier Redakteuren geprüft werden müssen, um Fehlwertungen aufgrund persönlicher Vorlieben und Einzelerfahrungen auszuschließen. Das gilt natürlich

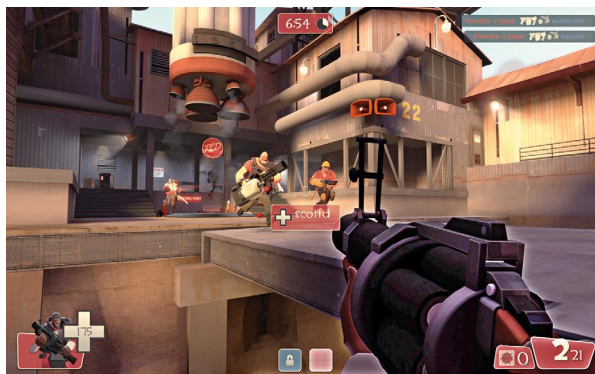


Vor Ort in Seattle: Redakteure spielen in den Valve-Büros.

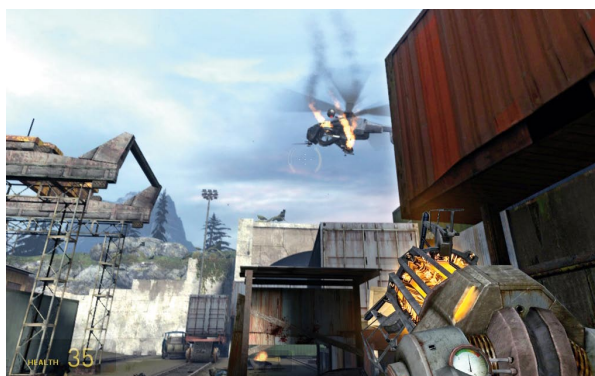
in besonderem Maße für Multiplayer-Titel wie **Team Fortress 2**. Zudem akzeptieren wir nur Tests, die in unseren Redaktionsräumen stattfinden – das soll eine Einflussnahme durch Mitarbeiter des jeweiligen Publishers oder Entwicklers verhindern, die sich mitunter bemühen, die testenden Redakteure im Gespräch von der Güte des Programms zu überzeugen. Zudem sind auf den gestellten Firmencomputern keine verlässlichen Aussagen über die Hardware-Anforderungen möglich, und wir können das Spiel nicht auf unserem eigenen Rechnerparcours überprüfen.

Viel Spaß

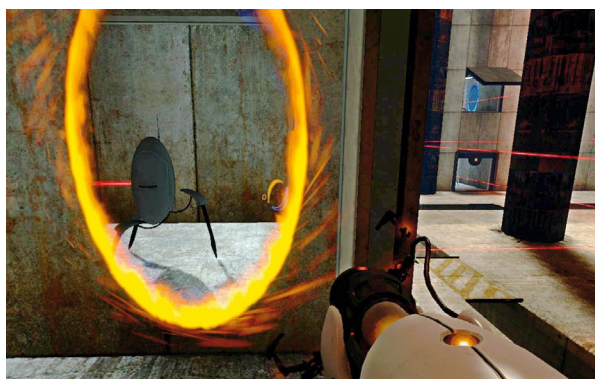
Ein paar Aussagen können wir dennoch bereits treffen. Die wichtigste: Actionspieler dürfen sich auf das orangefarbene Paket freuen. Wir können der **Orange Box** schon jetzt ein herausragendes Preis-Leistungs-Verhältnis attestieren. Wie in der Xbox-360-Fassung spendierten die Entwickler jedem Titel »Achievements« – genau definierte, zum Teil sehr knifflige Extra-Aufgaben, die für zusätzliche Langzeitmotivation sorgen. In **Episode 2** gilt es unter anderem, einen im Spiel versteckten Gartenzwerg ins Weltall zu befördern! Ebenfalls mit an Bord ist der schon aus der **Lost Coast-Demo** und **Episode 1** bekannte »Kommentarmodus«: Während Sie das Spiel erkunden, weist Chefdesigner Gabe Newell an vorgegebenen »Commentary«-Punkten auf die in dieser Situation getroffenen Design-Entscheidungen hin. Prima Sache! Darüber hinaus konnten wir erstmals der deutschen Sprachausgabe lauschen, die der englischen



Team Fortress 2: stimmige Team-Ballerei im ungewöhnlichen Comic-Look.



In Episode 2 kämpfen wir mit dem Minenwerfer gegen einen Helikopter.



Portal: intelligentes Denkspiel, leider nur knapp vier Stunden Spielzeit.

Fassung zwar nicht ganz das Wasser reichen kann, jedoch einen sehr soliden Eindruck machte.

Im Detail betrachtet bestätigt unsere Durchspiel-Session die Preview-Eindrücke der letzten Ausgabe. **Portal** ist bei aller Güte leider zu kurz, hält aber noch eine sehenswerte Überraschung parat. **Episode 2** hat im direkten Vergleich mit **Episode 1** die Nase vorn: Die neuen Gegner (Hunter

und Antlion-Worker) agieren sehr gewitzt, die Zahl der Zwischensequenzen wurde erhöht, Rätselpassagen sind abwechslungsreicher, und auch die Nettospielzeit ist gestiegen. **Team Fortress 2** wirkte grafisch wie spielerisch äußerst rund, detaillierte Balancing- und Langzeit-Spielspaß-Fragen kann jedoch nur ein redaktionsinterner Test klären.

Sönke Siemens / GUN

THE ORANGE BOX

COMPILATION

Die Sammlung The Orange Box kostet rund 50 Euro, erscheint in Deutschland am 18. Oktober 2007 und enthält folgende Spiele:

Spiel	Genre	Wertung / Tendenz
HALF-LIFE 2	Ego-Shooter (Solo)	91 Punkte
EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon (Solo)	82 Punkte
EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon (Solo)	Ausgezeichnet
PORTAL	3D-Denkspiel (Solo)	Sehr gut
TEAM FORTRESS 2	Team-Shooter (Multiplayer)	Sehr gut





Die **Söldner** müssen auf dem Weg zum Gefangenlager eine Straßensperre passieren.

Krieg ist, wenn der Bruder der Königin die Monarchie doof findet.

Queen's Gambit

Armed
Assault
Addon

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4187
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2859

Win Vista 32 Bit
- läuft

Königinnen, das wissen selbst Märchenverweigerer, sind entweder herzensgut oder böse bis ins Mark. Was die Königin Isabelle ist, verraten wir Ihnen nicht, aber dass sie sich mit ihrem Bruder um den Thron von Sahrani zofft, sollten Sie schon erfahren. Denn immerhin sind Sie Teil eines Söldnertrupps, der im Auftrag der Königin auf die Insel kommt und zuerst in ihre Dienste tritt, bevor er sich später für ihren Bruder verdingt. »Royal Flush«, so der Name der sieben Missionen langen ersten Kampagne des **Armed Assault**-Addons **Queen's Gambit**, ist eine schöne Mischung aus Taktik-Shooter und Film. Im aktiven Teil nehmen Sie beispielsweise eine Funkstation ein und befreien Partisanen aus einem Lager. Oder Sie infiltrieren eine Feindbasis – allein oder im Team. Das Spiel lässt Ihnen die Wahl. Gelegentlich treffen Sie sich mit einem Wafenhändler, um für

kommende Einsätze vorbereitet zu sein. Denn logischerweise können Sie als Söldner nicht auf einen üppigen Waffenfundus zurückgreifen. Diesen Vorteil wiederum hat zwar der Held der zweiten, nur drei Missionen umfassenden Kampagne »Rahmadi Conflict«. Jedoch ist der Waffenvorrat darin zweitrangig, stattdessen erfordern die knackigen Einsätze einen kühlen Kopf. Die Gegner schießen sehr genau und tödlich. Rahmadi Conflict richtet sich an Profis. Angenehm an den Kampagnen: Sie befehligen mit maximal fünf Mann eine überschaubare Anzahl von KI-Mitstreitern. Für Multiplayer-Fans hat das Addon die Insel Porto in petto, wo vor allem Häuserkämpfe ausgetragen werden.

PET

ARMED ASSAULT: QUEEN'S GAMBIT

GENRE Taktik-Shooter-Addon USK ab 16 Jahren
HERSTELLER Bohemia Interactive / Peter Games
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

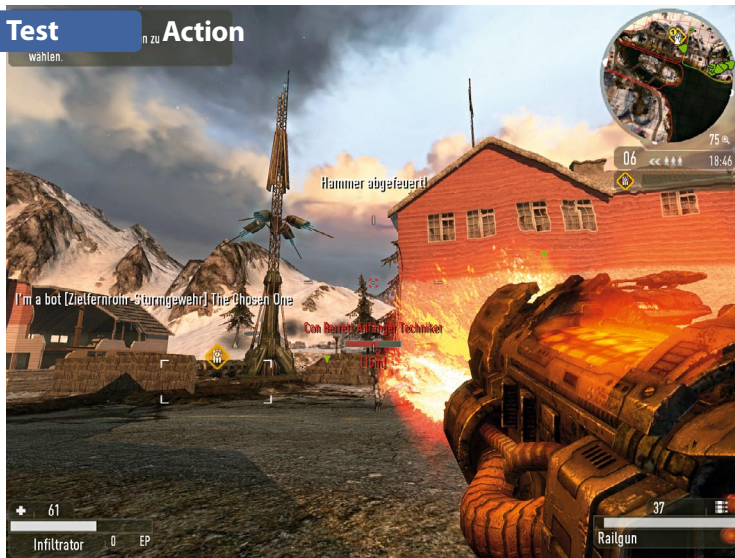


Schießwütige Sympathieträger

Petra Schmitz: Queen's Gambit ist ein hübsches Paket zu einem angenehm niedrigen Preis. Gerade die Geschichte um die Söldner gefällt mir. Die Burschen sind nicht auf den Mund gefallen und trotz der schnoddrigen Schnauze echte Sympathieträger. Die lasse ich nicht sterben! Und die Einsätze bleiben sowohl in Royal Flush als auch in Rahmadi Conflict dank der begrenzten KI-Kollegenzahl überschaubar. Für Fans des Hauptspiels uneingeschränkt empfehlenswert!



petra@gamestar.de



Die **Railgun** der Strogg tötet zwar mit einem Treffer, verzieht dafür aber nach jedem Schuss stark.



Der **Strogg-Opressor** kann wie der Feldagent der Menschen Geschütze in die Landschaft bauen.

DVD
- Video-Special
- Wertungskonferenz

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4085
- Online-Special
► Quicklink: E167
- GameStar TV
68/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Facts

- 2 Fraktionen
- 5 Klassen
- 12 Karten
- 64 Upgrades
- 13 Fahrzeuge

Splash Damage vermischt die Komplexität von **Battlefield 2** mit der Geschwindigkeit von **Quake** – und stellt damit keines der beiden Fan-Lager zufrieden.

Enemy Territory Quake Wars

Wenn man ein Pferd mit einem Esel kreuzt, kommt ein Maultier dabei heraus – ein Vierbeiner, der die Vorteile beider Elternteile besitzt, weil er als Trag- und Lastvieh ebenso taugt wie als Reittier. Wenn man **Battlefield** mit **Quake** kreuzt, kommt **Enemy Territory**:

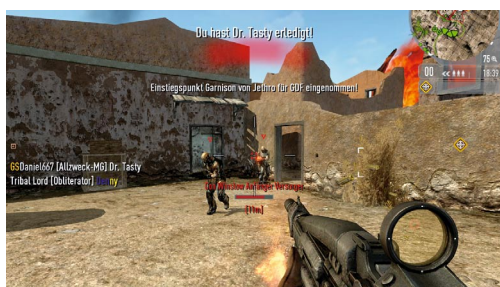
Quake Wars heraus – ein Multiplayer-Shooter, der die Vorteile beider Elternteile besitzt, weil ... Moment, eben nicht! Denn der Versuch, zwei Multiplayer-Titel mit klar unterschiedlichem Spielgefühl in einem zu vereinen, ist dem Entwickler Splash Damage nur bedingt gelungen. Und die unselige Kreuzung ist nicht das einzige Problem des Spiels.

Die Handlung: dünn

Mit einer umfangreichen Hintergrundgeschichte halten sich die Entwickler nicht auf: Die außerirdischen Strogg greifen die Menschen an und sorgen überall auf dem Erdball für Auseinandersetzungen. Ähnlich wie in **Battlefield** erzählt jede der zwölf Karten eine kleine Geschichte des großen Konflikts. So gilt es auf »Valley«,

die Strogg davon abzuhalten, das Trinkwasser an der amerikanischen Westküste zu verseuchen. Auf »Island« müssen sich die Menschen an einem maleischen Strand in die Feindbasis ballern, wichtige Daten stehlen und in Sicherheit bringen. »Slipgate« schickt Sie in ein afrikanisches Wüstenkaff, wo Sie ein Strogg-Dimensionstor hacken sollen und plötzlich am anderen Ende der Welt landen (siehe Kasten »Beispielmission«). Dabei überzeugt vor allem das Leveldesign. Die Karten sind abwechslungsreich und teils spektakulär gebaut – erstaunlich, was die Entwickler aus dem drei Jahre alten **Doom 3**-Grafikgerüst geholt haben. Noch erstaunlicher, dass aber ausgerechnet sämtliche Innenbereiche (eigentlich eine Stärke der Engine) eher öde gestaltet, hässlich texturiert und schwach ausgeleuchtet sind.

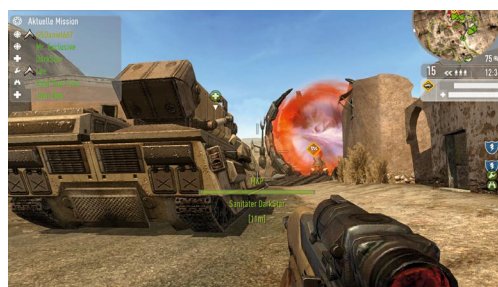
Beispielmission: Slipgate



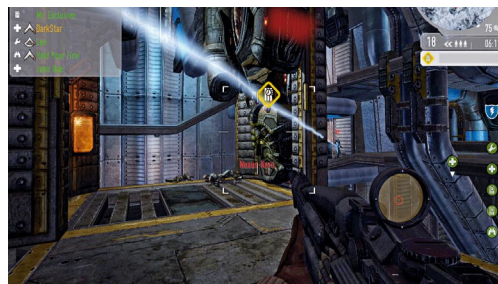
Die Menschen müssen ein **afrikanisches Dorf** erobern und das dort stationierte Strogg-Dimensionstor hacken – das kann nur der Geheimagent.



Auf der anderen Seite wechselt der Schauplatz, und wir kämpfen im **Schnee**. Die geparkte MKP zerstört den Schutzschild der Strogg-Basis.



Ist die Stadt in Menschenhand, gilt es, die **mobile Einsatzzentrale (MKP)** zu eskortieren und ohne Beschädigungen durch das Tor zu geleiten.



Nun müssen die Menschen den **Energiekern** der Basis sprengen. Schwierig, zumal sich alle verbliebenen Stroggs hier eingebuddelt haben.

Die Helden: dick

Kein Multiplayer-Shooter ohne Soldatenklassen. **Quake Wars** bildet da keine Ausnahme. Und keine Überraschungen: Der Soldat der Menschen und der Aggressor der Strogg gehen mit schwerem Gerät ins Gefecht, der Sanitäter/Versorger heilt verwundete Kollegen, der Techniker/Konstruktor repariert beschädigte Fahrzeuge, der Feldagent/Opressor stellt Geschütztürme in



Mit einem stationären Geschütz zerlegen die Strogg unsere **mobile Einsatzzentrale**. Erst wenn ein Techniker das schutzlose Fahrzeug repariert hat, fährt es zum Missionsziel. (1600x1200, volle Details)

die Landschaft, und der Geheimagent/Infiltrator ballert mit Präzisionswaffen. Klingt nach einem auf Teamspiel ausgelegten System, krankt aber an allerhand Designmacken. So braucht man in der Regel keinen Sanitäter, weil es schneller geht, auf den Wiedereinstieg statt auf den rettenden Defibrillator zu warten. Da das Team beim Tod eines Mitglieds zudem nicht mit Punktabzug bestraft wird, gibt es kaum heldenhafte Ärzte auf dem Schlachtfeld. Der Feldagent der Menschen, der seine Kollegen mit Munitionspacks unterstützt, ist für die

Teamarbeit ebenfalls nur bedingt brauchbar, weil man im Gefecht **Quake**-typisch sehr schnell stirbt und deshalb selten knapp an Kugeln ist. Wo wir gerade beim Sterben sind: Etwas mehr Rückmeldung, woher der tödliche Schuss gekommen ist, hätten wir uns ebenfalls gewünscht. Zu selten bekommen Sie mit, warum Sie plötzlich auf dem Boden liegen.

Die Aufträge: cool

Einziger sinnvoller Einsatzgrund für die Soldatenklassen sind die coolen Missionen, die Sie im Verlauf einer Runde absolvieren müssen. So kann etwa nur der Scharfschütze einen Schildgenerator hacken. Das ist zum Beispiel auf »Valley« nötig, wo eine mobile Einsatzzentrale (MKP) der Menschen erst dann auf die Strogg-Basis feuert, wenn die nicht mehr durch den Schild geschützt wird. Um die MKP in Position zu bringen, sollte ein Techniker anwesend sein, der die wehrlose Maschine wieder auf Vordermann bringt, wenn sie durch Feindfeuer

beschädigt wird. Diese Idee hebt **Quake Wars** vom üblichen Flaggenerobern eines **Battlefield 2** ab und konzentriert das Geschehen angenehm auf das im Moment wichtige Gebiet. Dabei sind die Entwickler aber gelegentlich über das Ziel hinausgeschossen. Wenn etwa die Strogg auf »Sewer« die verwinkelten Röhren einer Kanalisation zu verteidigen versuchen,

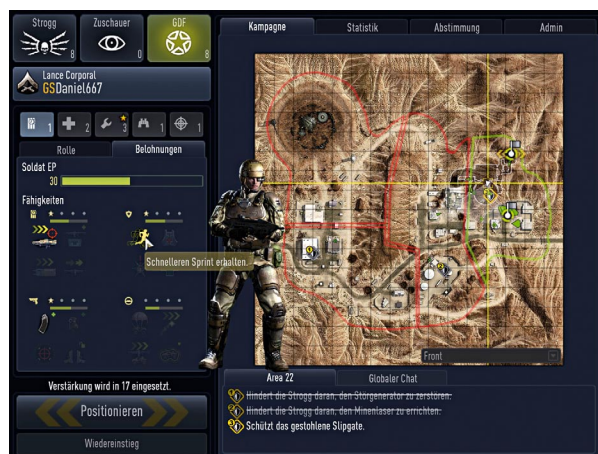
rennen 32 Spieler auf engstem Raum ballend umeinander – von Taktik und Teamspiel keine Spur.

Die Waffen: uncool

Quake Wars hat vom Maschinengewehr über die Schrotflinte und Nagelpistole bis zur legendären Railgun alles im Portfolio, was **Quake**-Fans glücklich machen dürfte. Die großartige Balance

! Schwieriger Test

Wir konnten **Enemy Territory: Quake Wars** nur vor dem Verkaufsstart testen – zwar mit einer finalen Version, dafür aber nur im Kreise von Journalisten und Mitarbeitern von Splash Damage. Schlachten mit mehr als 20 Spielern waren da selten. Sollten Probleme bei groß angelegten Online-Gefechten auftreten, werden wir natürlich auf gamestar.de und in der nächsten Ausgabe darüber berichten.



Auf der übersichtlichen **Karte** sehen Sie nicht nur aktuelle Missionsziele und die Positionen der Teamkollegen (rechts), sondern auch bereits freigeschaltete Boni (links).



Das Schnellchat-Menü ist zwar umfangreich, aber wenig intuitiv.



Die Aufträge können nur von speziellen Klassen absolviert werden.



Gegen den stark gepanzerten und noch stärker bewaffneten Cyclops-Mech der Strogg sollten Sie nur mit einem Panzer antreten.

der Vorlage lassen die Ballermänner aber schmerzlich vermissen. Wenn Sie etwa als Strogg unterwegs sind und über Kämme und Korn zielen, verpixelt der Zoom einen Moment, bevor die Sicht klar wird. In einem schnellen Spiel wie **Quake Wars** bedeutet das oft schon den Tod. Überhaupt wirken sämtliche Strogg-Waffen schwä-

cher als ihre menschlichen Pendanten. So verzieht etwa die Railgun des Infiltrators stärker als das Scharfschützengewehr des Geheimagenten. Einen Hauch Taktik bringen die Extras: Besonders die frei platzier- und drehbaren Geschütztürme machen Spaß, zumal manche davon Superwaffen wie den gewaltigen Ionenstrahl ab-

feuern. Andererseits ist vieles äußerst nutzlos: Die stationäre Kamera beispielsweise haben wir nie gebraucht, weil sie außer einem kleinen Beobachtungsradius keinerlei Vorteile hat und es zu lange dauert, sie aufzubauen. Ebenfalls nur bedingt nützlich sind die Minen, die Sie erst platzieren und dann aktivieren müssen. In einem

auf Realismus getrimmten Titel wie **Battlefield** wäre das logisch, in **Quake Wars** passt es jedoch nicht zum hohen Tempo des Spiels.

Die Fahrzeuge: schnell

Auf den meisten Karten stehen allerhand Fahr- und Flugzeuge bereit – vom unbewaffneten, aber rasend schnellen Quad bis zum

Zwischen drei Stühlen

Fabian Siegmund: In Ausgabe 06/2007 habe ich noch gemunkelt, man müsse sehen, ob Quake Wars auf öffentlichen Servern funktioniert. Mittlerweile hat man gesehen – und es funktioniert nicht. Das Battlefield-Gefühl kommt nicht auf, weil jeder tut, was er will, denn Quake Wars motiviert kaum zum Teamspiel. Quake-Stimmung kommt ebenfalls nicht auf. Dafür sind die Karten zu groß und das Waffenverhalten zu schwammig. Auch das alte Enemy-Territory-Feeling fehlt, denn die Kämpferklassen sind nicht mehr voneinander abhängig. Meine große Multiplayer-Hoffnung ist deshalb Call of Duty 4.



fabian@gamestar.de

Battlequake 0.8

Hendrik Weins: Das Wichtigste zuerst: Quake Wars macht Spaß – mir zumindest. Nach einigen Stunden unkomplizierter Action, wüsten Ballereien und dutzenden Bildschirmstößen stellt sich aber eine gewisse Ernüchterung ein. Klassen wie der Sanitäter sind oft nutzlos; es geht einfach schneller, vom Einstiegspunkt aus erneut loszulaufen, als auf den Notarzt zu warten. Dafür finde ich die Bedienung wesentlich komfortabler als beim Genre-Konkurrenten Battlefield. Ich bin gespannt, ob sich das Spiel als Teamshooter behaupten kann. Das Potenzial ist da, wenn auch mit deutlichen Macken.

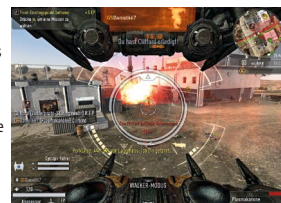


hendrik@gamestar.de

MULTIPLAYER

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

- **Kampagne:** Auch wenn der Name anderes vermuten lässt, ist die Kampagne nichts weiter als eine kommentarlose Aneinanderreihung von jeweils drei Karten, die Sie nacheinander spielen. Je nach Kontinent (Afrika, Nordamerika, Nordeuropa oder Pazifik) stellt das Programm ein anderes Kartenpaket zusammen. Inhaltlich ändert sich nichts: Die eine Partei greift an, die andere verteidigt.
- **Ziel:** Derselbe Spielmodus wie in der Kampagne, aber mit dem Unterschied, dass der Krieg zwischen Menschen und Strogg auf nur einer Karte ausgetragen und innerhalb einer Runde entschieden wird.
- **Stoppuhr:** Der wohl spannendste Modus für Online-Gefechte. In der aus zwei Runden bestehenden Variante muss ein Team angreifen, das andere verhindert das. Ist die Runde vorbei, dreht sich der Spiel um. Allerdings haben die einstigen Verteidiger nur so viel Zeit, die Aufgabe zu erfüllen, wie die Angreifer in der vorangegangenen Runde gebraucht haben. Der Vorteil: Probleme beim Karten- und Völker-Balancing fallen nicht ins Gewicht, da die Teams beide Parteien spielen müssen.



MULTIPLAYER-BALANCE

Im Vergleich zu den Menschen sind die Strogg leicht im Nachteil. Zum einen fallen die Waffen umständlicher aus, zum anderen benötigen zum Beispiel Strogg-Sanitäter länger, bewusste Kameraden wiederzubeleben. Die Karten sind größtenteils sehr gut ausbalanciert. Allerdings leiden sie bisweilen an unfairen Engstellen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Sämtliche Modi können von bis zu 32 Teilnehmern gespielt werden. Enemy Territory unterstützt Dedicated Server, durch die der Host eine große Anzahl an Optionen festlegen kann. Spielen Bots mit? Wie aggressiv gehen die vor? Sammelt der Spieler über mehrere Karten Erfahrung? Wie hoch ist das Zeitlimit? Die Server-suche läuft über ein eigenes System, das Anti-Cheat-Programm Punkbuster ist in der Regel Pflicht.

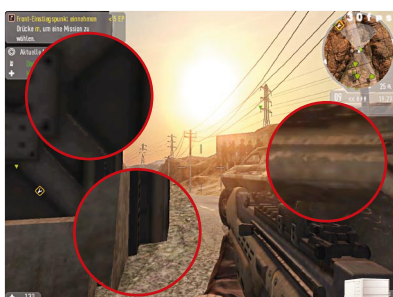
PRO & CONTRA

- + Dedicated Server + Textchat, Tastenkürzel + Spieleinstieg jederzeit möglich + unzählige Optionen + praktische Filterfunktionen
- Balance nicht in allen Modi optimal - Teamspiel wird kaum gefördert

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

TECHNIK-CHECK

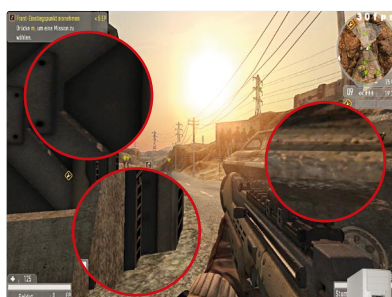
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



STANDARD-PC
ATHLON XP/2000+ - 512 MB RAM - RADEON X800 PRO

► 1280x1024, normale Details

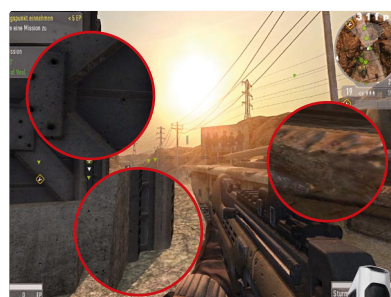
Auch in mittleren Details sieht Quake Wars noch gut aus, erst auf niedrigen Einstellungen verkommt der Shooter zu einem Pixelbrei. Der geringe Arbeitsspeicher von nur 512 MB macht ein flüssiges Spielen unmöglich.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 3500+ - 1,0 GB RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1680x1050, hohe Details

Im Vergleich zum High-End-PC fällt besonders die schwächere Beleuchtung auf. Zwar scheint auch hier die Sonne über dem Schlachtfeld, wirft aber kaum einen Schatten. Desweiteren wirken die Texturen weit weniger plastisch.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 - 2,0 GB RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► 1920x1200, maximale Details, 8xAF

Vor allem die Grafikkarte muss in Quake Wars eine Menge leisten. Mit maximalen Einstellungen erkennen Sie selbst kleine Unebenheiten auf Fahrzeugen oder Gebäuden. Zudem wirkt die Beleuchtung realistischer.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In niedrigen Details (linkes Bild) verkommen Explosionen zu undefinierbaren Farbverläufen. Die Detailfülle der Fahrzeuge und Gebäude erinnert zudem an die Klötzchen-Optik der 90er-Jahre. In maximalen Details (rechtes Bild) kommt Quake Wars zwar grafisch immer noch nicht an Kracher wie Bioshock heran, sieht aber dank schicker Texturen und Explosionseffekte dennoch gut aus.

TECHNIK-TIPPS

- Quake Wars limitiert die Bilder pro Sekunde auf 30 fps. Um diese Beschränkung aufzuheben, öffnen Sie die Datei »etqwconfig.cfg« im Ordner »Eigene Dateien/id Software/Enemy Territory - Quake Wars«. Geben Sie dort diese vier Textzeilen ein:
seta com_fixedtic „1“
seta com_unlockFPS „1“
seta com_unlock_timing_method „0“
seta com_showFPS „1“
Speichern Sie die Datei, und starten Sie das Spiel. Nun läuft Quake Wars in Online-Matches ohne hinderliche Beschränkungen, lediglich im Spiel gegen Bots gibt es weiterhin nur 30 fps.
- Ruckelt das Spiel, deaktivieren Sie zuerst die »Weichen Schatten« und das »Weiche Laub«. Das bringt ordentlich Leistung, und Quake Wars sieht kaum schlechter aus.
- Mit weniger als 1,0 GB Arbeitsspeicher müssen Sie ellenlange Ladezeiten in Kauf nehmen, mit 2,0 GB verkürzt sich die Wartezeit enorm.
- Damit Quake Wars auf ATI-Karten problemlos läuft, brauchen Sie unbedingt den aktuellsten Treiber Catalyst 7.9.
- Quake Wars ruckelt stark, wenn Sie mehr als einen Monitor nutzen. Deaktivieren Sie den zweiten Bildschirm, läuft das Spiel wieder normal.
- Auch auf einer Geforce 6600 GT oder Radeon X800 läuft das Spiel ruckelfrei, wenn Sie niedrige Details und eine Auflösung von 1024x768 einstellen.

Checkliste

- 4,6 GB Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Unschärfe-Effekte sehen zwar schick aus, stören aber Profis beim Zielen. Unser Tipp: Deaktivieren Sie sie!
- 2 Anisotrope Filterung kostet kaum Leistung, erhöht aber die Bildqualität durch schärfere Tiefentexturen.
- 3 Die Beleuchtung wirkt sich stark auf die Leistung aus, die maximale Einstellung »Ultra« kostet fast 40 Prozent Performance gegenüber der »hohen« Einstellung.
- 4 Der optische Gewinn der »Ultra«-Einstellung steht in keinem Verhältnis zum Leistungsverlust, lassen Sie diese Einstellung auf »Hoch«.
- 5 Ab einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne Leistungseinbußen niedrige Kantenglättung einstellen.

SO LÄUFT ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1	2	3	4	5
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT
Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2900 XT
PROZESSOR	2	3	4	5	6
Athlon XP	2000+	2600+	3200+		
Pentium 4	2.6 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	
Athlon 64		3500+	4000+	FX-57	
Pentium D			915	950	965 XE
Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+
Core 2				E4300	E6300
Speicher in MB	3	4	5	6	7
	128	256	512	1.024	1.536
				2.048	2.560
					3.072

- 4 technisch unmöglich
läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details
Aus: weiche Schatten, weiches Laub
- läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details
Shader-Level: Hoch
Aus: weiche Schatten, weiches Laub
- läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details
Achtfache anisotrope Filterung



Die **Nailgun** der Strogg hilft gegen Infanteristen wie auch gegen Fahrzeuge. (800x600, niedrige Details)



Das **Schlachtgefühl** überzeugt: Vor allem im Kampf mit Fahrzeugen kracht es gewaltig auf dem Monitor.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion veröffentlicht der Publisher Activision auch eine limitierte Collector's Edition von **Enemy Territory: Quake Wars**. Zusätzlicher Inhalt der edleren Verpackung: eine Bonus-DVD mit Trailern, ein Making of sowie passende Klingeltöne fürs Handy. Beide Versionen sind ungekürzt und ab 16 Jahren freigegeben.



Cyclops, einem schwer gepanzerten Strogg-Mech. Von außen machen die Vehikel weniger her als in **Battlefield 2**. Steigt man jedoch ein, bekommt man die hübschesten Cockpits des Genres zu sehen. Auch das Fahrgefühl geht in Ordnung. Einzige Ausnahme ist der Panzer der Menschen, dessen Masse man aufgrund der mäßigen Physik nicht spürt und der bei Explosionen wie ein Gummiball durch die Gegend geschleudert wird. Apropos Explosionen: Gerade auf Karten mit vielen Fahrzeugen kommt ein hervorragendes

Schlachtgefühl auf. Überall kracht und knallt es, fliegen Trümmer durch die Gegend und Vehikel in die Luft. Etwas mehr Aufwand bei den Effekten wäre allerdings schön gewesen – die Explosionen wirken platt und wenig spektakulär.

Der Browser: schneller

Der größte Kritikpunkt an **Battlefield 2** und **2142** ist der fehlerhafte und umständliche Serverbrowser. **Quake Wars** punktet hier mit einer klar strukturierten Liste, die sich komfortabel bedienen lässt und eine Vielzahl von Filterfunktionen besitzt. Auf dem Schlachtfeld selbst ist die Bedienung nicht ganz optimal gelungen. So haben die Entwickler das Schnellchat-Menü, über das Sie Nachschub anfordern oder Feindsichtungen melden, in mehrere Rubriken unterteilt, weshalb es im Eifer des Gefechts umständlich zu bedienen ist. Immerhin gibt es über die V-Taste eine abgespeckte Variante, die eine Handvoll der am häufigsten benutzten Funksprüche bereithält. Auf der ebenso nützlichen wie übersichtlichen Karte informieren Sie sich nicht nur über aktuelle Missionsziele (die Sie auf Wunsch auch direkt in der 3D-Umgebung sehen), sondern auch über bereits freigeschaltete Boni. Wenn Sie etwa eine Weile lang leichte Waffen benutzen, belohnt das Spiel Sie mit größeren Magazinen. Bleiben Sie lang genug am Leben, können Sie schneller sprinten. Anders als in **Battlefield** bleiben die Extras aber nicht bestehen – verlassen Sie den Server, sind die Erweiterungen futsch. Das schadet der Langzeitmotivation, hilft aber der Balance, da alle Spieler beim Neustart wieder bei null anfangen. Ein Ärgernis zum Schluss: Die eingebaute Frame-Begrenzung lässt sich nur umständlich über einen Editor entfernen. Eine Anleitung finden Sie im Technik-Check. **DM**

Nix von allem

Daniel Matschijewsky:

Ich liebe Battlefield. Und ich liebe Quake. Doch eine Mischung aus beidem will einfach nicht funktionieren. Gehe ich als Quake-Fan an Enemy Territory ran, enttäuschen mich die Waffen und das schwache Balancing. Schlägt mein Herz für Battlefield, ist zu wenig Taktik und Teamgefühl im Spiel. Schade, denn die Idee mit den klassenspezifischen Missionen ist großartig und deutlich spannender als jede Flaggen-eroberung. Da aber auf den Servern kaum zusammengearbeitet wird, verkommt Enemy Territory zur Massenballerei. Die macht dafür einiges her: Präsentation, Leveldesign und Technik stimmen, weshalb ich trotz meiner beiden enttäuschten Fan-Herzen gern in den Krieg der Menschen gegen die Strogg ziehe.



danielm@gamstar.de

ET: QUAKE WARS

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Splash Damage (Return to Castle Wolfenstein (dt.), GS 02/01)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.9.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	4 Stunden	GENRE	ACTION
	Mit der Zeit nervt die mäßige Balance.	SZENARIO	realistisch — fiktiv
		FREIHEIT	linear — offene Welt
		HANDLUNG	einfach — komplex
		GEWALT	keine — brutal
		SPIELABLAUF	Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Schnelle Reaktionen Orientierungsfähigkeit Logik & Überlegung Geduld Handeln unter Zeitdruck Vorausplanung Mikromanagement Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	Hilfefenster		
SPEICHERSYSTEM	—		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 4,7 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte	
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	CD-Key
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Kampagne (32), Ziel (32), Stoppuhr (32)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	ja
FAZIT	Zwar vermessen wir das Teamgefühl, trotzdem machen die Internet-Gefechte Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + enorme Weitsicht + gute Animationen - teils detailarme Landschaften - mäßige Effekte - Frame-Grenze	8 / 10
SOUND	+ knallige Explosionen + gute englische Sprachausgabe - schwache deutsche Sprecher - teils öde Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ Karten größtenteils gut ausbalanciert - unfaire Engstellen - Strogg etwas schwächer als Menschen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Schlachtgefühl + düsteres Endzeit-Szenario - Teamgefühl kommt kaum auf - auf Dauer nerviger Funk	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + übersichtlicher Serverbrowser + nützliche Karte - fummeliger Schnellchat	9 / 10
UMFANG	+ 12 teils große Karten + drei Spielmodi + fünf Charakterklassen + viele Fahrzeuge + zahlreiche Spieloptionen	10 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich + Infanterie- und Fahrzeugkarten + recht realistisch gebaut - öde Innenräume	9 / 10
TEAMWORK	+ Missionen für spezielle Soldatenklassen - Hilfe wird nicht belohnt + Sanitäter und Unterstützer nur bedingt nützlich	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal für jeden Bedarf + coole Geschütztürme + beliebte Quake-Waffen - manche Extras nutzlos	9 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ spannender als das übliche Flaggen-erobern + knifflige Aufträge - nur Stoppuhr-Modus für Online-Gefechte interessant	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Actiongeladene Online-Ballerei ohne Teamgefühl.

79

SPIELSPASS



Nach einem Profitrick versuchen wir, auf einer schmalen **Grindbahn** zu landen.

Statt Tony Hawk auf Rollen gibt's hier Pinguine auf Brettern. Spaßig, aber kurz.

Könige der Wellen

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4208

Win Vista 32 Bit
- läuft

Sommer, Sonne, Pinguine. Dass die Wasservögel surfen können, zeigt der Kinofilm **Könige der Wellen**. Die gleichnamige PC-Umsetzung greift lediglich auf den Surfaspekt der Vorlage zurück. Dafür liegt es nun an Ihnen, ob sich Ihr Charakter auf dem Brett hält oder regelmäßig Ozeanwasser schluckt.

Sie sausen auf gerade einmal 13 Kursen entlang, die immerhin vom Sandstrand bei Sonnenuntergang bis hin zur klippenübersäten Sturmflutenbucht reichen. Auf diesen vordefinierten Strecken müssen Sie versuchen, den Punkterekord zu knacken. Das schaffen Sie am schnellsten mit Kunststücken, die Sie auf Knopfdruck einleiten. Allzu komplexe Tastenkombinationen wie in den **Tony Hawk**-Spielen müssen Sie sich nicht merken. Dadurch bleibt die Lernzeit zwar überschaubar,

erfahrene Spieler fühlen sich aber schnell unterfordert. Mit jedem Kunststück steigt Ihr Energievorrat. Der erlaubt Ihnen einen Temposchub oder lässt ihren Pinguin ganz besonders spektakuläre Sprünge hinlegen. Dabei sollten Sie aber ein Gamepad besitzen, da Ihnen die nicht konfigurierbare Steuerung sonst regelmäßig einen Fingerspagat abverlangt. Um Extras wie etwa die Mehrspielerkurse freizuschalten, sollten Sie Ikonen einsammeln. Das erhöht zwar den Wiederspielwert, trotzdem ist das Spiel mit sechs Stunden Gesamtzeit reichlich kurz. Einen Mehrspielermodus gibt es nur für zwei Surfer im Splitscreen. **AP**

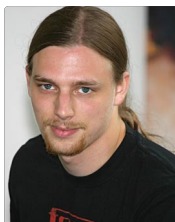
KÖNIGE DER WELLEN

GENRE	Actionspiel	USK	ab 6 Jahren
HERSTELLER	Ubisoft		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



Brettballer

Andrej Plancak: Könige der Wellen ist vor allen Dingen eines: schnell. Schnell zu erlernen, schnell Spaßig, schnell durchgespielt. Danach gibt es kaum noch etwas zu tun. Schnellere Surfbretter und bessere Charaktere bekomme ich erst, wenn ich überall bereits Bestzeiten gefahren bin. Eine fehlende Internetunterstützung verschenkt zudem viel Wettbewerbspotenzial. Trotzdem macht mir die Wellenreiterei kurzzeitig unkomplizierten Spaß und Lust auf den Film, gerade weil gut gemachte Mini-Videos mit Filmcharakteren die Strecken einführen. Für eine Vorschau sind mir 30 Euro allerdings zu viel.





Nur die detaillierten Helikopter heben sich von der äußerst **tristen Landschaft** ab.

Die Rückkehr der Hardcore-Helikopter.

Enemy Engaged 2

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4154

Win Vista 32 Bit
- läuft

Mit Ausnahme von Team-Shootern wie **Battlefield 2** kommt man in modernen Spielen kaum noch in die Lage, einen Helikopter fliegen zu dürfen. Umso erfreuter werden Fans der Himmelsgleiter sein, dass mit **Enemy Engaged 2** nach über sieben Jahren die Fortsetzung einer der beliebtesten Hubschrauber-Simulationen erscheint. Trotz der Zahl 2 im Titel hat sich gegenüber dem Vorgänger allerdings wenig getan. Vor allem technisch scheint das Spiel am Anfang des Jahrtausends stehen geblieben zu sein: Die kargen Landschaften bieten keinerlei optische Abwechslung, die großflächigen Bodentexturen sind sogar richtig hässlich. Lediglich realitätsgetreue Cockpits mit authentischen Instrumenten und die schicken Helikopter selbst heben sich angenehm ab. Profis wagen sich an eine der sechs fiktiven Kampagnen, die sich auf die drei Kriegsschauplätze Taiwan, Korea und den

Libanon verteilen. Toll ist das Missionsdesign, denn dynamische Schlachtfelder sorgen für einen nichtlinearen Ablauf mit zahlreichen Aufgaben, etwa Eskortieren oder der Zerstörung bestimmter Zielobjekte. Das Flugverhalten der beiden Heli-Typen – zur Wahl stehen der amerikanische RAH-66 Comanche und der russische KA-52 Hokum B – fällt sehr realistisch aus, lässt sich aber in mehreren Stufen anpassen. Für Einsteiger ist das Spiel dennoch eine schlechte Wahl, denn ein Tutorial oder Einführungs-videos suchen Sie vergebens. Dafür besteht immerhin die Möglichkeit, seinem Bordschützen oder Flügelmann Befehle per Sprachsteuerung über ein Mikrofon oder Headset zu erteilen. **BP**

ENEMY ENGAGED 2

GENRE	Flugsimulation	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Koch Media		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte mit Pixel Shader 2.0		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Einäugiger unter Blinden

Benedikt Plass: Mangels echter Konkurrenz kann ich über die technischen Mängel des Spiels noch hinwegsehen. Allerdings frage ich mich, warum Flugsimulationen interessierte Einsteiger regelmäßig derart vor den Kopf stoßen. Ein Tutorial wäre bei der komplexen Steuerung und den überladenen Menüs das Mindeste gewesen. So bleibt Enemy Engaged 2 ein Fall für Profis, die dank der abwechslungsreichen Missionen und des realistischen Flugverhaltens viele nette Stunden mit der Flugsimulation verbringen werden.



**Gunnar Lott**

hat bescheidene Ziele im Leben: Amerika erobern, den fernen Osten unterjochen, die Heimat der Orks verwüsten.

**Michael Graf**

kann es kaum mehr erwarten, in Spore eine Rasse blutrünstiger Kuschelhäschen aufs Universum loszulassen.

Strategie

Das Siedler-Dilemma

Warum eine große deutsche Serie stagniert.

Die Macher der **Siedler**-Serie stehen unter Druck – die Reihe muss international erfolgreich werden, gute Zahlen in Deutschland reichen nicht mehr. Das führt zu Experimenten, etwa dem Schwenk vom Knuddel-Look auf pseudo-realistisches Mittelalter in **Siedler 6**. Das bricht mit der Tradition, ist aber für sich genommen nicht schlimm – gefährlicher ist es, die Kernmechanismen der Serie beständig zu manipulieren, um es allen recht zu machen. Der logische Schritt für die Serie wäre es, das klare, simple Wirtschaftssystem des **Siedler 2**-Remakes vom letzten Jahr mit der Präsentation und der Detailliebe von **Siedler 5** zu verheiraten.

Aber **Siedler 6** will am Ende zu viel – die Nörgeleien am Kampfsystem von Teil 5 etwa beantwortet Blue Byte mit einer Vereinfachung, die die Schlachten belanglos werden lässt. Über das restliche Spiel ziehen die Entwickler dafür einen Schleier von Komplexität, der die Abläufe glaubwürdiger machen soll, aber am Ende nur das Durchschauen der Mechanismen verhindert. Ein Dilemma – **Siedler 6** internationalisiert sich weiter, will aber auch die deutschen Fans zufriedenstellen und muss überdies verlorenen Boden auf **Anno 1701** gutmachen. Zu viele Kräfte zerren an diesem Spiel, am Ende sitzt es zwischen den Stühlen. **GUN**

Strategie-Inhalt

Tests

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs.....	86
Galactic Assault.....	93
Wildlife Park 2: Marine World.....	93

GameStar-Strategie-Charts 11/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign/ Scharpositionen	KI	Einheiten	Kampagne/ Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Pacific	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
8	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
9	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
3	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
4	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
5	Rise & Fall	Midway	Midway/Stainl. Steel	08/06	82	7	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	86	5	9	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05	84	6	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	NEU	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.



Helden wie Elias können mit neutralen Siedlungen auf den Karten **Handel treiben**.



Im **Winter** bleiben Farmen und Fischereien ohne Ertrag. Hungrige Siedler streiken.

Die Siedler Aufstieg eines Königreichs

Der sechste Siedler-Teil kehrt zum Aufbauspiel zurück, zeitgemäß modernisiert.
Der erste Blick täuscht: Was vertraut aussieht, folgt nun anderen Regeln.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4015
- Infos zum Spiel:
► Quicklink: 4198

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der Schmied ist nicht da. Dabei hat er zu Hause zu sein und pausenlos das Eisen zu bearbeiten, das man ihm bringt und von ihm holt! So kennen das Spieler, die in einer der bislang fünf

Siedler-Episoden Warenketten aufgezogen haben. Im sechsten Serienteil **Aufstieg eines Königreichs** kann der Schmied dagegen lange auf sein Eisen warten – es gibt keine Zuträger mehr. Al-

so muss er selbst loslaufen, um Rohstoffe zu holen. Und um essen zu gehen. Denn auch das noch: Die Siedler haben auf einmal Hunger, können frieren, schmutzig werden und sich langweilen. Mit

solchen Bedürfnissen, einem umgekrempelten Wirtschaftskreislauf und einem Schwung neuer Spielkonzepte tritt die Traditionsserie gegen den großen Konkurrenten **Anno 1701** an. Die Moderni-



In einer funktionierenden Siedlung konzentrieren sich die Produktionsgetriebe um den **Marktplatz** mit dem Lagerhaus. Rund um den Brunnen wird gerade gefeiert: Die Siedler sind auf Brautschau.



Um **Stadtmauern** zu durchbrechen, sind Katapulte und Rammen notwendig. Auf den Zinnen hat Crimson Sabatt Schützen zur Verteidigung aufgestellt. Unsere Armee verknäult sich derweil vor dem Tor; sinnvolle Taktik-Vorgaben sind in Schlachten unmöglich.

sierung ist an vielen Stellen gelungen, aber nicht an allen – was damit zusammenhängt, dass der Schmied nicht da ist.

Es wird gebaut

An Ihrem Kernauftrag als Bauleiter ändert sich in **Aufstieg eines Königreichs** nichts: eine florierende Wirtschaft aufziehen, indem Sie Betriebe errichten und Straßen ziehen. Die Einwohner erledigen alle Arbeiten automatisch, Sie kümmern sich nur um eine effiziente Infrastruktur. Holzfällerhütten müssen dabei nah am Wald liegen, Fischerhütten am Wasser – ganz logisch. Bislang galt in **Siedler**-Spielen: Wo Eisen abgebaut wird, sollte möglichst auch der Schmied nicht weit sein, um den direkten Transportweg kurz zu

halten. Das stimmt im neuen **Siedler** in dieser Form nicht mehr. Nun wandert das Metall erst einmal zum Dorfzentrum ins Lagerhaus. Von dort holt es dann der Schmied wieder ab; selbst dann, wenn seine Esse direkt neben der Mine steht. Seine Produkte bleiben im Laden, bis ein bedürftiger Siedler vorbeikommt und eines kauft. Herrscht kein Bedarf, stellt der Schmied bei vollem Regal (9 Stück) die Arbeit ein.

Es wird gelaufen

Die Konsequenz des neuen Transportsystems ist eine stark zentralisierte Siedlung. Denn es gibt nur ein Lagerhaus, um das sich ringförmig die wichtigsten Produktionsbetriebe drängen. Das ist gewollt, denn Blue Byte strebt nach

Neue Spielkonzepte

Helden

Vor Beginn jeder Partie wählen Sie einen aus sechs Helden, der Sie im Spiel unterstützt. Jeder Recke besitzt eine ständig wirksame und eine aktivierbare Fähigkeit. Helden sind nötig, um neue Territorien zu besetzen, zu handeln und einige Missionsziele zu erfüllen.



Rangstufen

Welche Gebäude Sie errichten können, hängt davon ab, welchen Rang Ihr Held erreicht hat. Sie dürfen ihn befördern, wenn Ihre drei Hauptgebäude eine bestimmte Ausbaustufe erreicht haben, Ihre Stadt groß genug ist und die Bedürfnisse der Siedler erfüllt sind.



Bedürfnisse

Wie in der Anno-Serie haben Ihre Siedler nun Bedürfnisse und verbrauchen dadurch Güter. Anfangs ist das Nahrung, mit steigender Rangstufe Kleidung, Hygieneartikel, Unterhaltung und Dekoration. Bei unerfüllten Wünschen streiken die Arbeiter.



Steuern

Gold als Rohstoff und Goldmünzen als Zahlungsmittel gibt es nicht mehr. Stattdessen entrichten alle weiterverarbeitenden Betriebe regelmäßig Steuern. Davon bezahlen Sie den Sold Ihres Heers, Handelsgüter und die Erweiterung der drei Hauptgebäude.



Territorien

Gebäude dürfen nur auf Boden errichtet werden, der zu Ihrem Reich gehört. Jede Karte ist in Territorien eingeteilt. Ein solches besetzen Sie, indem Sie den Helden hinschicken und einen Außenposten errichten lassen. Die Länder müssen nicht zusammenhängen.



Wetter und Boden

Welche Art Nahrung Sie herstellen können, hängt vom Klima der Karte ab. Kornfelder, Kuh- und Schafsweiden benötigen fruchtbaren Boden und Wasser; beides ist in Wüstenländern rar. Auf nördlichen Karten frieren im Winter Felder und Fischgründe zu.



Facts

- ▶ 16 Kampagnenmissionen
- ▶ 16 freie Karten
- ▶ 12 MP-Karten
- ▶ 6 Helden
- ▶ 34 Gebäude
- ▶ 10 Rohstoffe
- ▶ 18 Produkte
- ▶ 6 Rangstufen
- ▶ 4 Klimazonen

Das alte Wirtschaftsmodell

Siedler 2: Dng



- 1 Träger liefern Produkte direkt dorthin, wo sie gebraucht werden. Kurze Wege zwischen Betrieben sind wichtig.
- 2 Die Arbeiter verlassen ihren Betrieb nie. Alle Waren werden von Trägern auf den Straßen geliefert und geholt.
- 3 Manche Güter sind sofort fertig, manche müssen mehrmals verarbeitet werden (Korn ► Mehl ► Brot).
- 4 Produzierte Güter werden sofort abgeholt und weiterverteilt. Der Überschuss geht ans nächste Lagerhaus.
- 5 Der Warenkreislauf ist dezentral: Mit neuen Lagerhäusern lässt sich das Verteilungsnetz erweitern.

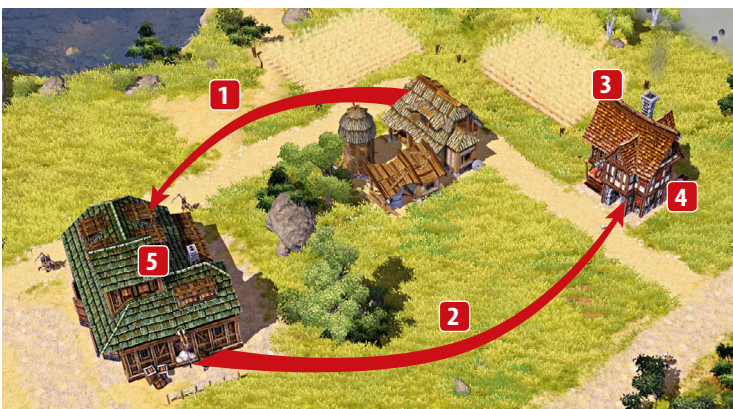
größerer Glaubwürdigkeit: Der Marktplatz als zentraler Umschlagplatz für Waren entspricht viel eher der Realität einer mittel-

alterlichen Stadt als das bisherige System mit Trägern und stubenhockenden Handwerkern. Tatsächlich wirken vor allem große Siedlungen nun lebendiger als zuvor, im Stadtkern herrscht stimmungsvolles Gedränge. Die zentralisierte Wirtschaft hat allerdings Folgen. Je weiter sich eine Gemeinde ausbreitet, desto ineffizienter wird sie. Denn zwangsläufig verlängern sich die Laufwege zum Marktplatz. Ein Bauer am anderen Ende der Karte produziert wesentlich weniger als sein Kollege im Dorf, weil er die meiste Zeit auf der Straße verbringt. Neue Lagerhäuser, die das Warennetz um Knotenpunkte erweitern würden, dürfen Sie nicht errichten. Stattdessen müssen Sie das Stadtzentrum von vornherein vorausschauend planen und sollten nicht davor zurückschrecken, es im fortgeschrittenen Spiel auch mal mit der Abrißbirne umzugestalten.

Um nicht ständig hin- und herrennen zu müssen, sammeln alle Arbeiter ihre Produktion im eigenen Haus. Ist das voll, geht's zum Markt. Je nach Stufe des Betriebs (drei Größen gibt's für jedes Haus, der Ausbau kostet Holz) erweitert sich der Stauraum. Für Sie als Spieler bedeutet der Sammeltrieb Ihrer Bürger, dass sich in den Gebäuden oft Rohstoffe stapeln, die dringend gebraucht würden – aber erst verfügbar sind, wenn der Besitzer die volle Ladung zum Lagerhaus gebracht hat. Ein Notfall-Kommando à la

Das neue Wirtschaftsmodell

Siedler 2: AeK



- 1 Die Arbeiter liefern ihre Produkte immer zuerst ins Lagerhaus. Die Nähe zum Dorfkern ist wichtig.
- 2 Die Arbeiter holen sich alles selbst, was sie für ihren Betrieb und ihre Bedürfnisse brauchen.
- 3 Grundgüter müssen einmal verarbeitet werden, bevor sie gebrauchsfertig sind. Zwischenstufen gibt es nicht.
- 4 Verarbeitete Güter bleiben in den Betrieben. Pro Haus lagern maximal neun Stück. Überschuss gibt es nicht.
- 5 Der Warenkreislauf ist zentral: Alle Rohstoffe gehen zuerst ins Dorfkern zum einzigen Lagerhaus.

»Sofort alles Holz liefern!« haben wir schmerzlich vermisst.

Es wird gesucht

Wir sagen's ja ungern, aber Sie können durchaus dankbar sein, dass wir Ihnen gerade erklärt haben, wie das mit dem Warentransport funktioniert – das Spiel tut's nämlich nicht. Die Tutorial-Mission bringt Ihnen kaum mehr bei, als Häuser zu errichten und die wichtigsten Knöpfe im überladenen Interface zu benutzen. Den Rest müssen Sie sich selbst abgucken, indem Sie die Siedler beobachten. Das mag anfangs durchaus Teil des Spaßes sein, später steht die Geheimniskrämerei aber Spielentscheidungen im Weg. Weil zum Beispiel eine Effizienzanzeige und ein Bewohnerstatus für die Betriebe fehlen, finden Sie nur durch Nachsehen heraus, ob

der Schmied gerade arbeitet oder wo er aus welchem Grund unterwegs ist. Zudem bleibt oft schleierhaft, woran es liegt, wenn Betriebe nicht ausgelastet sind. Warum manche Siedler erst mal aus Hunger streiken gehen, bevor sie die volle Metzgerei am Marktplatz entdecken, erschließt sich uns auch nach einer Woche Spielzeit nicht. Das mag an unserer eigenen Dummheit liegen – aber das Spiel gibt sich keine Mühe, solche Fragen aufzuklären. Vollends undurchschaubar bleiben die Hochzeiten. Sie können am Marktplatz ein Fest ausrichten, damit Ihre Siedler auf Brautschau gehen. Wovon es abhängt, wie viele Paare sich nach Tanzschluss finden, welche Betriebe eine Frau im Haus haben und was für Auswirkungen das Ehelück bringt, all das verschweigt das Spiel.

Die sechs Helden



Marcus

Mit dem Ritter Marcus als Helden zahlen Sie weniger für neue Truppen. Auf Knopfdruck kann Marcus Einheiten mit Munition versorgen.



Alandra

Mit der Heilerin Alandra als Heldin bringen Kirchkollekten mehr Gold. Auf Knopfdruck kann Alandra kranke Siedler im Umkreis heilen.



Elias

Mit dem Händler Elias als Helden erzielen Sie bessere Handelspreise. Auf Knopfdruck kann Elias Siedlern im Umkreis Nahrung geben.



Kestral

Mit der Schurkin Kestral als Heldin erhalten Sie mehr Steuereinnahmen. Auf Knopfdruck kann Kestral Gold aus Produktionsgebäuden plündern.



Hakim

Mit dem Nomaden Hakim als Helden kosten Ausbaustufen weniger Holz. Auf Knopfdruck kann Hakim eine Feindgruppe überlaufen lassen.



Thordal

Mit dem Wikinger Thordal als Helden heiraten nach Festen mehr Siedler. Auf Knopfdruck kann Thordal Siedler mit einem Lied unterhalten.



Das Menü unten zeigt die **Bedürfnisse** jedes Betriebs, links erhalten wir vom schnaubtartigen Herrn gerade eine Aufgabe. (800x600, niedrige Details)

Und nun: das Wetter

Allen Unklarheiten zum Trotz funktioniert die Basisaufgabe gut, nämlich die Warenmengen zu beobachten und zu entscheiden, wann Produktionszweige ausgebaut werden sollten. Mit wachsender Siedlung müssen Sie stets nachbessern, weil mehr Einwohner natürlich auch mehr Nahrung verspeisen. Gleichzeitig wird der Baugrund knapp, manche Rohstoffquellen versiegen – das sorgt für spannende Entscheidungen und zwingt zur Expansion. Ein Schwung neuer Spielkonzepte sorgt für zusätzliche Herausforderungen. So gibt es nun vier Klimazonen mit eigenen Wetterbedingungen. In der Wüste ist fruchtbarer Boden rar und Wasser knapp, im eisigen Norden schlummern Farmen und Fischgründe das halbe Jahr unter dichtem Schnee. Alle Länder gliedern sich in Territorien; nur wer eine Region mit einem Außenposten besetzt hat, kann dort Ressourcen ausbeuten. **Aufstieg eines Königreichs** übernimmt zudem das Heroen-Konzept aus dem Vorgänger, allerdings sinnvoll entschlackt. Sie dürfen aus sechs Recken einen auswählen, der Sie in die Mission begleitet. Die Helden haben je zwei Spezialfähigkeiten (siehe Kasten), vor allem dienen sie aber zum Erforschen der Karte sowie als Boten und Händler beim Austausch mit neutralen Dörfern, die Rohstoffe anbieten.

Und nun: Klamotten

Ihr Held besitzt einen Rang, von dem wiederum der Status Ihrer Stadt abhängt. Vom einfachen Ritter geht's über sechs Stufen hinauf zum Erzherzog. Von der Beförderung hat Ihr Recke zwar nichts (seine Fähigkeiten bleiben immer gleich), wohl aber die Siedlung, denn deren Bewohner dürfen nun neue Häusertypen bauen und zusätzliche Waren herstellen. Das ist auch notwendig, weil im Rang gekletterte Siedler mit neuen Annehmlichkeiten verwöhnt werden wollen. Auf dem Ritter-Level brauchen sie lediglich ab und an einen Happen, und kaum ist man Landvogt, verlangt das feine Volk plötzlich auch was anzuziehen! Vor allem in den höheren Rängen verschlingen die neuen Produkte Rohstoffe, die bislang in andere Wirtschaftszweige geflossen sind. Entsprechend verzweigt sich Ihre Versorgungskette, was

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Hier ihre Meinungen.

Ich baue nicht, ich lebe schon

Das finde ich gut: Siedler 6 begeistert durch schöne Grafik, viele tolle Funktionen und Gebäude sowie eine unterhaltsame Story. Das neue Wüsten-Szenario hat mir sehr gut gefallen, und auch die Wetterwechsel sind sehr gelungen. Außerdem finde ich es super, dass Die Siedler 6 den tollpatschigen, knuddeligen Look der früheren Episoden behält und dabei detailreich und gut animiert ist.



Matthias Horn, 20 Jahre, Zivildienstleistender

Das finde ich weniger gut: Die Missionsziele lassen teilweise zu wenig Freiraum, das Spiel akzeptiert nur wenige Lösungswege. Außerdem gibt es im freien Spiel zu wenige Einstellungsmöglichkeiten. Nervig: die Wölfe ...

Zurück zu den Wurzeln

Das finde ich gut: In der detailreichen Spielwelt gibt es an jeder Ecke Neues zu entdecken. Es macht Spaß, den Figuren beim Arbeiten zuzuschauen. Stimmungsvoller Jahreszeitenwechsel sowie exzellente Wasser- und Soundeffekte runden das Erscheinungsbild ab und tragen ihren Teil zur Lebendigkeit der Spielwelt bei. Neuerungen wie der Gebäudeausbau und die aus Anno 1701 bekannten Bedürfnisse der Siedler ergänzen das Spiel sinnvoll.



Bastian Scholtysik, 25 Jahre, Bankkaufmann

Das finde ich weniger gut: Die Verwendung überschüssiger Waren aus dem Lager durch weiterverarbeitende Betriebe funktioniert nicht immer einwandfrei.

Siedeln macht wieder Spaß!

Das finde ich gut: Im sechsten Teil der Siedler-Reihe ist wieder Bauen angesagt! Blue Byte hat es geschafft, mir mit vielen neuen Produktionsgebäuden das ursprüngliche Gefühl der Wuselserie zurückzugeben. Ob Hygieneprodukte, Bienenhonig oder Kräuter für die Medizingewinnung: Allerhand muss abgebaut, verarbeitet und in den Warenkreislauf gebracht werden. Wetterwechsel und zeitgemäße Grafik sind zusätzliche Highlights.



Mariano Mosel, 26 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Einige Dinge sind unnötig kompliziert. Wenn ich einen Kuhstall baue, will ich auch die Kühe inklusive bekommen und nicht erst auf der Karte suchen!

TECHNIK-CHECK

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



STANDARD-PC
ATHLON XP/2.000+ • 512 MB RAM • RADEON X800 PRO

► 1024x768, niedrige Details

Mit niedrigen Details stören vor allem matschige Texturen und fehlender Schattenwurf. Die mageren 512 MB RAM und der schwache Athlon XP/2000+ des Standard-PCs verursachen trotzdem regelmäßige Ruckler.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GB RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024, mittlere Details

In mittleren Detaileneinstellungen peppen vor allem die schärferen Texturen das Spiel grafisch deutlich auf. Zudem bleibt genug 3D-Leistung, um die Schatten zu aktivieren – das bringt spürbar mehr Atmosphäre.



HIGHEND-PC
CORE 2 DUO E6300 • 2,0 GB RAM • GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050, maximale Details, 4x AA/8x AF

Mit maximalen Einstellungen beeindruckt die detailierte Vegetation sowie die akkuraten Schatten. Aktivierte Kantenglättung und Texturschärfung verleihen dem Spiel dabei den letzten Grafikscliff.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In der **Minimaleinstellung** (links) verkommt die Landschaft zur kargen Einöde: Gras besteht nur aus einer grünen Textur, und die Felsformationen wirken flach und detailarm. Mit **maximalen Details** wuseln die Siedler wesentlich lebendiger, vor allem der realistische Schattenwurf sowie die detaillierten Texturen schaffen viel Atmosphäre.

TECHNIK-TIPPS

- Maximale Textur-, Terrain- und Schattenqualität hängen vom RAM Ihrer Grafikkarte ab. Erst mit über 512 MB Videospeicher sind die maximalen Einstellungen möglich.
- Irreführende Bezeichnungen: Der Regler »Antialiasing« bestimmt die Qualitätsstufe der Kantenglättung im Spiel, der Schieber »Kantenglättung« hingegen das Transparenz-Antialiasing zur Glättung (halb-)transparenter Strukturen wie Bäume oder Zäune.
- Mit 512 MB RAM müssen Sie lange Ladezeiten in Kauf nehmen, bereits mit 1,0 GB warten Sie wesentlich kürzer.
- Spätestens mit einer Geforce 7800 GT / Radeon X1800 XL können Sie zweifache Kantenglättung (AA) und vierfache Texturschärfung (AF) aktivieren, mit schnelleren Karten auch 4x AA/8x AF.
- Auch auf einer Geforce 6600 GT läuft das Spiel ruckelfrei, wenn Sie niedrige Details und eine Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten einstellen.

Checkliste

- 2,8 GB Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 512 MB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

ACHTUNG GEFORCE-7-BESITZER!

Die Siedler 6 kann derzeit Probleme auf PCs machen, die mit Windows XP (nicht Windows Vista) und einer Geforce-7-Karte laufen. Dabei friert das Spiel nach einiger Zeit ein, und es hilft nur ein Rechner-Neustart. Der Fehler soll laut Blue Byte nicht im Spiel liegen, sondern im Grafikkartentreiber. Nvidia ist über den Fehler informiert, bis zum Redaktionsschluss war aber noch keine Lösung gefunden. Wer Windows XP samt einer Geforce 7 besitzt, sollte vor der Installation des Spiels auf www.nzone.com nachsehen, ob ein neuer Treiber zum Download verfügbar ist.

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Der Regler »Texturen« bestimmt die grafische Qualität von Siedlern und Gebäuden. Stellen Sie diesen so hoch ein, wie es das Spiel erlaubt – die Performance-Einbußen spüren Sie meist kaum.
- Die Terrainqualität sollten Sie so hoch wie möglich einstellen – die Landschaft wirkt einfach detailreicher.
- Ab einer Shader-2.0-Karte (Geforce FX/Radeon 9xxx) können Sie hier die Maximaleinstellung wählen. Nur so lassen sich »Animationsqualität«, »Reflektionen« und »Grasdetails« aktivieren.
- Schatten bringen viel Atmosphäre, kosten aber je nach 3D-Karte massig Rechenzeit. Die mittlere Einstellung stellt eine gute Balance zwischen Optik und Leistung dar.
- Stellen Sie die Animationsqualität auf die höchste Stufe. Das kostet selbst auf schwächeren PCs nicht viel Leistung, dafür wirken die Siedler lebensechter.

SO LÄUFT DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 G	7900 GTS	7950 GS		
PROZESSOR	2	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XL	X1950 XT		
		Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS	8800 GTS	8800 Ultra		
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT		2900 XT		
		Athlon XP	2600+	2600+	3200+					
SPEICHER	3	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
		Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57			
		Pentium D			915	950	965 XE			
		Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+			
LEGENDE	4	Core 2			E4300	E6300	E6600	E6900	E6800	
			128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

4 **technisch unmöglich** läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details im Optionsmenü Shader hoch

läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details im Optionsmenü Shader hoch

läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details im Optionsmenü Shader hoch



Alanda ist zur Marquise befördert worden. Das wird mit Feuerwerk gefeiert. Ab nun sind neue Gebäudetypen verfügbar.

die Planung kniffliger macht. So wird etwa Woll zunächst nur für Kleidung, später auch für Theaterrequisiten und Schmuckbanner gebraucht. Damit der Nachschub nicht abreißt, müssen Sie neue Schafweiden abstecken.

Schlachten: schlecht

Mit steigendem Status erwerben Sie das Recht, ein Heer aufzustellen. Dessen Größe ist auf 90 Mann begrenzt. Von der Komplexität des kampflastigen Vorgängers ist **Aufstieg eines Königreichs** weit entfernt. Mit Schwert-

kämpfen und Bogenschützen kennt das Spiel gerade mal zwei Truppentypen. Die steuern Sie in praktischen Sechserpacks. Dazu kommen drei Arten von Belagerungswaffen: Katapult, Ramme, Turm. Dass die Echtzeit-Scharmützel trotz des übersichtlichen Grundkonzepts im Chaos versinken, liegt an der dürftigen Intelligenz Ihrer Soldaten. Simple »Gehe zum Zielort«-Anweisungen zerstreuen die Armee in Einzelhäufchen, die sich den Weg bevorzugt durch Raubtierherden und Gegnerlager suchen. In Ge-

MULTIPLAYER DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Aufstieg eines Königreichs lässt zwei bis vier Spieler gegeneinander ansiedeln. Verschiedene Spielmodi gibt es dabei nicht, nur zwei alternative Siegbedingungen: Entweder zerstören Sie alle Feindstädte, oder Sie erreichen als Erster den höchsten Rang »Erzherzog«. Teamspiel ist möglich. Ansonsten reizt der Multiplayer-Part sehr mit Optionen; wählbare Zeitlimits, einstellbare Nichtangriffsphase, beschleunigter Einstieg mit einer Basissiedlung, optionale Missionen oder ein Regler fürs Spieltempo wären wünschenswert gewesen. Noch nicht mal Computergegner lassen sich zuschalten.



MULTIPLAYER-BALANCE

Die Siedlervölker unterscheiden sich nicht, deshalb haben alle Spieler die gleichen Bedingungen. Eine Ausnahme ist die Wahl des Helden; die Fähigkeiten von Marcus und Hakim sind wesentlich nützlicher als etwa die von Thordal oder Alandra. Der gleiche Held darf mehrmals in der Partie vorkommen. Die zwölf Karten sind in ihren Startpunkten und der Rohstoffverteilung weitgehend fair ausbalanciert; zudem sorgen neutrale Handelsdörfer und Banditenlager für zusätzliche Herausforderungen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Aufstieg eines Königreichs unterstützt Netzwerkspiele sowie Onlinepartien über die Ubisoft-Server. Ein Konto bei Ubi.com ist Pflicht, lässt sich aber aus dem Spiel heraus anlegen. In unserer Testversion kam es gelegentlich zu Abstürzen, die laut Blue Byte noch behoben werden sollen. Zum Erstverkaufstag ist bereits ein Patch angekündigt. Mehrspieler-Partien lassen sich nicht speichern. Die Zeitbeschleunigung soll im Multiplayer deaktiviert sein; überprüfen konnten wir das anhand unserer Version noch nicht.

PRO & CONTRA

➤ spannender Mix aus Wirtschaft und Angriff/Verteidigung ➤ gut ausbalanciert ➤ abwechslungsreiche Karten ➤ nur ein Spielmodus ➤ einige Helden wenig sinnvoll ➤ langatmige Aufbauphase ➤ kaum Optionen

MULTIPLAYER-WERTUNG Befriedigend



Eine typische **Kampagnenmission**: Wir geleiten eine Kutsche per Militäreskorte sicher zum Turnierplatz.

fechten verknäulen sich die Parteien ineinander, taktische Anweisungen sind aussichtslos. Nur mit Geduld lassen sich die trägen Belagerungswaffen im Schlachtgewühl in Stellung bringen.

Dabei ist der Einsatz Ihrer Truppen durchaus erforderlich. Viele Territorien müssen von Banditengesindel und Wolfsrudeln gesäubert werden, bevor dort gefährloses Siedeln möglich ist. Und der Wettlauf um Regionen wird bei Platzknappheit militärisch ausgetragen. Fällt ein Außenposten an eine gegnerische Armee, gehen alle Häuser im Sprengel in Flammen auf. So könnten spannende Stellungskämpfe entstehen – in der Theorie. In der Praxis lässt der Computer seine Außenposten gern unverteidigt und macht kaum Anstalten, sie zurückzuerobieren. Schlimmer noch: Das Spiel enthält nur eine rudimentäre Aufbau-KI. Der Computer ist nicht in der Lage, eigene Siedlungen zu errichten. Deshalb gibt's auch keine KI-Spieler im Multiplayer.

Geschichte: schlicht

Die Stärke von **Aufstieg eines Königreichs** ist die Kampagne, die in 16 Etappen den Konflikt zwischen Ihnen und dem Roten Prinzen erzählt. Im Kampf gegen dessen Handlangerin Crimson Sabatt überrascht das Spiel mit vielfältigen Aufgaben. Mal müssen Sie zwei Wikingerdörfer im harten Winter versorgen, mal mit Crimson Sabatt um die Gunst einer Kriegsherrin wetteifern. Die sanfte Lernkurve macht Sie dabei im Verlauf der ersten Kampagnenhälfte mit immer neuen Spielelementen vertraut. Durch optionale Nebenmissionen gewinnen Sie zum Beispiel Handelspartner. Zwischen durch erzählen seltene, aber hübsch gerenderte Filme die dünne Geschichte. Alternativ zur Kampagne siedeln Sie frei auf 16 Karten oder treten im Mehrspieler-Modus gegen Freunde an. In unserer Testversion schmierte der gelegentlich bei einigen Teilnehmern ab – statt dem Schmied war dann der Schmidt nicht mehr da. **CS**

Serienfans müssen umdenken

Christian Schmidt: Die Siedler waren bei aller Schnuckeligkeit immer durchschaubare, effiziente Aufbauspiele nach dem Motto: leicht zu verstehen, schwer zu meistern. Der sechste Serienteil passt sich mit seiner Edelgrafik, den Helden, Rangstufen und der gelungenen Kampagne mühelos aktuellen Genre-Standards an. Nur: Beim Umbau des Wirtschaftsmodells ist Blue Byte die Gewichtung entglitten. Das neue Siedler-Spiel ist nun schwer zu verstehen, dafür leicht zu meistern. Weder sind die neuen Warenkreisläufe so eingängig wie die der Vorgänger, noch werden alle Mechanismen klar. So lautet das paradoxe Fazit: Die Siedler 6 ist ein abwechslungsreiches und motivierendes Aufbauspiel – nicht wegen, sondern trotz seiner Neuerungen.



christian@gamestar.de

Aufbau im Dunkeln

Markus Schwerdtel: Die neuen Siedler sind nicht nur hübsch, sondern stellen mit dem Marktplatz-System und den Ritterrängen auch frische Aufgaben. Allerdings wird im Spiel viel zu wenig erklärt: Wozu sind die Frauen gut? Wieso lohnt es sich, Straßen zu pflastern? Ganz besonders schmerzen mich die verpassten Chancen: Das theoretisch motivierende Gebietssystem bleibt wegen der schnarchigen KI Staffage, die Fähigkeiten der Helden habe ich nie benutzt – es war nicht notwendig.



markus@gamepro.de

DIE SIEDLER 6

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Blue Byte (Die Siedler 2: DnG, GS 10/06: 75 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
TERMIN (D) 28.9.2007
SPRACHE Deutsch
CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden	GENRE STRATEGIE
EINSTIEG Motivierende Kampagne, gegen Ende ermüdend.	SZENARIO realistisch <input checked="" type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
HAUPTSPIEL	MASSTAB lokal <input checked="" type="checkbox"/> global <input type="checkbox"/>
ENDSPIEL	SPIELSTIL Aufbau <input checked="" type="checkbox"/> Kampf <input type="checkbox"/>
	EINHEITEN Individuen <input checked="" type="checkbox"/> Masse <input type="checkbox"/>
	HANDLUNG einfach <input checked="" type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPEICHERSYSTEM											

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM												
2,6 GHz Intel												
XP 2600+ AMD												
512 MB RAM												
2,8 GB Festplatte												
STANDARD												
3,6 GHz Intel												
A64 3500+ AMD												
1,0 GB RAM												
2,8 GB Festplatte												
OPTIMUM												
Core 2 Duo E6300												
A64 X2/4400+ AMD												
2,0 GB RAM												
2,8 GB Festplatte												

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Freies Spiel (4)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Solider Aufbau-Wettlauf, 12 gute Karten, aber viel zu wenige Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Spielwelt + gelungene Animationen + landschaftliche Abwechslung + verknäulte Truppen und Tiere	9 / 10
SOUND	+ melodiose, immer passende Musikstücke + exzellente Sprecher + atmosphärische Soundkulisse belebt die Welt	10 / 10
BALANCE	+ faire Herausforderungen + gute Karten + zentralisiertes System teils ineffizient + Leerlauf-Phasen + Helden unterschiedlich nützlich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr lebendige, charmante Spielwelt + buntes Treiben in den Siedlungen + Helden und andere Charaktere sympathisch umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Menüstrukturen + überladenes Interface benötigt Eingewöhnung + oft Tasten notwendig (z.B. Häuser drehen)	7 / 10
UMFANG	+ lange, angenehm fordernde Kampagne + freies Spiel mit 16 Karten + sechs Helden + keine Computergegner mit Persönlichkeit	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Missionen erzählen kleine Geschichten + lockern den Spielablauf auf + teils unter Zeitdruck + wenig inhaltliche Abwechslung	8 / 10
KI	+ agiert vernünftig, wo das vom Spiel vorgegeben ist ... + ... ansonsten aber schlecht + baut keine eigenen Siedlungen	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ überschaubare Armeen + Wegfindung sorgt für zerstreute oder verknäulte Truppen + Schlachten sind taktikloses Gewühl	5 / 10
KAMPAGNE	+ sanfte Lernkurve + stetig neue Herausforderungen + nette Geschichten ... + ... aber zusammenhanglos + nur ein Gegenspieler	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Umfang ausgebaut, Aufbau umgebaut – solide.





Wildlife
Park 2
Addon

Mit Trainingsgeräten können Sie Ihre Schützlinge dressieren.

Marine World

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4160

Win Vista 32 Bit
- läuft

In **Marine World**, dem zweiten Addon zu **Wildlife Park 2**, um-sorgen Sie nett animierte Meer-resbewohner wie Delfine, Wale

Missionen und zehn Karten für das freie Spiel. Trotzdem sollten nur Fans des Hauptprogramms einen Blick drauf werfen. **FLO**

MARINE WORLD

GENRE	Aufbauspiel-Addon	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	B-Alive / Deep Silver		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Unsere leichten **Artilleriegeschütze** richten gegen Panzer kaum Schaden an.

Galactic Assault Prisoner of Power

Als Strugatsky-Romanheld Ma-xim befehlen Sie im Strategie-spiel **Galactic Assault** runden-weise Truppen über eine Hexfeld-Karte. Die Kämpfe zwischen den vier Fraktionen erfordern einiges an taktischem Geschick. Eine gute Kombination aus Spähtruppen, schnellen Transportern, dicken Panzern und zer-

störerischen Luftschlägen sind das Mittel zum Erfolg. So sorgt das gra-fisch angestaubte Spiel für mehrere Stunden Strategiespaß. **AP**

GALACTIC ASSAULT

GENRE	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Paradox / Akella		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4174

Win Vista 32 Bit
- läuft


Michael Trier

hasst Hektik und liebt Rollenspiele mit schrägen Charakteren, spannender Story und rundenbasierten Kämpfen. Und Adventures können gern schön düster sein.


Christian Schmidt

sprach als erste Worte »Benutze Hand mit Rassel«. Wenn er sich nicht in Adventure-Rätsel verbeißt, zerwürfelt er unschuldige Rollenspiel-Drachen.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Guild Wars: Eye of the North	96
Legend: Hand of God	100
Reprobates	102
Sam & Max: Season One	104
Obscure 2	105
Everlight	106
Overclocked	108
Delaware St. John 3	109
Vampire World	109

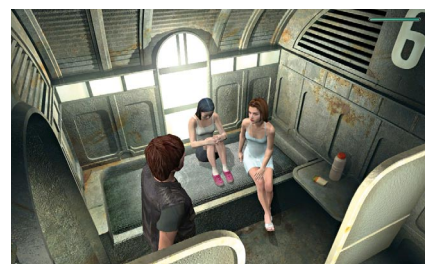
Abenteuer

Witz vs. Psycho: 1:0

Skandal: Humor erschlägt Spannung – mit dem Holzhammer!

Okay, ganz so stimmt das nicht, aber unsere »Adventures des Monats« **Sam & Max: Season One** und **Everlight** teilen ihren Witz manchmal schon mit der groben Kelle aus – lustig sind sie trotzdem oder (je nach Geschmack) gerade deshalb. **Sam & Max** punktet durch die skurrilen Helden und den Wortwitz, von derb bis subtil ist hier für jeden was dabei. Der inoffizielle **Simon 4**-Nachfolger **Everlight** liebt's trotz des harmlosen Namens deutlich zotiger. Dass die anderen Point&Click-Abenteuer dieses Monats mit ihren düsteren Szenarien (Tod, Gedächtnisverlust, Isolation, Psychiatrie, Alpträume, etc.) schlechter abschneiden als die Komik-Frakti-

on, liegt aber nicht am schmalen Humoranteil. Vielmehr haben die Entwickler ihre vielversprechenden Ideen nicht perfekt umgesetzt. Trotzdem sind **Reprobates** und **Overclocked** für Fans schräger Psycho-Szenarien und ungewöhnlicher Ideen mehr als einen Blick wert. **MT**



Reprobates: Alpträumsequenzen mit tollen Rätselketten.

GameStar-Abenteuer-Charts 11/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem	Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																	
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	12/06: Patch 1	08/01: Addon
2	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7		
3	Gothic 3	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	87	9	9	7	9	8	10	9	10	6	10		
4	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	86	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9		
5	Baldur's Gate 2	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10		
6	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10		
7	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8		
8	Two Worlds	Zuxxez	Reality Pump	07/07	83	8	8	6	7	9	10	9	10	6	10		
Action-Rollenspiele																	
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	85	8	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07 Patch, 04/07 Addon	09/01: Addon
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	84	3	10	10	8	10	10	7	6	10	10		
3	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	82	7	9	5	10	9	9	9	9	8	7	04/07: Addon	11/07: Addon
4	Sacred	Take 2	Ascara	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9		
5	Silverfall	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	01/07: Addon	überarb. Version
6	Legend: Hand of God	Anaconda	Master Creating	NEU	79	7	9	7	8	9	10	7	8	8	6		
Online-Rollenspiele																	
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	92	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07: Addon	11/07: Addon
2	Guild Wars	NCsoft	Arenanet	NEU	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9		
3	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon	überarb. Version
4	Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07	85	8	9	8	9	8	9	10	8	8	8		
5	Star Wars Galaxies Online	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	82	5	8	7	10	9	10	10	7	8	8	05/06, 05/07: Addons	
6	Dark Age of Camelot	GOA	Mythic	05/02 (86%)	82	5	7	7	10	7	10	8	10	8	10		
Adventures																	
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	NEU	NEU
2	Sam & Max: Season One	Jowood	Telltale Games	NEU	83	6	9	8	8	8	7	8	10	10	9		
3	Everlight	Silver Style	TGC	NEU	82	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	NEU	
4	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	82	6	9	9	9	10	7	8	8	7	9		
5	Dreamfall	Dtp	Funcom	07/06 (82)	81	6	10	6	9	6	8	10	7	9	10		

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.



Wenn sich der Boden auftut, ist mit nichts Gutem zu rechnen? Irrtum! Denn ins großartige Guild Wars-Addon gelangen Sie, weil genau das passiert.

Guild Wars Eye of the North

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4169
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 1980

Win Vista 32 Bit
- läuft

Facts

- ▶ 10 KI-Helden
- ▶ 4 Gebiete
- ▶ 18 Dungeons
- ▶ 150 Fertigkeiten
- ▶ 40 Rüstungssets

Die Welt ist aus den Fugen! Das ist für uns nichts Außergewöhnliches, man muss ja nur die Schwemme schlechter Nachrichten anschauen. Im Fall von **Guild Wars** bedeutet es, dass sich tatsächliche Risse durch die drei Kontinente Tyria, Cantha und Ebona ziehen. Durch diese Risse gelangen Sie ins erste echte Addon der Online-Rollenspiel-Reihe.

Eye of the North ist übrigens deswegen das erste echte Addon, weil Sie eine der drei Hauptkampagnen brauchen, um es spielen zu können. Und idealerweise einen Helden der Maximalstufe, denn gekleckert wird hier nicht. Der Entwickler Arenanet schmeißt Ihnen gleich ab Level 20 vor die Füße.

Die neuen Völker

Eye of the North entführt Sie in unerforschte Gebiete des Kontinents Tyria, den Veteranen schon in der ersten Kampagne bereiten. Dort lauert – wie könnte es auch anders sein – eine neue Bedrohung. Die Zerstörer, eine archaische Monsterrasse, die bisher unbemerkt unter den Zittergipfeln geschlafen hat, drängen an die Oberfläche und drohen das Land zu überrennen. An Ihnen ist es, die Völker des Addons für den Gegenschlag zu vereinen.

Die Zwerge sind für Spieler von **Prophecies** bereits alte Bekannte, Norn und Asura hingegen werden erstmalig vorgestellt. Bei den Norn handelt es sich um ein stolzes Nordvolk. Sie sind etwa doppelt so groß wie Menschen und rau im Umgangston. Nahkampf ist ihre Spezialität. Kein Wunder, können sich die Norn doch in Bären

ren verwandeln. Die Asura hingegen sind winzige Geschöpfe, Gnommen nicht unähnlich. Die geringe Körpergröße gleichen die Wichtel durch ihr Magiewissen, vor allem aber durch ihr Besserwissen aus. Sie werden kaum einen Asura treffen, der Ihnen nicht zu verstehen gibt, dass er Sie für einen ausgemachten Holzkopf hält.

Die neuen Helden

Der Clou an der letzten Erweiterung **Guild Wars: Nightfall** waren die sehr genau steuer- und ausrüstbaren KI-Begleiter. Die gibt es in **Eye of the North** auch, selbst für **Nightfall**-Verweigerer. Gleich in der ersten Siedlung bekommen Spieler von **Factions** und **Prophecies** zwei Recken an die Seite gestellt: die Kriegerin Jora und den Mönch Ogden. Am Ausgang der Siedlung wartet dann ein Trainer, der in einem Tutorial die Grundzüge der Begleithelden-Steuerung und -Verwaltung erklärt.

Nach und nach gesellen sich zu Jora und Ogden weitere acht Recken. Am Ende dürfen Sie aus jeder bisher bekannten **Guild Wars**-Klasse Ihre maximal drei modifizierbaren Mitstreiter wählen. **Nightfall**-Spieler haben zudem noch Zugriff auf ihre bereits gewonnenen KI-Helden.

Die neuen Projekte

Nachdem Sie die erste Siedlung verlassen haben, dauert es nicht mehr lange, und Sie sehen es: das **Eye of the North**, das Auge des Nordens. Ein gigantischer Bau erhebt sich inmitten eines zugefrorenen Sees, reckt sich in den Himmel. In diesem Riesenkonstrukt erwartet Sie der Beginn der Hauptquest, die in drei Unterstränge mit abermals mehreren

Auch ohne Addon

Auch ohne Addon tut sich eine Menge in der Guild-Wars-Welt. Hier die wichtigsten Patches und Verbesserungen der letzten Monate:

- ▶ größere Truhe
- ▶ speicherbare Fertigkeiten-Sets
- ▶ Rüstungsbefähigungen und Inschriften auch in den ersten beiden Kampagnen
- ▶ Handelsfenster und Gruppensuche
- ▶ Wiedereintrittsmöglichkeit nach Verbindungsverlust mit Server
- ▶ Kollision zwischen Mitgliedern eines Teams für den PvE-Teil abgeschaltet
- ▶ Kampagnen im »Hard Mode« spielbar, wenn einmal im Normalmodus beendet

Teilmissionen aufgegliedert ist. Sie dürfen frei entscheiden, welche der drei Aufgaben Sie zuerst bewältigen, jedoch führt Sie das Spiel zunächst automatisch durch frostiges Norn-Gebiet. Deswegen liegt es auf der Hand, dass Sie sich zuerst um die Geschicke der Nordmenschen kümmern. Dabei rufen Sie den Geist einer Bärin und stellen die Ehre der jungen Kriegerin Jora wieder her. Die hilft dann, die andere Norn für die gute Sache zu gewinnen.

Im Anschluss daran geht der Weg entweder in die exotischen Wälder der sogenannten befleckten Küste, wo die Asura beim G.O.L.E.M.-Projekt (Geführter Operand Lebender Entfesselter Magie) Unterstützung benötigen, oder aber in die herbstlichen Wälder der Charr (Tiermonster), um dort die Reste der Menschenarmee aus den Fängen böser Schamanen zu befreien.

Bis zum Ende der drei Unterstränge ist noch alles mit den KI-Helden machbar, doch dann zieht



Im **Funkenschwärmersumpf** ziehen Saurier unter den Bäumen gefräßige Runden.



Auf dem Weg ins Herz der Zittergipfel stellen sich Ihrer Helden-Gruppe »Eisige Schwaden« in den Weg. Diese Derwisch-Geister zu bekämpfen, macht vor dem fantastischen Panorama gleich nochmal so viel Spaß. (1280x1024)

Eye of the North merklich an. Man stellt Ihnen Aufgaben, die Sie besser mit echten Spielern in Angriff nehmen. So müssen Sie etwa aus den Tiefen der Zittergipfel einen magischen Hammer der Zwerge bergen. Um an den ranzukommen, will aber zunächst mal ein Monsterwurm der Stufe 29 bezwungen werden. Das gelingt nur, wenn Ihre Gruppe gleichermaßen blitzschnell wie schlagkräftig reagiert, sobald der Rückenpanzer der Kreatur durch Explosivfässer genug geschwächt ist.

Die neuen Missionen

Eye of the North hat, obschon das kaum möglich ist, noch schönere und abwechslungsreichere Quests als **Nightfall**. Besonderen Gefallen fanden wir an der Aufgabe, die Asura Oolea aufzuspüren (siehe Video-Special auf der DVD). In der Quest kämpfen Sie zwar ausnahmslos gegen Golems, also gegen Maschinen, aber damit ist es lange nicht getan. Einige wenige Metallungetüme sind Ihnen wohlgesinnt und kloppen an Ihrer Seite mit, andere wieder dienen

als Schlüssel für ein Tor. Ein Golem zaubert gar einen Schutzschild um Sie, damit Sie nicht Opfer von Brandgeschossen werden. In der Charr-Heimat hingegen sollen Sie mit Wehrverschlingern (skorpionähnlichen Kampfmaschinen) eine Panzerechse beschützen, damit die das Tor zur Feindbastion einreißen kann. Toll!

Ebenso toll und zudem enorm entspannend: Gelegentlich schließen sich Ihnen auch in **Eye of the North** Charaktere an, die wichtig sind, um eine Mission zu

beenden. Die werden, sollten sie auf der Reise zum Ziel sterben, aber wiederbelebt. Eine Aufgabe gilt also nicht als gescheitert, wenn Ihnen plötzlich ein Begleiter wegstirbt. Das kann durchaus häufiger passieren, denn die Gegnergruppen bewegen sich weitläufiger und schneller durch die Instanzen: In einen Kampf gegen eine Modniir-Herde (Zentauren) mischen sich gerne noch etwa Eis-Elementare (Wassermagier) und »Eisige Schwaden« (Derwisch-Geister) ein.

Erzähl mal!

Daniel Matschijewsky:

Woher Arenanet seine Ideen nimmt? Ich weiß es nicht. Nach **Nightfall** war ich mir jedenfalls sicher, dass sich Guild Wars in Sachen Geschichtenerzählen und Quest-Design nicht mehr steigern kann. **Eye of the North** hat mich schnell eines Besseren belehrt. Das ist alles so clever, so abwechslungsreich! Und es lässt mich mit einem breiten Grinsen rüber zu **World of Warcraft** schießen. Die monotonen Töte- und Sammel-Aufgaben eines **Burning Crusade** kann ich nämlich einmal mehr getrost vergessen.



danielm@gamstar.de

Held in Maschine



Im Charr-Gebiet dürfen Sie sich zuweilen in einen **Wehrverschlinger** setzen. Zunächst muss ein solches Monstrum besiegt werden (links), dann können Sie einsteigen und damit unter den Feinden aufräumen (rechts). Achtung: Ihre Fertigkeiten werden dabei durch die des Wehrverschlingers ersetzt.



Platinum Edition

Für alle, die den ersten Teil der Reihe verpasst haben, hat NCsoft eine **Platinum Edition** herausgebracht. Darin: die Prophecies-Kampagne (GS 08/05: 88 Punkte) und das Addon Eye of the North. Das Paket kostet zwischen 40 und 50 Euro.



Die neuen Ränge

Erinnern Sie sich an die Lichtbringer-Ränge, die Sie in **Nightfall** einheimen konnten? Je höher Ihr Rang, desto weniger Schaden konnten Ihnen die Kreaturen aus dem Reich der Qual zufügen. Vergleichbares gibt es in **Eye of the North** auch, und zwar gleich mehrfach: Je besser Sie etwa in der Gunst der Asura stehen, desto mehr Energie haben Sie im Gebiet der Wichtel. Und die Norn belohnen Sie mit zusätzlichen Lebenspunkten auf ihrem Territorium. Überdies bieten Rüstungshändler erst ihre Dienste an, wenn Sie einen bestimmten Ruf bei den Völkern erreicht haben.

Den Ruf verbessern Sie, indem Sie Quests lösen, stets mit den

Wächtern der Wiederbelebungschreine sprechen und so Monsterverkloppen in den Dienst Ihrer Gastgeber stellen. Oder an Minispielchen teilnehmen, etwa am Polymock-Turnier der Asura.

Die neue Optik

Guild Wars bringt von Beginn an das Kunststück fertig, mit jeder Kampagne hübscher zu werden und trotzdem auf alten Rechnern flüssig zu laufen. **Eye of the North** bleibt dieser Tradition treu und präsentiert dem Spieler wunderschöne Herbstwälder, dichten, üppig bewachsenen Dschungel, gefrorene Seen, schneebedeckte Gipfel und die abwechslungsreichsten Dungeons, in die wir je unsere virtuellen Füße setzten. Jedes der insgesamt 18 mehrstufigen Gewölbe hat gleich mehrere Grafiksets in petto. Sie traben beispielsweise durch giftgrüne Areale, in denen Dämonenköpfe die Wände und Skelette den Boden zieren, erkunden schillernde Eispaläste, um schließlich in Granitgewölben zu landen, wo gigantische Säulen die Decke tragen. Keine Sorge also: **Eye of the North** wird Sie trotz all des klirrenden Frosts, den der Name verheißt, nicht schneeblind machen. **PET**



Im **Polymock-Turnier** bestreiten Sie Magie-Duelle gegen die schlaun Asura.

Einfach Liebe

Petra Schmitz: »Bringt drei Asura zusammen, und ihr habt vier Meinungen!«, mault Ihr Begleiter Vekk im Addon. Ha! Das mag wohl gewöhnlich der Fall sein, aber bezüglich Eye of the North dürften mir selbst die streitsamen Wichtel zustimmen: Es ist großartig! Dieses Missionsdesign, diese Zwischensequenzen, diese Hauptfiguren! Und auch wenn die Technik beim Alten geblieben ist, sieht die Erweiterung in meinen Augen doch noch besser aus als das letzte Abenteuer Nightfall. Instanzen waren nie so detail-, Dungeons nie so abwechslungsreich. Kurz: Guild Wars war niemals schöner.



petra@gamemstar.de



In einer **Meister-Mission** rollen tödliche Schneekugeln durchs Kampfgebiet.

GW: EYE OF THE NORTH

ONLINE-RPG-ADDON

ENTWICKLER Arenanet (Guild Wars: Nightfall, GS 01/07: 91 Punkte)
PUBLISHER NCsoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch, Karte

TERMIN (D) 31.8.2007

CA. PREIS 30 Euro

ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Tolle, dauerhaft motivierende Story.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf

CHARAKTER simpel

FREIHEIT linear

KÄMPFE Action

HANDLUNG einfach

Dialoge/Rätsel komplex
offene Welt
Taktik
komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FORTGESCHRITTENER
PROFI

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Helden-Tutorial, Infotexte
SPEICHERSYSTEM

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEREND-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 3,8 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 3,8 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 3,8 GB Festplatte

PROFITIEREN VON schneller DSL-Leitung

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Anmeldung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Effekte + detaillierte Figuren + schöne Landschaften + abwechslungsreiche Dungeons + schwammige Texturen	9 / 10
SOUND	+ tolle Effekte in den Schlachten + sehr gute deutsche und englische Sprecher + herrliche Musik ... + ... die sich wiederholt	8 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt an + Hauptquest mit und ohne Mikromanagement schaffbar + Meister-Aufgaben + Soloquests teilweise sehr knackig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ erstklassiges Heldengefühl + massenhaft Zwischensequenzen + stimmige Welt + prima Mischung aus Pathos und Selbstironie	9 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zu erlernen + sinnvoller Aufbau der Hotkeys + Reisen ohne Zeitverlust + übersichtliche Fenster	10 / 10
UMFANG	+ Erweiterung der Welt mit massenhaft Quests + riesige Dungeons + Ränge bei den Völkern + neue Fertigkeiten + Minispiele	10 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ ausgefallene Aufgaben + Rückbezüge auf Prophecies ... - ... die teilweise unklar bleiben, wenn die Kampagne unbekannt ist	9 / 10
TEAMWORK	+ Positionierung der Helden durch Flaggen + Befehle möglich + Helden kämpfen selbstständig sehr gut + Gruppensuchfunktion	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ extrem taktische Gefechte + komplexes Fertigkeitensystem + unzählige Tuning-Möglichkeiten + jede Charakterklasse nützlich	10 / 10
ITEMS	+ große Itemauswahl + Waffen und Rüstungen herstellbar + klassenspezifische Rüstung + auf Dauer wenig Abwechslung	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Grandiose Erweiterung zu einer grandiosen Reihe.

91

SPIELSPASS

Die Handvoll versuchter Innovationen können Sie gleich wieder vergessen – hier kommt ein grundsolides traditionelles Action-Rollenspiel.

Legend Hand of God

DVD-XL
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3209

Win Vista 32 Bit
- läuft

Am Anfang war **Diablo**. Und die Menschen sahen, dass es gut war – sehr gut – überragend! Das Spiel wurde Legende. Doch wie soll man einer Legende beikommen, wenn man gern ihren Erfolg erben würde? **Sacred** probiert es mit einer riesigen offenen Spielwelt und außergewöhnlichen Charakterklassen, **Titan Quest** perfektioniert den Spielfluss, **Dungeon Siege** führt die Party ein, **Silverfall** fügt dem noch Comicgrafik hinzu, **Dawn of Magic** stellt das Magiesystem auf den Kopf, und **Loki** fährt ein ausgefallenes Crafting-System auf. Keiner der Kandidaten schaffte den Königssturz. Nun kommt von Publisher Anaconda **Legend: Hand of God**, entwickelt von der deutschen Schmiede Master Creating. Der Beginn einer neuen Legende?

Mauscursor spricht

Auch **Legend** bereichert das altbewährte Action-Rollenspiel-Kon-

zept um eigene Innovationen. Eine davon heißt »Cinematic Combat System« und sorgt für flüssigere und glaubhafte Kampfanimationen. Das ist nett anzusehen, aber spielerisch keine Offenbarung – geschenkt. Dann wäre da die Kombination von je zwei aus fünf Charakterklassen (Kampf, Magie, Wildnis, Glaube und Schurke). Das gab's so ähnlich schon in **Titan Quest**, ist also nicht wirklich neu, schafft aber einen vernünftigen Wiederspielwert. Die bedeutsamste Eigenerfindung von **Legend** ist deshalb ein sprechender Mauscursor, der als Lichtelfe Luna daherkommt. Die quirlige, blendend vertonte Flatterdame leuchtet dunkle Orte aus und liefert sich wunderbar witzige Dialoge mit dem Helden.

Das war's dann auch an Eigenständigkeit, die Wahrheit ist: **Legend** setzt kaum auf Neues, dafür umso mehr auf den Nostalgiefaktor. Wenn man die Legende **Diablo**



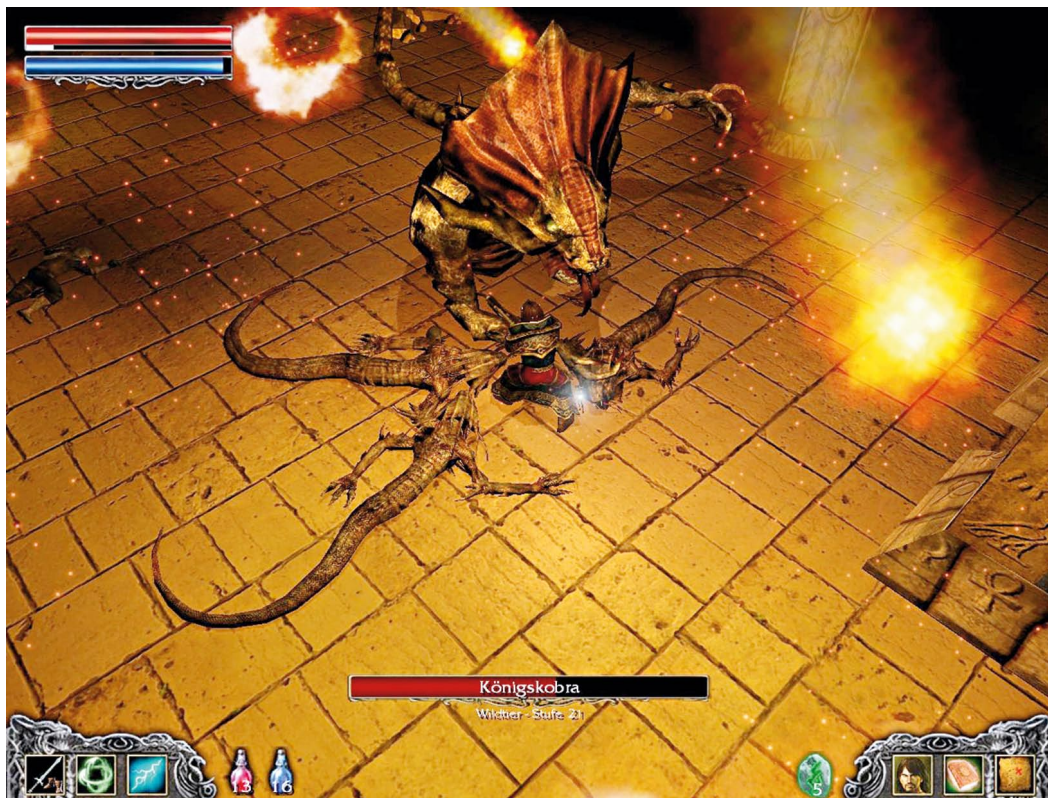
Ein mächtiger Höhlentroll schlägt uns zu Matsch. Matschig sind auch teilweise die Texturen, besonders wie hier auf **niedrigster Detailstufe** (800x600).

schon nicht übertrumpfen kann, dann wenigstens gut kopieren, was im Fall von **Legend** als weise Entscheidung gelten kann. Neben der bewährten Maussteuerung (linke Maustaste: Nahangriff, rechte: Spezialaktionen wie Zauber auslösen) entlehnt **Legend**

zum Beispiel zahlreiche Design-Elemente aus dem großen Vorbild: Von schatzgefüllten Fässern und Sarkophagen in den Dungeons über die Inventargestaltung, das Aussehen der Waffen und das der Rüstungen bis hin zu den Fähigkeitsmustern der Gegner – wir sagen nur »Goblin-Schamane«. **Diablo**-Veteranen fühlen sich sofort heimisch, aber auch Neueinsteiger profitieren dabei von den altbewährten Rezepten einer vorbildlichen Spielgestaltung. Das einfache »Kloppe alle Monster tot, um mehr Erfahrung und Ausrüstung zu bekommen«-Prinzip bleibt unverwundlich.

Erzähl mal ...

Ein paar Worte zur ziemlich konventionellen Story: Ein offenes Dämonenportal bringt Unordnung ins Land; um der Plage Herr zu werden, müssen Sie als Held Targon drei Teile eines verschollenen Artefaktes besorgen. Die Kreativität ist dafür eher in viele der Nebenquests samt deren skurrilen Auftraggebern geflossen: Mal messen wir uns mit einem hoch-eitlen Elfenjäger im Spinnenerlegen, mal verkloppen wir höfliche Wegelagerer. In der riesigen, zusammenhängenden Spielwelt gibt's aber viel zu wenige dieser Aufgaben, deswegen leidet **Legend** unter Leerlauf: Die meiste Zeit prügeln wir uns ohne richtigen



Bossgegner wie diese Königskobra sind harte Brocken. Plätten Sie am besten zuerst deren Lakaien, entweder gezielt nacheinander oder per Flächenzauber (hier ein Meteoritenhagel). Mit genügend Heil- oder Magietränken im Inventar schaffen Sie dann auch den großen Chef.



Spätestens im finalen Dungeon kann Legend sein **großes Vorbild Diablo** nicht mehr leugnen. Solche nackten Sukkubus-Damen warteten bereits in den Schlusslevels des ersten Diablo auf den Helden.

Auftrag durch die Landschaft. Die ist zwar abwechslungsreich anzusehen, aber auf Dauer wird auch der schönste Landstrich öde, wenn inhaltliche Abwechslung fehlt. Im an sich herrlich düsteren Sumpflabyrinth ist zum Beispiel nichts anderes zu tun, als sich stundenlang durch die ewig gleichen Gegnermassen zu schnetzeln. Ein Lager mit einer Handvoll Zwischenquests auf halber Strecke hätte uns schon gereicht.

Der Tod ist erst der Anfang

In und zwischen den rar verteilten Camps und Siedlungen findet un-

ser Held feste Portalsteine, die als Teleporter dienen. Am jeweils nächstgelegenen dieser Dolomiten kehrt Targon ins Leben zurück, sollte er in der Wildnis sterben. Der Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an relativ hoch, trotzdem bleibt **Legend** immer fair. Zudem füllt das Spiel die Levels wieder mit Monstern auf, wenn Sie den Spielstand laden. Wenn Sie sich an einem Bossgegner die Zähne ausbeißen, können Sie also noch einige Extra-Runden in der freien Welt drehen und mit ein paar Stufen mehr Erfahrung zurückkehren. Dann klappt's auch mit den dicken Brocken.



Von einer sicheren Anhöhe aus löschen wir per Eispeil ein komplettes **Goblin-Lager** aus.

Für Nostalgiker

Patrick C. Lück: Nicht jedes neue Spiel braucht ausgefallene Ideen, um gut zu sein. Manchmal reicht es schon, mit Sorgfalt die Stärken alter Klassiker zeitgemäß umzusetzen. Legend schafft das. Ein so Diablo-nahes Feeling hatte ich bei einem Action-Rollenspiel schon lange nicht mehr. Danke dafür! Warum reicht es dann wertungstechnisch nicht in Spitzenregionen? Nun, wenn man schon kaum neue Ideen präsentiert, dann hätte es vom Rest ein wenig mehr sein dürfen: mehr Quest, mehr Abwechslung, mehr Story, mehr Items.



patrick@gamestar.de



Blitz und Eis in der Wüste: Nachdem wir unsere Schlangengegner zunächst mit einem Kälte-Zauberspruch schockgefrostet haben, rösten wir sie anschließend per Kettenblitz auf einen Schlag nach.

Besonderes Lob verdienen die Sprecher, die allesamt ihre Aufgabe gut und stimmungsvoll erfüllen, sowie die schönen Musikstücke. Auch wenn **Legend** wohl kaum selbst zur Spielelegende wird – für Master Creating ist es ein großer Schritt vom mäßigen Vorläufer **Restricted Area**, und ein schönes Versprechen für das nächste Action-Rollenspiel aus dem deutschen Studio. **PCL**

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion ist für rund 60 Euro auch eine umfangreiche **Collector's Edition** von Legend erhältlich. In dieser finden Sie neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, ein 48-seitiges Artbook, den offiziellen Legend-Roman, das offizielle Hörspiel sowie ein Poster mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna.



LEGEND: HAND OF GOD ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Master Creating (Restricted Area, GS 11/04: 75 Punkte)	TERMIN (D)	12.10.2007
PUBLISHER	Anaconda	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch		ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	Klappbox, 1 DVD, 40 S. Handbuch, A3-Poster	USK	

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel Athlon 2000+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON	Profitiert von PhysX-Karte		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landschaften + schicke Animationen + einige nette Effekte - nicht sehr detailliert - aus der Nähe teils matschig	7 / 10
SOUND	+ ausgezeichnete Sprecher, auch jene der Nebenrollen + schöne Musikuntermalung + gute Kampf- und Zaubereffekte	9 / 10
BALANCE	+ Tod ohne Bestrafung + »Verskillen« nicht möglich immer fair - teils schwer - manche Sprüche zu mächtig	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nostalgisches Diablo-Feeling + klassische Suchtschleife greift + stimmungsvolle Umgebungen - zwischendurch öde	8 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Hotkeys bereits vorgegeben + aufgeräumtes Inventar + Luna hilfreich - Kameraoption nicht ideal	9 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + dank zehn Klassenkombinationen hoher Wiederspielwert - lange Spieldauer	10 / 10
QUEST/HANDLUNG	+ einige sehr schöne Nebenaufgaben + Charaktere und Dialoge gut gelungen - zu wenige Quests - Hauptquest schwach	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ zehn Klassenkombination, darunter auch ungewöhnliche - nicht alle Sprüche und Talente gleich sinnvoll	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährte Ein-Klick-Kampfsteuerung + dank »Re-Skill«-Option neue Taktiken möglich ... - aber kaum Taktik nötig	8 / 10
ITEMS	+ viele abwechslungsreiche Gegenstände - teils merkwürdige Verteilung der Gegenstände - wenig einzigartige Items	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Nicht überragender, aber guter Diablo-Klon.

79

SPIELSPASS

Reprobates Insel der Verdammten

Das Adventure der Black-Mirror-Entwickler bietet tolle Charaktere, eine spannende Geschichte – und Fehler, die heute keiner mehr für möglich gehalten hätte.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3998

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wer am Steuer eines Autos mit dem Handy telefoniert, kassiert einen Punkt in Flensburg und verliert 40 Euro. Oder gleich sein Leben. Wie der junge Prager Adam Raichl, der abgelenkt durchs Telefonieren in einen Tanklastzug rast. Das bedeutet normalerweise den sicheren Tod. Doch statt auf der Harfenwolke oder der Intensivstation wacht Adam in einer kargen Hütte auf einer kleinen Insel mitten im Nirgendwo auf. Zusammen mit ihm ist eine Handvoll weiterer Personen auf dem Eiland gestrandet. Alle erinnern sich als Letztes an eine Erfahrung nahe am Tod, wie einen Lawinenabgang oder einen Flugzeugabsturz. Sind sie noch am Leben, oder ist das schon das Dasein nach dem Tod oder gar das Fegefeuer, wie ein fanatisch religiöser Hüttennachbar behauptet? Diesen Fragen dürfen sie in Anacondas neuem Adventure **Reprobates: Insel der Verdammten** nachgehen.

Stock und Stein

Mit Adam erkunden Sie die Geheimnisse der Insel in klassischer Adventure-Manier. Auf dem Eiland stehen Ihnen meist nur Stöcke und Steine zur Verfügung, die Sie stets aufs Neue einsetzen und kombinieren müssen, um an Ihr Ziel zu gelangen. Das ist eine willkommene Abwechslung zum »Gegenstand finden und einmalig benutzen«-Prinzip. Weniger nett: Die Stöcke und Steine sowie die benutzbaren Gegenstände finden Sie nur, wenn Sie jeden Bildschirm pixelgenau absuchen, da sie sich kaum oder gar nicht vom Hintergrund abheben. Eine (mittlerweile übliche) optionale Objektanzeige gibt es nicht, immerhin aber eine Hotspot-Anzeige für alle Ausgänge. Die ist mehr als hilfreich, da Sie sonst kleine Stufen und Tritte auf höhere und niedrigere Ebenen übersehen. Stehen Sie nicht auf der gleichen Ebene wie ein Objekt, können Sie es per Cursor nicht einmal orten, geschweige



Spinnst du? Du stellst dich ja genauso an wie mein Vater! In welcher Zeit leben wir denn?!

Nackte Tatsachen: Gelegentlich können Sie Männer wie Frauen beim Duschen oder Toilettengang überraschen. Mehr Einblicke als auf diesem Bild sollten Sie dabei aber nicht erwarten. Die störenden schwarzen Balken oben und unten verbergen das Inventar und können nicht ausgeblendet werden.

denn damit interagieren. Das erschwert die ohnehin lästige Bildschirmsucherei. Stichwort Suche: Damit verbringen Sie auf der

Insel viel Zeit, denn selbst wenn Sie wissen, mit wem Sie zum Beispiel als Nächstes sprechen wollen, müssen Sie die Person erst



Auf dieser Insel verbringen Sie die Tage. Reden Sie möglichst viel mit den Inselbewohnern, neben Tipps erhalten Sie so viel Hintergrundwissen.

Anfängerfehler

Patrick C. Lück: Wie kann ein Entwicklerteam, das mit Black Mirror und Nibiru reichlich Adventure-Erfahrung aufweist, derart tief ins Fettnäpfchen der Adventure-Kinderkrankheiten treten? Liebe Entwickler, heutzutage möchte niemand mehr jeden Bildschirm Pixel für Pixel absuchen oder unmotivierte Lauf- und Suchwege in Kauf nehmen! Und wenn schon Minispielchen, dann bitte keine albernern Geschicklichkeitsübungen. Und nie mehr möchte ich eine Aktion drei- oder fünfmal wiederholen müssen, ehe sie funktioniert! So, nun noch das ebenfalls verdiente Lob: Die Charaktere sind hervorragend gelungen, die spannende Geschichte fesselt (bis auf das enttäuschend präsentierte Schlusskapitel), und in den Alpträumsequenzen läuft Reprobates zu wahrer Hochform auf. So schmerzen die unnötigen Fehler leider doppelt.



patrick@gamestar.de



Einer von **Adams Alpträumen**: Gefangen in der Pathologie und verfolgt von einem Irren.

mal finden. Ihre Mitgestrandeten schlendern nämlich über die komplette Insel. Eine weitere Design-Sünde: Einige Aktionen müssen Sie mehrfach wiederholen, bevor Sie Erfolg haben. Wer vorzeitig aufgibt, kommt nie hinter die Lösung. Auch sonst ist **Reprobates** nichts für Ungeduldige, denn oftmals müssen Sie schlicht Zeit absitzen. Sie warten, bis zum Beispiel ein Feuer abbrennt, bis jemand auf Ihren Hilfeschrei reagiert oder bis eine Joggerin mit ihren Strandrunden fertig ist. Die Echtzeit-Komponente ist sicherlich Geschmackssache, uns stört sie über weite Strecken eher.

Schöne Alpträume

Jeden Abend läutet auf der Insel eine Glocke; daraufhin fallen alle Bewohner augenblicklich in einen tiefen Schlaf. In nahezu jeder Nacht erleben Sie einen Alptraum von Adam, in dem er sich seinen tiefsten Ängsten stellen muss. Soll er in einem Traum auf einem hohen Baustellengerüst seine Höhenangst überwinden, konfrontiert ihn ein weiterer mit

einem schweren Autounfall, ähnlich dem vom Anfang des Spiels. Die Schauplatzwechsel durch die Alpträume tun nicht nur dem Auge wohl, das sich so vom Insel-Einerlei erholen kann, sondern offensichtlich auch dem Rätseldesign. Weniger Laufwege, konkretere Aufgabenziele und schöne Rätselketten zeigen, wozu **Reprobates** in der Lage ist. Besonders gut gefällt uns etwa, wie Sie im Autounfall-Traum unter Aktionsdruck bis zu sieben Ziele gleichzeitig erfüllen müssen: Gasleck stopfen, Feuer löschen, Hilfe rufen und vier Verwundete versorgen. Da müssen Sie Ihre Schritte sorgfältig planen, und nicht nur Adam, sondern auch der Spieler steht unter echter Anspannung. Leider werden auch die Alpträume von Designschnitzern geplagt, diesmal in Form von Geschicklichkeits-Minispielchen. Deren Ziel und Bedienung müssen Sie sich selbst erschließen. Patzen Sie bei einem Rätsel oder Spielchen, zieht das meist Ihren Tod nach sich. Üblicherweise erkennen Sie aber in der Todesani-



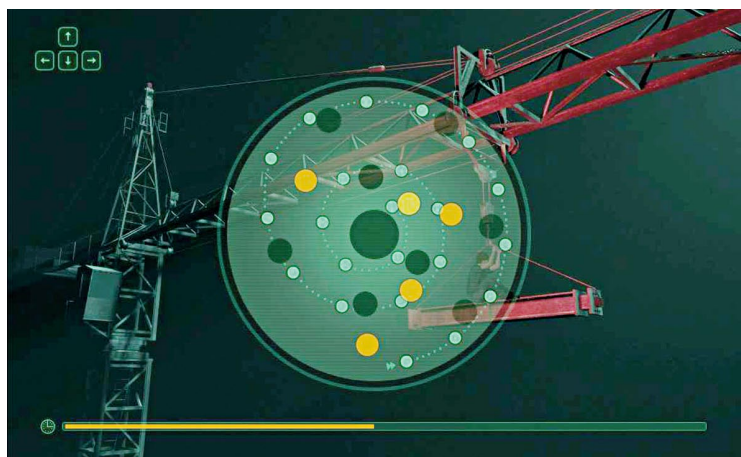
Im **späteren Spielverlauf** gelangt Adam auf eine weitere Insel. Hier findet sich auch die Lösung des ganzen Rätsels.

mation, wo der Fehler lag, sodass Sie ihn danach vermeiden können. Außerdem sind die Rücksetzpunkte bis auf eine Ausnahme (Unfall-Traum!) fair gesetzt.

Lebhaft Tote

Nicht gepatzt haben die Entwickler bei den vermeintlich ebenfalls toten Inselnachbarn. Die Personen verhalten sich sehr indivi-

duell und glaubhaft, und die Charaktermodelle sind, von der hölzernen Animation mal abgesehen, gut gelungen. Einige Personen verbreiten Abscheu, während andere sehr sympathisch rüberkommen. Hier findet Adam auch seine Eva – kein Scherz, die heißt so. Die Sprecher sind meist gut gewählt, nur die Übersetzung holpert hier und da mal. **PCL**



Mehrmals müssen Sie sich mit **Mini-Geschicklichkeitsspielchen** wie diesem herumschlagen.

REPROBATES

ADVENTURE

ENTWICKLER Future Games (Nibiru, GS 05/05: 72 Punkte)

PUBLISHER Anaconda

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG Minibox, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.9.2007

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER

PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,5 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	NOTEN
GRAFIK	+ schöne Charaktermodelle + steife Animationen - teils arg triste Hintergrundbilder - stellenweise matschig	5 / 10
SOUND	+ passable bis gute Sprecher + atmosphärische Naturkulisse + beklemmende Musik - Musikeinsatz viel zu selten	7 / 10
BALANCE	+ bei Tod Hinweis auf entscheidenden Fehler - Objekte kaum zu finden - viel »Versuch und Irrtum« - zu wenige Hinweise	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ beklemmende Inselatmosphäre + spannende Alptraum-Sequenzen + Gefühl ständiger Bedrohung	9 / 10
BEDIENUNG	+ Anzeige für Ausgänge - keine Objektanzeige - teils lange Lauferei	7 / 10
UMFANG	+ sehr ordentliche Spielzeit für ein Adventure ... - ... allerdings teils durch viel Leerlauf und Umherirren erkauft	8 / 10
HANDLUNG	+ mysteriöse Geschichte um Tod und Alpträume + durch Alpträume Schauplatz- und Handlungsabwechslung - Schluss enttäuschend	9 / 10
CHARAKTERE	+ sehr glaubhafte und gut getroffene Charaktere + handeln und reden nachvollziehbar + persönliche Bindungen	10 / 10
DIALOGUE	+ passend zum jeweiligen Charakter + nicht zu lang + teils mit Hinweisen, teils rein atmosphärisch - Übersetzung mäßig	9 / 10
RÄTSEL	+ schöne Rätselketten, vor allem in den Alpträumen + Stock- und Stein-Kombos - Rätseldichte tagsüber schwach	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

FAZIT Spannend erzählt, aber voller Kinderkrankheiten.

76 SPIELPASS



Manche der Schilder und Banner wurden **übersetzt**, andere nicht.



Hier jagen Sam und Max **Verkehrssünder** mit ihrem Polizeiauto.

Sam & Max Season One

Sie mögen keine kleinen Spiele-Häppchen? Dann freuen Sie sich, denn die Abenteuer des Hund-Hase-Duos gibt's nun zusammengefasst und auf Deutsch.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4175

Win Vista 32 Bit
- läuft

Vorsicht vor der freischaffenden Polizei! Denn wenn ein psychotischer Hase (Max) und ein altmodischer Hund (Sam) auf Verbrecherjagd gehen, bleibt kein Auge trocken. Die beiden hatten ihren ersten Auftritt im Adventure-Hit **Sam & Max: Hit the Road** von 1993. Danach verschwanden sie in der Versenkung und tauchten erst wieder Ende 2006 in **Sam & Max: Season One** auf. Das Spiel war in sechs einzelne Episoden aufgeteilt und konnte nur über das Internet heruntergeladen werden. Der Publisher Jowood hat sich die Adventure-Häppchen nun geschnappt, in eine Packung gesteckt und obendrein hervorragend ins Deutsche übersetzt.



Sybil wechselt im Laufe der sechs Episoden ständig ihren Beruf.

Klassische Kost

Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts verändert: In bekannter Point&Click-Manier erkunden Sie liebevoll gebaute 3D-Orte wie ein absurdes Fernsehstudio oder das Weiße Haus und lösen ebenso ideenreiche wie logische Rätsel, indem Sie Gegenstände einsammeln und kombinieren. Nettes Detail: Die Episoden lassen sich auf Wunsch auch einzeln starten.

Wortwitz für alle!

Alle Teile leben vor allem vom schrulligen Humor, der auch auf Deutsch hervorragend rüberkommt. Ob das chaotische Duo in philosophischen Ergüssen aufgeht oder eine Ratte ins Kreuzverhör nimmt – der Wortwitz sorgt im Minutentakt für herzhaftes Lachen. Dabei helfen die aus dem Original von 1993 bekannten Sprecher. So schlägt Sam einen ruhigen, analytischen Ton an, der wunderbar zu seinen verzwickten, mit altmodischen Wörtern gespickten Sätzen passt. Max punktet mit seinem kindlichen Wahnsinn, den man ebenfalls klar heraushört. Nach wie vor stört al-

erdings das Soundklirren, das durch die starke Kompression entsteht. Das hätte man bei der DVD-Fassung sicher vermeiden können. Ebenfalls nicht optimal: Schilder, Banner und Poster in der Spielwelt wurden nur teilweise ins Deutsche übertragen. Das

sorgt an manchen Stellen für ein seltsam anmutendes Sprachen-Wirrwarr. Trotzdem sollten Adventure-Freunde zuschlagen, denn die gesammelten **Sam & Max**-Episoden gehören zum Besten, was das Adventure-Genre seit langem zu bieten hat.

FLO

SAM & MAX: SEASON ONE ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale Games (Bone, GS 11/05: 69 Punkte)	TERMIN (D)	5.9.2007
PUBLISHER	Jowood	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handb., A3-Poster		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

PROFIT VON	–
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10
KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	passender Comic-Stil + nette Animationen teils detailarme Umgebungen + polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	sehr gute deutsche Sprecher + englische Sprachversion enthalten passende Musik + Soundklirren	9 / 10
BALANCE	ausreichend Hinweise + guter Rätsellfluss automatisches Speichern + manchmal zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	klasse Humor + schräges Szenario Schauplätze werden (zu) oft recycelt	8 / 10
BEDIENUNG	Point&Click-Steuerung + einfache Menüs teils lange Laufwege + manchmal Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	zwölf bis 15 Stunden Spielzeit + sechs Episoden + kaum Durchhänger ständige Wiederholungen (Orte, Personen)	7 / 10
HANDLUNG	abstruse, aber schlüssige Handlung + Episoden bauen aufeinander auf keine durchgehende Handlung + leicht	8 / 10
CHARAKTERE	schrullige, sympathische Helden + witzige Nebencharaktere Max nicht steuerbar	10 / 10
DIALOGUE	hervorragender Wortwitz + Gespräche nicht zu lang sehr gut platzierte Running-Gags + Dialogrätsel	10 / 10
RÄTSEL	logische Rätsel + oft sehr originell manchmal zu leicht + mäßige Tiefe, zu kleines Inventar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Witzige Episodensammlung mit skurrilen Charakteren.

83

SPIELPASS

Mein Gott, ist das komisch!

Florian Kneringer: Die Sam-&Max-Episoden sind klasse Spiele. Nicht zuletzt wegen der liebenswerten, schrulligen Charaktere und des bissigen Wortwitzes. Der Humor bleibt selbst in der deutschen Version erhalten – jetzt können endlich auch Spieler mitmachen, die im Englischen ungeübt sind. Der Umfang stimmt mittlerweile ebenfalls: Das Spiel bietet zwölf bis 15 Stunden Spielzeit, in denen Sie hervorragend unterhalten werden. Bleibt nur zu hoffen, dass Hund und Hase diesmal keine allzu lange Ruhepause einlegen!



fkneringer@gamestar.de



Sven und Mei beschießen und verprügeln gemeinsam eine der vielen **Abscheulichkeiten**.

In Hollywood hätte man einen solchen Kameramann längst vor die Tür gesetzt.

Obscure 2

DVD-XL
- Video-Special
High-Res

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4157

Win Vista 32 Bit
- läuft

Lasst Blumen sprechen«, heißt Les so schön. Wenn man die Blumen in **Obscure 2** sprechen ließe, würden die sagen: »Wir bringen euch alle um!« Die Wurzel allen Übels liegt bereits im Vorgänger des Action-Adventures. Da haben zwei irre Botaniker mit Pflanzen experimentiert, die Menschen mutieren lassen. Eine der tödlichen Blüten hat überlebt und nun, zwei Jahre nach den Ereignissen aus Teil 1, ein weiteres College infiziert. Die Jugendlichen dort entwickeln einen starken Sexualtrieb sowie enorme Selbstzweifel und verwandeln sich in eklige Monster. Wie in der Pubertät eben – nur noch schlimmer.

Sie steuern abwechselnd sechs Schüler, wobei Sie immer einen direkt lenken und Ihnen ein zweiter KI-kontrolliert hinterherläuft. Die anderen kämpfen derweil anderswo um ihr Überleben. Jeder der Teen-

ager hat eine spezielle Fähigkeit, die das Team zum Vorankommen benötigt. Computerspezialistin Mei etwa knackt Sicherheitscodes mit (teilweise ziemlich schweren) Anagrammen, Muskelmann Kenny schiebt Kisten hin und her, auf die Akrobat Corey anschließend hinaufklettern kann. An sich ein cooles Konzept, das **Obscure 2** stellenweise auch in spannenden Sequenzen einsetzt, etwa wenn Mei unter Zeitdruck Codes knackt, während ihr Kumpel Sven Monster verkloppt. Allerdings schwankt die total missratene Kamera dabei derart herum, dass magenschwache Spieler vor Seekrankheit in die Blumen kübeln werden.

FAB

OBSCURE 2

GENRE Action-Adventure **USK** ab 16 Jahren
HERSTELLER Hydravision / Playlogic
CA. PREIS 50 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 700 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Bilder des Grauens

Fabian Siegmund: Obscure 2 ist das erste Spiel, bei dem mir übel geworden ist (mit Ausnahme einer bierseligen Runde Mashed vor ein paar Jahren). Und das liegt nicht an der Gruselgeschichte, die eigentlich sehr stimmungsvoll erzählt ist, sondern an der katastrophalen Kameraführung. Auch sonst ist die Steuerung ein Graus: Die Speicherpunkte liegen zu weit auseinander, das Inventarsystem ist wirr, das Gamepad nicht konfiguriert. Und ohne Gamepad bringt auch der eingebaute Koop-Modus nichts. Schade um die nette Teenie-Splatter-Story.



fabian@gamestar.de



Der junge Pimpf ist ein Vollprofi auf seinem »Rollbrett«.



Wir überlisten die misstrauische Farida und den alten Eremiten.



Ulrig: Das Postsystem in Tallen verschickt die Post, indem es die Briefe in magische Kapseln packt und die Empfänger direkt damit beschießt.

Everlight

»Everlight soll besser werden als Simon the Sorcerer 4«, gab Silver Style als Lösung aus. Mit einem schicken Szenario und skurrilen Charakteren haben sie ihr Ziel erreicht.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4173
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4173

Win Vista 32 Bit
- läuft

Junge aus der Großstadt landet spontan in einer Fantasy-Welt und erfährt, dass er das Zeug zum Magier hat. Nein, ihm prangt keine blitzförmige Narbe auf der Stirn. Aber immerhin teilen sich Melvin, die Hauptfigur aus dem Adventure **Everlight**, und Harry Potter neben der groben Ausgangshandlung auch den Synchrosprecher. Ab hier hören die Gemeinsamkeiten dann auch wieder auf. Während der brave Brillenträger Harry weitgehend jugendfrei bleibt, schlägt der angehende Magier Melvin häufiger unter die Gürtellinie. Auf dem kleinen Städtchen Tallen liegt schließ-

lich ein Fluch, der die Bewohner nachts in Säuer, Spieler und Proleten verwandelt. Das Problem dabei: Am folgenden Tag erinnert sich niemand mehr an die nächtlichen Gelage. In der Rolle von Melvin sollen Sie sich um dieses Debakel kümmern. Von Beginn an steht Ihnen die kecke Elfe Fenny zur Seite. Die flattert Melvin ständig hinterher und kommentiert flapsig seine Handlungen.

Viel lachen

Everlight hält den Spieler auf Trab, indem es das Geheimnis des Fluches immer nur stückchenweise enthüllt. Dazwischen lebt das

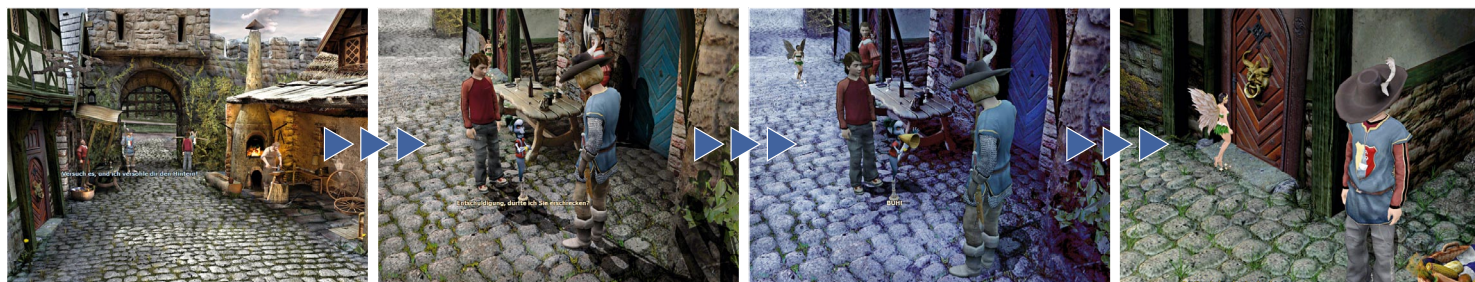
Spiel von den vielen kleinen Geschichten, die sich unter den Einwohnern abspielen. Wenn schließlich noch die hübsche Laura auftaucht, muss Melvin nicht nur an der Auflösung des Fluches, sondern auch an seinen Charmeurskünsten arbeiten. Das schafft eine sympathische Atmosphäre. Umso unbefriedigender, dass das lieblose Ende nach immerhin gut 15 Stunden Spielzeit enttäuscht.

Die große Stärke von **Everlight** sind die wenigen, dafür umso skurrileren Charaktere. So dreht der unsichere Waschlappen Sven nachts durch und rennt säbelrasend über den Rathausplatz. Die

tagsüber schrofte Stadtwache Wulf macht sich nach Sonnenuntergang bei jedem Geräusch in die Hose. Das absurde Nachtleben der Einwohner lockert das herkömmliche Fantasy-Schema mit viel schwarzem Humor auf. Selbst wenn ein paar der Witzchen statt für Schmunzeln eher für Augenrollen sorgen dürften. Oder wollen Sie wissen, warum sich eine 80-jährige Nymphomane einen Möhrenbaum züchtet? Dafür sind die Synchrosprecher durchweg passend besetzt, zumal die Dialoge mit filmreifen Kameraperspektiven aufgepeppt werden, auch wenn die Gesichts-

Von Sonnenaufgang bis -untergang

Der **Tag/Nacht-Wechsel** spielt in Everlight eine große Rolle: Hier wollen wir die Kleidung der **Wachscheuche** haben. Dazu müssen wir Stadtwache Wulf mithilfe eines **Schreckgespenstes** ängstigen. Da er tagsüber ein harter Kerl ist, müssen wir es nachts versuchen. Da ist er nämlich ein Angsthase und überlässt uns die Uniform.





Auf der **Übersichtskarte** können Sie ohne Verzögerung die Schauplätze von Everlight wechseln.

animationen manchmal recht hölzern wirken. Insgesamt gelingt **Everlight** der Spagat zwischen leichtem und derbem Humor, zumal wie schon im inoffiziellen Vorgänger **Simon the Sorcerer 4** wieder viele lustige Anspielungen auf andere Spiele und aktuelle Ereignisse zu finden sind. Ein kutschengroßer Funkapparat mit der Bezeichnung Handy sollte Sie somit nicht verwundern.

Bequem rätseln

Da Sie beliebig zwischen Tag und Nacht wechseln können, ergeben sich durch die Schizophrenie der Bewohner Tallens kreative Rätsel. Um beispielsweise an einen Verjüngungstrunk zu kommen, müssen Sie dem greisen Spanner Hieronimus nur ein Werbeblatt des Gebräus unter die Nase halten. Der bestellt die Mixtur sogleich, da man mit ein paar Jahren weniger besser bei den Damen ankommt. Am nächsten Morgen weiß der plötzlich prude Opa nicht mehr, was das Teufelszeug in seinem Briefkasten zu suchen hat, und überlässt es Ihnen. Sollten Sie einmal nicht weiterwissen, hilft Ihnen ein Tagebuch, das Fenny glücklicherweise führt. Dort können Sie Ihre aktuellen Aufgaben nachlesen und sich Tipps geben lassen. Die sind je-

weils in drei Stufen unterteilt. Wie schon in **Simon the Sorcerer 4** bleiben die Rätsel damit stets lösbar, aber trotzdem herausfordernd. Damit das Nachschauen nicht zur Routine wird, steht Ihnen je nach Schwierigkeitsgrad nur eine begrenzte Anzahl an Tipps zur Verfügung, zumal Fenny jedes Kiebitzen mit einem bisigen Kommentar straft. Da allerdings nahezu alle Rätsel gut nachvollziehbar und logisch aufgebaut sind, wissen Sie meist ganz genau, was zu tun ist. Dafür fallen die wenigen unlogischen Stellen umso mehr auf, bei denen Ihnen das Spiel Hinweise schlicht verweigert und Sie stur Schauplätze abklappern lässt.

Bequem reisen

Bei der Bedienung verwöhnt Sie **Everlight**: Gegenstände lassen sich auf Tastendruck einblenden. Auf Wunsch sogar gefiltert, sodass sie nur das angezeigt bekommen, was Sie einsammeln können. Die Kehrseite davon ist allerdings ein schnell überquellendes Inventar. Praktisch: Bei weiten Strecken fängt Melvin automatisch an zu rennen, der übliche Doppelklick bleibt Ihnen erspart. Um den Schauplatz zu wechseln, können Sie die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte benutzen. Damit gelangen Sie ohne Verzögerung an nahezu jeden Ort. Das ist auch nötig, da Sie in nur relativ wenigen Arealen unterwegs sind und dementsprechend häufig wechseln müssen. Zwar kennen Sie sich dadurch in Tallen schnell aus, es fehlt **Everlight** aber auch an Abwechslung. Die Schauplätze strotzen dafür mit liebevollen Details und werden durch kleine Animationen wie herumtippelnde Mäuse oder gleitende Wolken aufgelockert. **AP**



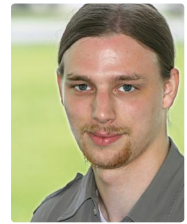
Der redliche **Schmied** sitzt jeden Abend betrunken in der Käschemme. Hier interessiert er sich sehr für ein Duftstäbchen.



Everlight zeigt Ihnen Dialoge und besondere Aktionen aus kreativen **Kameraperspektiven**.

Kleinstadtgeschichten

Andrej Plancak: Everlight hat mich überrascht. Anfangs grübelte ich, ob mich die wenigen Schauplätze nicht schnell langweilen würden. Doch siehe da, nach nur kurzer Zeit finde ich mich in »meiner« kleinen Stadt schnell zurecht und kenne die ganz speziellen Macken und Vorlieben aller Bewohner. Das erleichtert das Rätselraten, und mir wachsen die skurrilen Charaktere mehr ans Herz als in vielen anderen Adventures. Für Spieler, die der Haudrauf-Humor in der bunten Fantasy-Welt nicht stört, ist Everlight eine echte Empfehlung.



EVERLIGHT

ADVENTURE

ENTWICKLER Silver Style Entertainment (Simon the Sorcerer 4, GS 04/07: 80 Punkte)
PUBLISHER TGC
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handb., Soundtrack
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
2,0 GHz Intel XP 1800+	2,4 GHz Intel XP 2200+	2,8 GHz Intel XP 2600+	2,4 GHz Intel XP 2200+	2,8 GHz Intel XP 2600+	3,0 GHz Intel XP 3000+	3,0 GHz Intel XP 3000+	3,0 GHz Intel XP 3000+	3,0 GHz Intel XP 3000+		
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM		
4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte		
PROFITIERT VON										
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10										KOPIERSCHUTZ Safedisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	+ animierte Hintergründe + detaillierte Schauplätze + steife Animationen - teils lippenasynchron - nur Auflösung 1024x768	7 / 10
SOUND	+ gute und der Rolle entsprechend besetzte Synchronsprecher + passende Musikuntermalung ... - ... die teils Aussetzer hat	8 / 10
BALANCE	+ dreistufiges Hilfesystem + steigender Schwierigkeitsgrad + teils dröges Abklappern der Orte erforderlich - Inventar schnell überfüllt	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schönes Städtchen, in dem man nach einer Weile nicht nur die Gegend ... - sondern auch die witzigen Gerüchte und Intrigen kennt	9 / 10
BEDIENUNG	+ auf Tastendruck einblendbare Gegenstände + bei langen Laufwegen rennt Melvin selbstständig + bequeme Reisekarte	9 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + Tag/Nacht-Wechsel verdoppelt die Schauplätze, was die Rätsel gut leitet ... - aber auch wenige Variationen bietet	8 / 10
HANDLUNG	+ spannendes Rätseln um den Fluch + Handlung dicht um die beteiligten Charaktere gewebt - enttäuschendes Ende	8 / 10
CHARAKTERE	+ durchgehend sympathische, nachvollziehbare Charaktere ... + ... mit zur Person passenden, bösen Doppelgänger	9 / 10
DIALOGUE	+ lustige Anspielungen + Dialogrätsel + teils gut platzierter, derber Humor - ... der manchmal aber störend flach ist	8 / 10
RÄTSEL	+ meist logische Rätsel + nachvollziehbare Rätselketten - teils dröges Abklappern von Orten notwendig	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Sympathisch-skurrielles Adventure-Erlebnis.

82

SPIELPASS

Mit einem interessanten Erzählkonzept wollen die Entwickler von **Moment of Silence** frischen Wind ins Adventure-Genre bringen, vergessen dabei aber wichtige Genrestandards.

Overclocked

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4144
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3336

Win Vista 32 Bit
- läuft

Fünf Jungendliche, ein Schicksal: Alle haben wegen eines mysteriösen Ereignisses einen Nervenzusammenbruch erlitten und hocken traumatisiert in einer Psychiatrie auf der New Yorker Insel Staten Island. Sie sollen in der Rolle von David McNamara das Rätsel um die Kids lösen. In **Overclocked** steuern Sie jedoch nicht nur den jungen Seelendoktor, sondern auch dessen Patienten. Das verleiht dem Adventure nicht nur eine ungewöhnliche Erzählweise, sondern auch viel Spannung.

Ursache ...

Schon das Szenario punktet mit düsteren Schauplätzen und rätselhaften Charakteren wie etwa dem exzentrischen Dr. Young, mit dem Sie sich mehr als einmal in sehr gut gesprochenen, aber teils langatmigen Dialogen anlegen



In der **Nighthawk-Bar** kann David entspannen und nützliche Informationen ergattern – allerdings durch arg lange Dialoge.

Ab auf die Couch

Daniel Matschijewsky: Overclocked hinterlässt bei mir einen zwiesgespaltenen Eindruck: Auf der einen Seite glänzt das Spiel mit Ideenreichtum und einer cleveren Geschichte, die ungewöhnlich erzählt wird und dadurch viel Spannung erzeugt. Auf der anderen Seite nervt es mit missachteten Genre-Standards (ich sag nur: unnötige Laufwege!) und schwacher Technik. Wer leidensfähig ist und keinen Wert auf hübsche Grafik legt, sollte das Spiel jedoch nicht ignorieren. Thriller-Fans und Genre-Liebhaber schauen sowieso rein.



danielm@gamestar.de

müssen. Dabei bleibt stets das Gefühl, dass jeder mehr weiß, als er Ihnen sagen will. Um der Vergangenheit der fünf Teenager auf den Grund zu gehen, kann sich David per Hypnose in die raffiniert miteinander verwobenen Gedankenwelten seiner Patienten versetzen. Das sind die stärksten Momente von **Overclocked**, denn nur hier überzeugen die kniffligen Rätsel. In der Klinik selbst macht David nämlich meist nichts anderes als reden – das nervt auf Dauer. Immerhin gibt das Spiel in der Regel nützliche Hinweise, wann Sie welchen der eingesperrten Jugendlichen ansprechen müssen. Unfair wird's nur, wenn Sie auf teils unlogische Rätsel stoßen.

... und Wirkung

Gelegentlich stören Schlampeereien: So sorgen manche Kameraperspektiven für Orientierungslosigkeit, und David will nur dann telefonieren, wenn er allein ist oder es draußen mal nicht regnet – unnötige Laufwege sind die Folge. Auch die Technik überzeugt nur bedingt: Zwar sind die Umgebungen detailliert und stimmig, die hakeligen Animationen der Figuren stören aber. Zudem wirken die Charaktere wenig lebendig – bis auf vereinzelte Blinzler bleiben die (eigentlich gelungenen) Gesichter nämlich starr.

DM



Nicht nötig, aber praktisch: Auf Wunsch weisen Symbole auf **interaktive Objekte** hin.



Die **Zwischensequenzen** sind stimmungsvoll – vor allem durch den geteilten Bildschirm.

OVERCLOCKED

ADVENTURE

ENTWICKLER House of Tales (Verliebt in Berlin, GS 02/06: 54 Punkte)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.10.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 6,7 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 6,7 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte

PROFITIEREN VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	hübsche Hintergründe + recht detaillierte Figuren hakelige Animationen + schwache Effekte	6 / 10
SOUND	gute Synchronisation + subtile Musik + stimmige Umgebungsgesänge nicht alle Sprechrollen passend besetzt	8 / 10
BALANCE	wird stetig anspruchsvoller + oft nützliches Feedback teils unfair durch unlogische Rätsel	7 / 10
ATMOSPHÄRE	stimmige Thriller-Atmosphäre + viel Geheimnistuerei zahlreiche Zwischensequenzen + oft leblose Umgebungen	8 / 10
BEDIENUNG	optionale Hilfsymbole + einfache Inventarverwaltung gelegentlich unpraktische Kameraperspektiven	7 / 10
UMFANG	ordentliche Solo-Spielzeit + keinerlei Wiederpielwert immer nur eine Lösung führt zum Ziel	7 / 10
HANDLUNG	Erinnerungen der Patienten raffiniert miteinander verwoben wird immer spannender + anfangs arg zäh	8 / 10
CHARAKTERE	geheimnisvolle Figuren mit durchdachter Vergangenheit cleverer Charakterwechsel + oft klischeehaft	6 / 10
DIALOGE	zahlreiche, spannende Gespräche + hilfreiche Monologe oft zu lang + keine Auswahl-dialoge	7 / 10
RÄTSEL	in den Träumen teils knifflige Kombinations- und Denksporträtsel ansonsten löst sich vieles von selbst + manchmal unlogisch	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Cooles Handlungskonzept, mäßig umgesetzt.

72

SPIELSPASS



Kein Uralt-Adventure darf ohne **Labyrinth** auskommen! Dieses hat gleich zwei.

Delaware St. John 3

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4098

Im dritten Geisterjäger-Adventure der auf zehn Teile angelegten Episodenreihe **Delaware St. John** spüren Sie Spuk auf einem stillgelegten Rummelplatz nach. Dabei steuern Sie abwechselnd die Helden Delaware und Kelly. Trotz grober Standbild-Technik könnte die nächtliche Spurensuche atmosphä-

risch sein, wenn nicht öde Pixeljagd und die seichte Handlung jeden Geist ins Totenreich zurückgruseln würden. **CS**

DELAWARE ST. JOHN 3		
GENRE	Adventure	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Big Time / Lighthouse Interactive	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	500 MHz, 256 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend	

48 SPIELSPASS



In den Rundenkämpfen kann der Vampirjäger-Held Bernard auch **Magie** wirken.

Vampire World

ab 16/18-DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4151

Das einzig gruselige am Blutsauger-Rollenspiel **Vampire World**: dass die Mayhem Studios ihr belangloses Vorgängerspiel **Neverend** (GS 2/06, 53 Punkte) technisch wie inhaltlich glatt noch unterbieten. Um das ordentliche Runden-Kampfsystem häuft sich Schlamperei: fehlen-

de Sounds, unsichtbare Dialogtexte, Abstürze, Logiklücken und eine haarsträubende Story. **CS**

VAMPIRE WORLD		
GENRE	Rollenspiel	USK ab 16 Jahren
HERSTELLER	Mayhem Studios / Rondomedia	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Profis	
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte mit 128 MB	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	

43 SPIELSPASS



Heiko Klinge

ist der Prototyp des Sportverrückten und kickt seinen VfL Wolfsburg seit den 80ern Jahr für Jahr zum Meistertitel. Nur am PC, versteht sich.



Daniel Matschijewsky

heizt zwar täglich mit dem Fahrrad zur Arbeit, greift für alle anderen rennsportlichen Aktivitäten jedoch lieber zum Lenkrad.

Sport-Inhalt

Tests

Sega Rally.....	112
Race 07	114
FIBA Basketball Manager 2008	117

Sport

Ärger in der Box

Warum nur versagen die meisten Xbox-360-Portierungen?

Langsam häufen sie sich, die Probleme bei Xbox-360-Umsetzungen lang erwarteter Sporttitel. In der Regel hapert es an der mangelhaften Spielleistung – **Colin McRae: Dirt** hat das kürzlich »eindrucksvoll« bewiesen. Auch die bei uns aufgeschlagene Preview-Version von **MotoGP 07** lässt eine ähnlich schlampige Portierung auf unsere Lieblingsplattform vermuten. Und **Sega Rally** hat mit teils derben Grafikfehlern zu kämpfen. Die Entwickler sollten endlich kapieren, dass es nicht mit einem Knopfdruck getan ist, um ein 360-Spiel in einen PC-Titel zu verwandeln. Dazu gehört eine aufwändige, durchdachte Programmierung, damit die Spiele auf möglichst vielen Rechnerkonfi-

gurationen flüssig laufen. Das kostet Zeit. Zeit, die sich die Entwickler offenbar nicht nehmen. Oder wie EA Sports gleich ganz darauf verzichten und lieber auf die bewährte, aber mittlerweile uralte Playstation-2-Technik zurückgreifen. Wenn das so weitergeht, betreibe ich den virtuellen Sport lieber vor dem Fernseher als am PC. **DM**



GameStar-Sport-Charts 11/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	10	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge
2	NBA Live 07	EA Sports	EA Canada	11/06 (87)	86	8	10	8	10	8	8	9	8	7	10	
3	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
4	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
5	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10	Fun-Faktor statt KI
6	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
7	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
8	Fifa 07	EA Sports	EA Canada	11/06 (82)	81	6	9	7	10	7	10	8	7	9	8	
9	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10	
10	NHL 08	EA Sports	EA Canada	10/07	77	7	9	7	8	8	10	7	7	6	8	
Rennspiele																
1	GTR 2	10tacle	Simbin	10/06 (91)	90	8	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10	
3	Trackmania United	Deep Silver	Nadeo	03/07	88	7	8	10	9	7	10	9	8	10	10	
4	Flatout 2	Empire	Bugbear	08/06 (88)	87	9	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	DTM Race Driver 3	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	86	7	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
6	NFS: Carbon	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7	
7	Race 07	Atari	Simbin	NEU	84	7	8	7	8	9	8	10	9	8	10	
8	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07	83	8	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
9	Live for Speed S2	Live for Speed	Live for Speed	10/05 (83)	81	5	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
10	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07	81	8	7	8	7	7	9	10	9	6	10	
Manager																
1	Fussball Manager 07	EA Sports	Bright Future	12/06	87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9	
2	Anstoss 2007	Ascaron	Ascaron	10/06 (75)	74	4	6	8	5	9	10	7	8	10	7	
3	Heimspiel Eishockeym. 2007	TGC	Greencode	08/06 (73)	71	4	6	9	7	7	9	6	7	9	8	
4	Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	Cyanide	08/07	70	5	5	6	8	6	10	9	7	7	7	
5	Heimspiel 2006	TGC	Greencode	08/06 (70)	69	4	5	8	6	9	7	6	8	8	8	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.

Sega Rally

Nach acht Jahren kehrt der Rennspiel-Klassiker zurück auf den PC. Und trotz moderner Optik bleibt vieles beim Alten.

+ gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4144

- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4188

+ Win Vista 32 Bit
- läuft

Zwei Tonnen Kampfgewicht bügeln mit 180 Sachen über ihn drüber, aber er bleibt unbewegt. Zentimeterlange Stollen bohren sich in ihn hinein, aber er lässt das einfach von sich abprallen. Egal, wie intensiv wir den Boden in Rally-Spielen bislang beackert haben – es blieb ohne Folgen. Dank **Sega Rally** ist nun endlich Schluss

mit der Unverwundbarkeit des Pistenuntergrunds: Wir graben tiefe Furchen hinein, spritzen den Schlamm in alle Richtungen, schieben den Schnee von der Straße. Dumm nur, dass dafür unsere Autos ihre längst vergessene Unkaputtbarkeit wiederentdecken.

Tief gegraben ...

Der erste Start: Jungfräulich unberührt liegt der tropische Sandstrand vor uns. Die Ampel schaltet auf Grün, wir treten aufs Gaspedal, genauso unsere fünf KI-Gegner. Reifen drehen durch und wirbeln den Sand in alle Richtungen davon. Mit mörderischem Tempo jagen wir an einem Fischerdorf vorbei. Der herumfliegende Dreck hat unseren Subaru Impreza mittlerweile in einen Sandkuchen verwandelt. Im Dschungelabschnitt erwischen wir aus Versehen eine Pfütze. Das kostet Zeit, verpasst unserem Auto dafür aber eine Vollwäsche – ein grandioser Effekt!

Hübsch sauber passieren wir ein zweites Mal die Start-Ziel-Linie, der ehemals plane Sandstrand hat sich in einen durchpflügten Acker verwandelt. Dank schüttelinten-



Ein Peugeot 206, effektiv verziert mit aufgewühltem Canyon-Dreck.

Macht Eindruck

Heiko Klinge: Es gibt nur wenige Schlüsselerlebnisse in der Karriere eines PC-Rennfahrers, aber die erste Runde mit **Sega Rally** gehört definitiv dazu. Erstmals muss ich nicht nur Konkurrenz und Kursverlauf beherrschen, sondern auch den Streckenuntergrund. Ein großartiges Offroad-Gefühl, das tatsächlich neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre setzt. Umso ärgerlicher, dass alles andere an **Sega Rally** so unglaublich altmodisch wirkt – vom spartanischen Karrieremodus über die Fahrstuhlmusik bis zum fehlenden Schadensmodell. Klar, das ist gewollt und sogar Spielkonzept, mir in Zeiten von Flat-out 2 aber doch etwas zu wenig. Als Fahrspaß für zwischendurch werde ich **Sega Rally** trotzdem immer mal wieder hervorkramen.



heiko@gamestar.de

siver Force-Feedback-Effekte spüren wir hautnah jede einzelne Bodenwelle. Davon kann sich selbst ein **Colin McRae: Dirt** noch einige Bremsscheiben abschneiden. Dennoch versuchen wir, möglichst auf unberührtem Boden zu bleiben – dort haben unsere Reifen den besten Grip. Wir müssen also ständig die Linie wechseln, denn die sich verändernden Bodenbeschaffenheiten machen jede Runde zu einer einzigartigen Herausforderung.

Schön gedriftet ...

Die dritte Runde: Das supersimple, aber stets nachvollziehbare Fahrverhalten ist schon jetzt in Fleisch und Blut übergegangen. Traumhaft präzise folgt der Subaru unseren gefühlvollen Lenkbewegungen. Selbst bei Haarnadelkurven reicht es meist, vom Gas zu gehen und den richtigen Driftwinkel zu finden. Pah, ein Kinderspiel! Wir gönnen uns einen urlaubsreifen Blick auf einen traumhaft



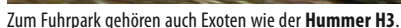
In der Masters-Liga starten Rally-Oldtimer wie der Lancia Stratos.



Unerealistisch, aber süß: eine Elefantenherde am Streckenrand.



Streckendesign in Perfektion: Auf einem gefrorenen See in der Arktis schlittern wir dem Nordlicht entgegen.



idyllischen Wasserfall und knallen prompt gegen eine Palme. Die sollte jetzt eigentlich unseren Wagen ordentlich eindellen, schleudert uns stattdessen aber wie eine Gummimand zurück auf die Strecke. Wir verlieren nur wenig Zeit, haben keinen Kratzer abgekriggt, kommen uns aber dennoch ein wenig veralbert vor. Solche Probleme scheinen unsere Gegner nicht zu haben: Wie auf Schienen umkurven sie die Schikanen und



Die **Boden-Deformation**: Ein Sandstrand in der ersten und in der dritten Runde.

In der Testversion von Sega Rally störten einige Grafikfehler den Fahrspaß, etwa flimmernde Staubwolken. Diese Bugs bestrafen wir mit einer Grafikabwertung von einem Punkt auf 8.

lassen sich auch gegenseitig hübsch in Ruhe. Uns erinnern sie mehr an bewegliche Slalomstangen als an Rallye-Piloten.

Endlich, der Sieg: Wir freuen uns auf Ruhm, Geld und schöne Frauen. Doch was bekommen wir? Eine neue Fahrzeug-Lackierung, na super! Eigentlich hatten wir uns für unsere Karriere etwas mehr erhofft, als nur stupide 16 Meisterschaften abzuklappern, um nach und nach alle Lackierungen, Strecken und Autos freizuschalten. Wenigstens warten im Fuhrpark ein paar echte Schmuckstücke, darunter Klassiker wie der Audi Quattro oder coole Exoten wie der deutsche Supersportwagen RUF Rt 12.

Auch die Strecken begeistern uns immer wieder aufs Neue, es gibt so viel zu entdecken: Wir flitzen an einer Zebraherde vorbei oder werden im Canyon von einer Staffel Düsenjäger begrüßt. Unrealistisch? Uns doch egal!

SEGA RALLY

► In den niedrigsten Einstellungen verschwindet der deformierbare Untergrund größtenteils, dafür läuft Sega Rally dann auch auf langsameren Prozessoren.

- Die Option »Strecke« schluckt am meisten Leistung.

- ▶ 4,1 GB Speicherplatz
- ▶ 3,0 GHz CPU, 512 MB RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

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.

[illegible]

technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details	läuft so flüssig: 1280x1024, normale Details	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details
ruckelt stark			

RENNSPIEL

ENTWICKLER	Sega Racing Studio (erstes Spiel)	TERMIN (D)	28.9.2007
PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 13 Seiten Handbuch		



FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			<div>■ Radeon 9500 / 9600</div> <div>■ GeForce 6600 GT</div>
3,6 GHz Intel			3,4 GHz Pentium D Intel				Core 2 Duo E4300			■ Radeon X600 / X700
A64 3500+ AMD			A64 X2/3800+ AMD				A64 X2/5000+ AMD			■ Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM			1,0 GB RAM				2,0 GB RAM			■ GeForce 6800 GT
4,2 GB Festplatte			4,2 GB Festplatte				4,2 GB Festplatte			■ Radeon X800 XL
			Gamepad				FF-Gamepad			■ GeForce 7600 GT
										■ Radeon X850 XT
										■ Radeon X1900 XT
										■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERST VON Dual-Core-Prozessoren, X-Fi-Soundkarte, Force Feedback

BIODFORMATS 4.3 5.4 16.9 15.10 **KOPPIERSCHUTZ** k. Angabe

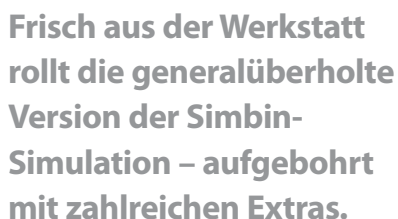
TUNING Stereo 4.0 6.1 7.1

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (6), Meisterschaft (6), Zeitrennen (unendlich)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	nein
DEDICATED SERVER	intern	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Actionreiche Offroad-Drängereien, auf Wunsch mit KI-Geignern. Viele Optionen.		

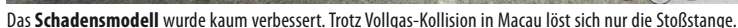
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + Bodendeformation + knackscharfe Texturen + tolle Schmutzeffekte + Autos etwas detaillierter - Grafikkheiler 	8	/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + kristallklar abgemischte Surround-Effekte + nervtötende Musik + Motorsound etwas kraftlos 	7	/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + kompromisslos einsteigerfreundlich + leicht zu lernen, schwierig zu meistern - nur ein Schwierigkeitsgrad 	8	/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + fantastisches Offroad-Feeling + lebendige Pistenumgebung - kein Schadensmodell - unsichtbare Streckenwände 	8	/10
DIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + schüttel-intensives Force Feedback + präzise Gamepad-Steuerung - Tastatur nicht konfigurierbar 	9	/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + 28 abwechslungsreiche Originalautos + 23 Kurse - nur fünf Streckenregionen - ideenlose Karriere 	7	/10
FAHRVERHALTEN	<ul style="list-style-type: none"> + supersimpel, aber supermachvollziehbar + tolles Drift-Gefühl + merkwürdige Kollisionsverhalten 	8	/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> + fährt nur selten im Block + stets herausfordernd - macht nie Fehler - bleibt stur auf Linie 	6	/10
TUNING	<ul style="list-style-type: none"> + freischaltbare Lackierungen + zwei Abstimmungsvarianten - weder Tuningteile noch richtige Tuningoptionen 	6	/10
STRECKENDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> + fantasievoll und enorm abwechslungsreich + viele Oberflächenwechsel + unzählige Sehenswürdigkeiten 	10	/10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

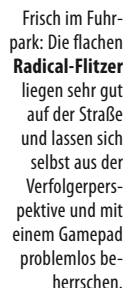
FAZIT Simple, aber spaßige Rallye-Schlamm Schlacht.



Race 07



Spielten sich bislang alle Simbin-Simulationen erst mit einem Lenkrad so richtig perfekt, werden diesmal sämtliche gängigen PC-Gamepads unterstützt und auf Anhieb vom Programm erkannt. Sie können entweder Standard-





Vergleich zwischen der neuen **Action-Kamera** (links) und der **Cockpit-Perspektive** (rechts). Erstere liefert eindeutig mehr Übersicht, dafür vermittelt Letztere ein intensiveres Mittendrin-Gefühl.

Setups übernehmen oder die Pad-Steuerung an Ihre Vorlieben anpassen. Wir testeten **Race 07** ausgiebig mit dem Xbox-360-Controller, womit es sich fast so präzise steuern lässt wie mit einem Lenkrad. Passend zum neuen Zielgruppenanspruch, der auch Rennspiel-Einsteiger auf die Piste locken soll, implementierten die Entwickler eine frische Kameraperspektive. Die sogenannte Action-Kamera ist bei weitem nicht so schwer zu beherrschen wie die nach wie vor enthaltene Cockpit-Ansicht, bietet aber Renn-Feeling pur und eine sehr gute Übersicht. Bei den Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten hat **Race 07** einen großen Sprung nach vorne gemacht. So können Sie wie gehabt den Schwierigkeitsgrad exakt an Ihre

Bedürfnisse anpassen und Gegner-KI, Fahrhilfen oder Schaden nach Wunsch bestimmen. Im Gegensatz zur Vorjahresversion basteln Sie sich auf Wunsch aber auch eigene Rennveranstaltungen mit den Fahrzeugklassen und Strecken Ihrer Wahl zusammen. Schade: Eine Fahrerkarriere, die Sie mehrere Saisons miterleben lässt, oder gar ein Story-Modus sind nach wie vor Fehlanzeige. Auch die Präsentation nach den Rennen ist unspektakulär wie eh und je: Öde Tabellen und Statistiken statt pompöser Siegerehrungen bestimmen das Bild.

Vor dem Rennen ist nach dem Rennen

Aber keine Bange: Nur weil **Race 07** auch Neulingen und Gamepad-Piloten eine Chance gibt, ist es noch lange kein Arcade-Racer à la **Need for Speed**. Ohne gründliche Vorbereitung wie dem Feilen an den Fahrzeugeinstellungen und ausgiebige Trainingsfahrten sollten Sie sich erst gar nicht auf die mit allerlei Besonderheiten ausgestatteten Strecken wagen. Die totale Beherrschung des eigenen Boliden und die Positionskämpfe mit den cleveren KI-Kontrahenten machen den Reiz der hochspannenden Rennen aus. Das Fahrverhalten ist wie ge-

wohnt erstklassig und lässt Sie voll in das Geschehen eintauchen. Die Detailverliebtheit der Entwickler blitzt dabei an allen Ecken und Enden auf: Spielen Sie etwa in der neuen Helmkamera, die Ihnen in allen offenen Fahrzeugklassen wie der Formel 3000

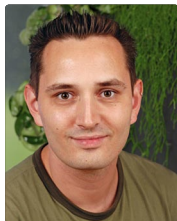
zur Verfügung steht, verdeckt die Visierfolie mit Schmutz oder Insekten und muss entfernt werden. Individuelle Fahrzeug-Skins und ein erneut exzellenter Multiplayer-Modus inklusive KI-gesteuerter Gegner runden das Rennspiel-Paket ab. **BP**



Die neue **Helmkamera** ist ein Fall für Profis – bei Regen gibt's sogar Tropfen auf der Visierfolie. Da hilft nur Abreißen!

Gut getunt!

Benedikt Plass: Die PS-Experten von Simbin haben aus **Race** endlich ein vollwertiges Spiel gemacht, das auch Solisten vorzüglich mundet – den neuen Rennklassen und Strecken sei Dank. Eine Fahrerkarriere vermisste ich zwar nach wie vor schmerzlich, dafür macht es richtig Spaß, mit exotischen Boliden wie den Formel-3000-Flitzern über die Pisten zu rasen. Fahrverhalten, Steuerung und Renndramatik sind nach wie vor über jeden Zweifel erhaben. Dank der neuen Action-Kamera und der stark verbesserten Gamepad-Unterstützung lohnt sich der Kauf endlich auch für Gelegenheitspiloten.



redaktion@gamestar.de

RACE 07

RENNSPIEL

ENTWICKLER Simbin (Race, GS 01/07: 80 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.9.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte Analog-Gamepad	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte FF-Lenkrad

PROFITIEREN VON Lenkrad, Analog-Gamepad, Force Feedback
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Steam
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (26), Liga, Rangliste
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Gewohnt packende Duelle, auf Wunsch mit KI-Gegnern.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Wagenmodelle + Wettereffekte + 3D-Cockpits + kaum Streckendetails + mäßiges Schadensmodell + Papp-Publikum	7 / 10
SOUND	+ knackige Motorensounds + Cockpit- und Unfallgeräusche + fehlende Surround-Abmischung + Menümusik	8 / 10
BALANCE	+ KI-Stärke exakt anpassbar + Fahrhilfen können jederzeit ein- und ausgeschaltet werden + keine Ideallinie oder Fahrschulen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dramatische Rennen + WTCC-Lizenz + exotische Rennwagen ... + ... ohne Lizenzen + Unfälle haben optisch kaum Auswirkung	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise per Lenkrad oder Gamepad + Meisterschaften und Renndistanzen frei anpassbar + Speichern nur zwischen den Rennen	9 / 10
UMFANG	+ WTCC-Meisterschaft 2006 und 2007 + sechs zusätzliche Fahrzeugklassen + kein Karriere- oder Storymodus	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ ultrarealistisch + jede Fahrzeugänderung sofort spürbar + intensives Fahrgefühl	10 / 10
KI	+ harte, aber nie unfairer Gegner + Positionskämpfe untereinander + verbessertes Startverhalten + macht nur selten Fehler	9 / 10
TUNING	+ sämtliche Wagenbereiche einstellbar + zu wenige Instant-Setups	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ perfekt nachgebaute Originalkurse + von Rennstrecken bis Stadtkursen alles dabei	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT WTCC-Simulation für Einsteiger und Profis.

84

SPIELSPASS



Die 3D-Darstellung der Spielbegegnungen gleicht einem Haufen wuselnder Ameisen.

Da krabbeln zu viele Käfer im Korb.

FIBA Basketball Manager 2008

Win Vista 32 Bit
- läuft

Pünktlich zur Eurobasket 07, der Basketball-Europameisterschaft 2007 in Spanien, wirft Daedalic Entertainment das offizielle Spiel auf den Markt. Der **FIBA Basketball Manager 2008** wartet immerhin mit den Lizenzen des Weltverbandes FIBA und der deutschen Basketball-Bundesliga auf und verspricht mit Karrieremodus, freiem Spiel, Eurobasket, World Championship sowie einem Editor gehörig Spieltiefe. Doch weit gefehlt – bis zu den Feinheiten dringen Sie oft gar nicht vor. Zu viele Programmfehler lassen die Freude an der Manager-Laufbahn vom ersten Moment an in den Keller sinken. So kam es während unseres Tests vor, dass nach dem Laden eines Spielstands alle Daten in den Tabellen verschwunden waren, Menüs keine Auswahllisten mehr boten und Texte teilweise in (fehlerhaftem) Englisch angezeigt wurden. Darüber hinaus lag im

Mail-Eingang eine zweifelhafte Nachricht mit dem Betreff »John Smart make weakend whit Pamela Lee Anderson ...«. Dröge Tabellen bestimmen das Bild; nirgends erhält der Spieler die Möglichkeit, sich mit seiner Manager-Figur oder seinem Team zu identifizieren. Hinzu kommen Ärgernisse wie Scroll-Listen, die sich nicht scrollen lassen, oder Texte, die über die Felder hinausragen. Bei den Spielbegegnungen haben Sie die Wahl zwischen 2D- und 3D-Darstellung. Beide sind gleichermaßen unansehnlich. Die Spieler flitzen durch die Halle wie Mäuse auf Speed. Der **FIBA Basketball Manager 2008** ist ein schludriger Schnellschuss, der weit am Korb vorbeigeht. **BP**

FIBA BASKETBALL MANAGER 2008

GENRE Basketball-Manager **USK** ohne Altersbeschr.
HERSTELLER Hexarts / Daedalic Entertainment
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Einstieger
MINIMUM 800 MHz, 512 MB RAM,
3D-Karte mit 128 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



So wird man nicht Meister!

Benedikt Plass: Der FIBA Basketball Manager 2008 legt den Verdacht nahe, dass hier einfach ein simpler Fußball-Manager auf Basketball umgestrickt wurde. Das Spiel enthält die Standard-Ingredienzen von Training über Finanzen und Transfers bis hin zum Hallenausbau – aber derart lieblos und altbacken präsentiert, dass man sich mit Grausen abwendet. Ein Patch wäre zudem dringend angesagt, um zumindest die schlimmsten Software-Fehler zu beseitigen.



redaktion@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

gamestar.de
- Patch-Downloads

GameStar-Charts

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU 1 Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	Arenanet / NCsoft	11/07	91	12	v1.0	28,95 €	www.amazon.de
2 World in Conflict	Echtzeit-Taktik	Vivendi / Massive	10/07	89	16/18	v1.0	44,90 €	www.pages.ebay.de
3 Jack Keane	Adventure	10tacle / Deck 13	09/07	88	6	v1.01	40,99 €	www.amazon.de
4 Bioshock	Ego-Shooter	2K Games / Irrational	10/07	87	18	v1.0	43,64 €	www.atelco.de
NEU 5 Race 07	Rennspiel	Simbin / Atari	11/07	84	0	v1.0	49,49 €	www.temeon.de
6 Madden NFL 08	Sportspiel	EA / EA Tiburon	10/07	84	0	v1.0	44,99 €	www.amazon.de
NEU 7 Sam & Max: Season One	Adventure	Telltale Games / Jowood	11/07	83	12	v1.0	29,89 €	www.amazon.de
8 Medieval 2: Kingdoms	Strategie-Addon	Sega / Creative Assembly	10/07	83	12	v1.0	27,49 €	www.amazon.de
NEU 9 Everlight	Adventure	Silver Style / TGC	11/07	82	6	v1.0	39,95 €	www.softunity.de
10 Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles / EA	10/07	81	18	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
11 Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA / EA	10/07	81	0	v1.0	44,95 €	www.amazon.de
12 Stranglehold	Action	Tiger Hill / Midway	10/07	81	18	v1.0	44,95 €	www.amazon.de
13 Civ 4: Beyond the Sword	Strategie-Addon	2K Games / Firaxis	09/07	80	12	v3.03	22,99 €	www.hardwareversand.de
NEU 14 Enemy Territory: Quake Wars	Multiplayer-Shooter	Splash Damage / Activ.	11/07	79	16	v1.0	42,53 €	www.hardwareversand.de
15 Combat Mission: Shock Force	Taktikspiel	Koch Media / Battlefront	09/07	79	16	v1.02	34,49 €	www.temeon.de
16 Die Sims 2: Gute Reise	Aufbauspiel-Addon	Maxis / Electronic Arts	10/07	78	0	v1.0	28,45 €	www.amazon.de
17 NHL 08	Sportspiel	EA Canada / EA Sports	10/07	77	0	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
18 Sword of the New World	Online-Rollenspiel	K2 Network / IMC Games	10/07	77	12	v2.2.4	ca. 5 €	www.swordofthenewworld.com
19 Lost Planet	Actionspiel	Capcom	09/07	75	16	v1.0	36,52 €	www.anobo.de
20 Driver: Parallel Lines	Actionspiel	Atari / Reflections	09/07	76	16	v1.0	27,95 €	www.softunity.de
21 Harry Potter 5	Action-Adventure	EA / EA UK	09/07	73	12	v1.0	37,89 €	www.amazon.de
NEU 22 Overclocked	Adventure	House of Tales / Anaconda	11/07	72	16	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
NEU 23 Reprobates	Adventure	Future Games / Anaconda	11/07	70	12	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
24 Wild Earth: Afrika	Fotosafari	Empire Xplosiv / X Studios	09/07	70	0	v1.0	28,89 €	www.amazon.de
25 Dungeon Runners	Action-Rollenspiel	NCsoft / NCsoft	10/07	69	-	v1.0	3 € / Mon.	www.dungeonrunners.com

Command & Conquer 3 v1.08



Das zerstörerische **Alien-Mutterschiff** wurde abgeschwächt.

DVD-XL
- Command &
Conquer 3 v1.08

Highlights: Bugs behoben, Software Development Kit implementiert, Balance im Multiplayer-Modus verbessert.

Electronic Arts hat mit dem siebten Patch ein SDK für das Strategiespiel **Command & Conquer 3** veröffentlicht. Mit Hilfe dieses Tools können Hobby-Programmierer auf Basis des Spiels eigene Mods entwickeln.

Allerdings nur, wenn sie sowohl den Patch als auch den bereits drei Tage später erschienenen Hotfix auf Version 1.08 installieren. Der Softwareflicker behebt nicht nur einige Bugs, er verändert auch die Balance des Spiels. So ist es fortan nicht mehr möglich, mit Kränen Verteidigungsanlagen und Superwaffen zu bauen; eine Maßnahme, die das exzessive Einbunkern mancher Spieler im Multiplayer-Modus verhindern soll. Wegen solcher Änderungen werden die Kampagnen allerdings deutlich schwieriger. Somit ist der Patch zwar für Multiplayer-Freunde zu empfehlen, alle, die den Einzelspieler-Modus noch nicht durch haben, sollten aber die Finger davon lassen.

FLO

COMMAND & CONQUER 3 V1.08

GENRE Echtzeit-Strategiespiel
HERSTELLER EA Los Angeles / Electronic Arts
PATCHGRÖSSE 256 MByte
TEST IN GS 05/07

Keine Wertungsänderung

89

Handballmanager 2008 v1.03

Highlights: Spielerwerte überarbeitet, Wurfarm berücksichtigt, Trainings-Automatik verbessert, Taktikänderungen wirken sich spürbarer aufs Geschehen aus.

Seit 17 Zentimeter gewachsen in nur einem Monat: In der Verkaufsversion des **Handballmanagers 2008** musste sich Pascal Hens noch mit 1,86 Metern zufriedengeben – der Patch 1.3 streckt ihn endlich auf die korrekten 2,03 Meter. Die überarbeiteten Spielerdaten sind zwar noch lange nicht perfekt, aber zumindest deutlich realitätsnäher. Noch wichtiger: Der Manager berücksichtigt jetzt den Wurfarm bei der Stärkeberechnung. Den KI-Gegnern ist das jedoch nach wie vor herzlich egal. Dennoch wirken die Spiel-tage glaubwürdiger, weil Ihre Handballer die taktischen Anweisungen wesentlich nachvollziehbarer befolgen. Und selbst



Pascal Hens hat endlich einen Wurfarm und realitätsnahe Werte.

trainingsfaule Manager können jetzt erfolgreich spielen, weil die KI-Assistenten ihren Job erheblich besser erledigen als in der Verkaufsversion.

HK

DVD
- Heimspiel
Handballmanager
2008 v1.03

HANDBALLMANAGER 2008 V1.03

GENRE Manager
HERSTELLER Greencode / The Games Company
PATCHGRÖSSE 1,3 MByte
ALTE WERTUNG 60 (GS 10/07)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 6 > 8
ATMOSPHÄRE 6 > 7
BEDienung 7 > 8
REALISMUS 5 > 7
KI 5 > 6

NEUE WERTUNG

67

SPIELPASS

Überblick Aktuelle Mods

Dieser hausgemachte Horror nimmt's mit F.E.A.R. und Doom 3 auf.

Half-Life 2 Nightmare House

DVD
- Infiltration

ab 16/18-DVD
- Mod-Special

Ein beachtlicher Teil amerikanischer Horrorfilm-Handlungen würde in Deutschland nicht funktionieren. Hierzulande gibt's kaum wirklich abgelegene Landstriche und außerdem circa 15 Millionen ADAC-Mitglieder. Die Chance, dass einem Autofahrer genau vor einem entlegenen Geisterhaus der Wagen verreckt und er daraufhin nicht einfach in der Karre sitzen bleibt und den Pannenservice ruft, ist also verschwindend gering. In **Nightmare House: Remake** existiert aber kein Abschleppdienst, und als der Held der Mod eines Nachts einen Autounfall hat, bleibt ihm nichts anderes übrig, als in einem nahegelegenen Land-

haus nach Hilfe zu suchen. Und damit fängt das Grauen an.

Die Axt im Haus

Natürlich nehmen Sie die Axt aus dem Geräteschuppen im Park mit, und natürlich gehen Sie in das Haus, obwohl Sie anhand der Blutspuren auf der Veranda davon ausgehen können, dass Sie dort nur Hilfe finden, wenn Sie eines Ihrer Organe loswerden wollen. Das verlangt nun einmal das Horrorfilm-Klischee. Die Gruseffekte in **Nightmare House: Remake** sind ebenso klassisch: Zombies springen aus Schränken, mysteriöse Frauen wandeln die blutbeschnittenen Gänge entlang, schaurige Mu-



Die Mod bietet zwei neu modellierte Pistolen und dieses praktische Hackebeil.

sik spielt im Hintergrund. Trotzdem oder gerade deshalb ist die Mod wahnsinnig gruselig. Allerdings auch wahnsinnig kurz: Nach nur knapp zwanzig Minuten flüchten Sie wieder ins Freie. Hilfe haben Sie bis dahin natürlich nicht bekom-

men, dafür aber den einen oder anderen richtigen Schrecken. **FAB**

NIGHTMARE HOUSE: REMAKE

TYP	Horror-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	26 MB
VERSION	1.0	QUICKLINK	4155
URL	http://nh2.wcreatestuff.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Wenn Sie gerade auf Episode 2 warten, ist diese Mod das Richtige für Sie.

Half-Life 2 Infiltration

Chips im Kopf sind eine feine Sache, solange sie durch den Mund da reingekommen sind. Operativ ins Hirn eingesetzt sind Chips ziemlicher Mist. Das müs-

sen die Bewohner von City 10 feststellen. Dort stehen nämlich alle Menschen durch implantierte Computerchips unter totaler Gedankenkontrolle. Alle Menschen?



In Infiltration darf Gordon endlich mal wieder mit dem Buggy fahren.

Nein! Ein kleiner Trupp Rebellen kämpft gegen die Unterdrückung. Und dann ist da noch der wortkarge Wissenschaftler Gordon Freeman. Der ist gerade auf der Durchreise und will eigentlich nur seine Freundin Alyx befreien. Die wiederum wartet in einem Raumschiff der Combine auf ihre Rettung. Wie das alles zusammenhängt? In der Mod **Infiltration**.

Abendunterhaltung

Zugegeben, was die Hirnchips in City 10 und Alyx' Entführung ins All miteinander zu tun haben, wissen wir auch nicht genau. Aber haben Sie sich schon einmal gefragt, warum Gordon Freeman während **Episode 1** in die Zitadelle rennt, die er gerade erst der Zerstörung geweiht hat, um anschließend wieder rauszukommen und dann mit einem Zug nach nirgendwo zu fahren, während seine treulosen Freunde in einem sicheren Bunker fernab von City 17 schon das erste Siegerbier aufmachen und auf den



Die Modder erzählen die Story in kurzen Comics à la Max Payne. Gesprochen wird dabei allerdings nicht.

stadtweiten Großleinwänden Sex-tipsps an eine Bevölkerung ausgeben, die ohnehin in wenigen Minuten eingäschert wird? Nein? Eben. **Infiltration** liefert alles, was **Episode 1** auch hatte: Alyx, Physikalrätsel, Autofahrten und rund vier Stunden Singleplayer-Ballerei. Nur eben nicht ganz so professionell. Genug gesagt. **FAB**

INFILTRATION

TYP	Singleplayer-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	220 MB
VERSION	1.2	QUICKLINK	4156
URL	www.envisioned-games.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Civilization 4 Dreierpack	Globalstrategie	89	10/07	2K Games	55 Euro	v3.02	Der Globalstrategie-Hit samt beider Addons.
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	87	11/06	THQ	20 Euro	v1.70	Intensives, schnelles Weltkriegs-Spektakel.
Dark Messiah of Might & Magic	Actionspiel	90	12/06	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.02	Großartiges Fantasy-Actionspektakel.
NEU Desperados 2	Echtzeit-Taktik	79	06/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.01	Stimmungsvolle, aber schwere Western-Taktik.
Die Siedler 2: Die nächste Gen.	Aufbauspiel	74	10/06	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v9801	Originalgetreue Neuauflage ohne Neuerungen.
NEU Die Sims 2 Deluxe	Lebenssimulation	85	–	Electronic Arts	55 Euro	v1.2.0.355	Teures Paket aus Die Sims 2 und Nightlife-Addon.
NEU Empire at War Gold	Echtzeit-Strategie	80	11/07	Activision	30 Euro	v1.05	Gutes Star-Wars-Strategiespiel samt Addon.
NEU Fifa 07	Sportspiel	81	11/06	EA Classics	20 Euro	v1	Lizenzgewaltiger Fußballspaß mit KI-Schwächen.
NEU Fußball Manager 07	Fußballmanager	87	12/06	EA Classics	20 Euro	v1.0	Weiterhin klar die Manager-Referenz.
NEU Gigapack 2	Sammlung	70	11/07	Deep Silver	30 Euro	–	Gothic 2, Spellforce, 8 weitere – zu alt, zu teuer.
NEU Guild Wars Platinum Edition	Online-Rollenspiel	90	11/07	NC Soft	50 Euro	–	Prophesies samt Eye of the North, siehe Seite 96.
Hearts of Iron Anthology	Strategie	78	–	Deep Silver	30 Euro	–	Beide Teile der guten Weltkriegs-Serie mit Addons.
Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	85	07/06	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.41	Exzellentes 3D-Remake von Heroes 3.
IL-2 Sturmovik: 1946	Flugsimulation	71	02/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v4.08	Viel Flugsimulation für wenig Geld.
NEU NBA Live 07	Sportspiel	86	11/06	EA Classics	20 Euro	v1.0	Toller Basketball mit sinnvollen Neuerungen.
NEU Need for Speed Carbon	Rennspiel	85	01/07	EA Classics	20 Euro	v1.4	Gewohnt spritzige Tuning-Raserei.
NEU NHL 07	Sportspiel	81	11/06	EA Classics	20 Euro	v1.1	Feines Arcade-Eishockey, für Profis zu leicht.
Prey	Ego-Shooter	86	09/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Technisch beeindruckender Knobel-Shooter.
Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	88	12/06	Konami	20 Euro	v1.0	Fußball-Referenz, auch ohne Bundesliga.
Rayman Raving Rabbids	Actionspiel	76	02/07	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.0	Witzige, aber kurze Minispielsammlung.
NEU Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	82	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.14	Biedere Strategie, mitreißender Heldenmodus.
NEU Spellforce 2 Gold	Strategie-Rollenspiel	90	11/07	Deep Silver	40 Euro	v1.02	Brillanter Strategie-Rollenspiel-Mix samt Addon.
NEU Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	82	03/07	THQ	20 Euro	v1.1.3260	Faszinierende XXL-Schlachten für Profis.
NEU Tiger Woods 07	Sportspiel	82	11/06	EA Classics	20 Euro	v1.1	Neu dabei: der abwechslungsreiche Team-Modus.
NEU Unreal Anthology	Sammlung	80	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Unreal, Unreal 2, UT 2004 – ordentlich.

Empire at War Gold



Die Missionen spielen auf Schauplätzen wie dem Todesstern.

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

Erst in Ausgabe 09/07 haben wir Ihnen das Strategiespiel **Star Wars: Empire at War** im Budget-Bereich vorgestellt. Jetzt gibt's bereits die Gold-Version inklusive Addon **Forces of Corruption**.

Auf Seiten der Rebellen, dem Imperium oder dem mit dem Addon dazugekommenen »Konsortium« führen Sie Boden- und Raumschlachten im **Star Wars**-Universum. Die Stärken des Titels zeigen sich dabei ins-

besondere im freien Spiel. Sie missbrauchen die Galaxis als Schlachtfeld und bekämpfen kluge KI-Gegner auf zwei Ebenen. Die erste Ebene ist ein Strategiepart, in dem Sie Armeen ausheben und verschieben. In der zweiten Ebene schlagen Sie Echtzeitschlachten, sobald Sie auf gegnerische Streitkräfte treffen. Dank der guten Balance müssen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten gut kennen. Die Kampagne leidet dagegen unter eher unspektakulären »Vernichte alle Feinde«-Aufträgen. Zudem ist es möglich, vor vielen Missionen unbehelligt eine Streitmacht aufzubauen, die den nächsten Feindkontakt einfacher macht. **FLO**

EMPIRE AT WAR GOLD

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Petroglyph / Activision
VERSION 1.05
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500, Geforce 4 Ti
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Desperados 2



Kate lockt Wachen an, die anderen sorgen für Kopfschmerzen.

Im Städtchen Santa Fe geht es alles andere als ruhig zu. Allerhand Gangster aus dem gesamten Wilden Westen finden sich dort ein und treten die Gesetze mit Füßen.

Mit dieser bleihaltigen Atmosphäre müssen nun John und Ross Cooper klarkommen. Dass das nicht klappen kann, wird sehr schnell klar, denn Ross wird schon kurz nach ihrer Ankunft ermordet.

Um ihn zu rächen, schleichen Sie mit einem kleinen Team durch von Gegnern besetzte Gebiete. Damit Sie nicht entdeckt werden, müssen Sie die individuellen Fähigkeiten jedes Teammitglieds geschickt einsetzen. Beispielsweise lenkt Kate einen Wächter ab, den Kraftprotz Sanchez nun ohne Probleme niederschlagen kann. Hauptheld Cooper greift in so einem Fall zum Messer, das sich praktisch als Wurfwaffe einsetzen lässt. Nachteil: Einmal

weggeworfen, müssen Sie es erst wieder einsammeln, bevor Sie erneut damit hantieren können. Wer jedoch glaubt, mal eben schnell einen Gegner nach dem ändern aus dem Weg zu räumen, täuscht sich. Trotz der schwachen künstlichen Intelligenz Ihrer Gegner ist der Titel nur für frustresistente Desperados geeignet. **FLO**

DESPERADOS 2

GENRE Echtzeit-Taktik
HERSTELLER Spellbound / Atari
VERSION 1.01
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 1,4 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Spellforce 2 Gold



Von den mächtigen **Titanen** dürfen Sie nur einen trainieren.

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

Komplexe Helden, die im Level aufsteigen und ihre Fähigkeiten ausbauen, gab es lange Zeit nur in Rollenspielen. Erst im Strategiehit **Warcraft 3** konnte man neben seiner Armee auch Helden trainieren, die durchaus spielentscheidend sind. **Spellforce 2** geht noch ein Stück weiter und mixt Rollenspiel und Echtzeit-Strategie zu gleichen Teilen.

Mit Ihrem Haupthelden streifen Sie über 20 riesengroße Inseln, rekrutieren neue Mitstreiter und lösen 61 Haupt- und

62 Nebenmissionen. So erhalten Sie von den Zwergen die Aufgabe, eine bössartige Eishexe zu vernichten. Kleiner Haken: Die unterkühlte Dame lebt in einem Gebirge, das Sie nur durch eine Mine erreichen können. Also erkunden Sie zuerst in Rollenspiel-Manier die finsternen Stollen, in denen an allen Ecken und Enden Schätze warten. Am anderen Ende angekommen, bauen Sie eine Basis, heben Truppen aus und greifen schließlich an. Insgesamt beschäftigt Sie allein das Hauptspiel für gute 80 Stunden. Wem das noch nicht reicht, der kann anschließend sofort mit der ebenfalls enthaltenen Erweiterung **Dragon Storm** weitermachen und wird wieder für gute 30 Stunden hervorragend unterhalten. **FLO**

SPELLFORCE 2 GOLD

GENRE Strategie-Rollenspiel
HERSTELLER Phenomic / Deep Silver
VERSION 1.02
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Need for Speed Carbon



Heftige **Unfälle** dürfen in keinem Arcade-Rennspiel fehlen.

Sie heizen in **Need for Speed: Carbon**, dem zehnten Teil der beliebten Rennspiel-Serie, in bester Arcade-Manier über den Asphalt, tunen Ihr Auto und versuchen, möglichst oft als Erster durchs Ziel zu fahren.

Im Gegensatz zu früher sind Sie diesmal jedoch kein sturer Einzelkämpfer. Stattdessen erstellen Sie sich im Laufe der Kampagne ein eigenes Team aus KIFahrern, von denen Sie pro Rennen einen als Unterstützung mitnehmen dürfen. Wie Ihr Kamerad diese Aufgabe angeht, hängt ganz davon ab, für welchen Fahrertyp Sie sich entscheiden. Ein Blocker konzentriert sich zum Beispiel darauf, Ihre Gegner zu behindern. Ein Scout hingegen wird Ihnen beim Suchen von Abkürzungen helfen. Da die Jungs auch noch unterschiedliche Boni (beispielsweise 25 Prozent stärkeren Geschwindigkeitsschub) mitbringen, müssen Sie gut nachdenken, wen Sie auswählen.

NEED FOR SPEED: CARBON

GENRE Rennspiel
HERSTELLER EA Black Box / Electronic Arts
VERSION 1.4
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,4 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Auch beim Tuning-Part hat sich etwas getan. So haben Sie mithilfe des Autosculpt-Editors verbesserte Gestaltungsmöglichkeiten. Die Kampagne ist mit einer Spielzeit von 15 Stunden zwar nicht ganz so umfangreich wie die des Vorgängers, dafür hat Electronic Arts unnötige Längen vermieden. **FLO**

Win Vista 32 Bit
- läuft

Supreme Commander



Bei so vielen Einheiten fällt es schwer, den **Überblick** zu behalten.

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn Sie in Gas Powered Games' Strategiespiel **Supreme Commander** eine Mission laden, geht's ganz schön rund am Bildschirm. Riesige Armeen mit bis zu 500 Einheiten sind keine Seltenheit, sondern Commander-Alltag. Bis sich der allerdings einstellt, vergeht ganz schön viel Zeit. Zuerst gilt es herauszufinden, wie man die 105 Einheiten und 135 Gebäude richtig einsetzt. Dazu kommen Roh-

stoffverwaltung und der Bau von Verteidigungsanlagen. Schnelle Siege sind nicht drin. Gerade während der drei Kampagnen zieht der Schwierigkeitsgrad sehr zügig an. Egal, für welche der Fraktion (UEF, Cybran, Aeon) Sie sich entscheiden, bereits ab der zweiten Mission müssen Sie sich um riesige Stützpunkte und Armeen kümmern. Wenn Sie den Bogen allerdings erst mal raus haben, zeigen sich die unzähligen strategischen Variationen, die möglich sind. So gewinnt beispielsweise nicht immer der Spieler mit den meisten Einheiten. Eine Armee aus 200 Panzern hat eventuell keine Chance gegen fünf Wachtürme. **FLO**

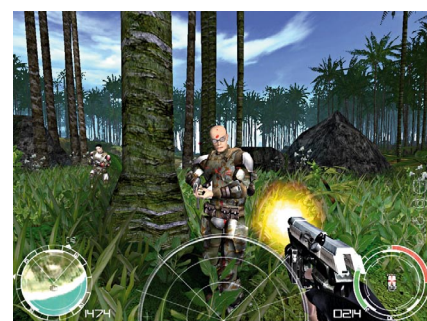
SUPREME COMMANDER

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Gas Powered Games / Atari
VERSION 1.1.3260
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, GF 6600 GT, Radeon 9800 XT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Gigapack 2

Volle zehn Spiele enthält die Koch Media Sammlung **Gigapack 2**. Klingt eigentlich gar nicht schlecht – aber der Reihe nach: **Gothic 2** schickt Sie auf die Insel Khorinis, auf der Sie durchdachte Quests lösen. So ähnlich läuft's auch in **Spellforce**, allerdings mixt das Spiel Strategie mit Rollenspiel und fordert daher auch den Feldherrn in Ihnen. Ganz anders in **City Life**. Statt Questgeber sollen Sie in der Aufbausimulation die Bürger einer fiktiven Stadt zufriedenstellen. Ums Aufbauen geht's auch in **Wildlife Park Gold**. Im Unterschied zu **City Life** kümmern Sie sich allerdings nicht um Menschen, sondern um Tiere. In **Transport Gigant** wiederum führen Sie eine Expedition zum Erfolg, während Sie sich in **Die Gilde Gold** um einen Handwerksbetrieb kümmern. Wer genug hat vom Aufbauen, greift entweder zu **Track-**



Die Grafik von **Chrome** haut heute niemanden mehr vom Hocker.

mania Nations oder zu **GTI Racing** und gibt in den Action-Rasereien mächtig Gas. Actionspieler schlagen sich in **Chrome** mit Held Logan durch den Dschungel. Mit **Singles 2** gibt's dann noch einen **Sims**-Klon obendrauf. Insgesamt ist die Sammlung überbietet, da die enthaltenen Spiele zum großen Teil völlig veraltet sind. **FLO**

Win Vista 32 Bit
- läuft

GIGAPACK 2

GENRE diverse
HERSTELLER Deep Silver
VERSION –
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene bis Profis
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500/9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Leserbriefe

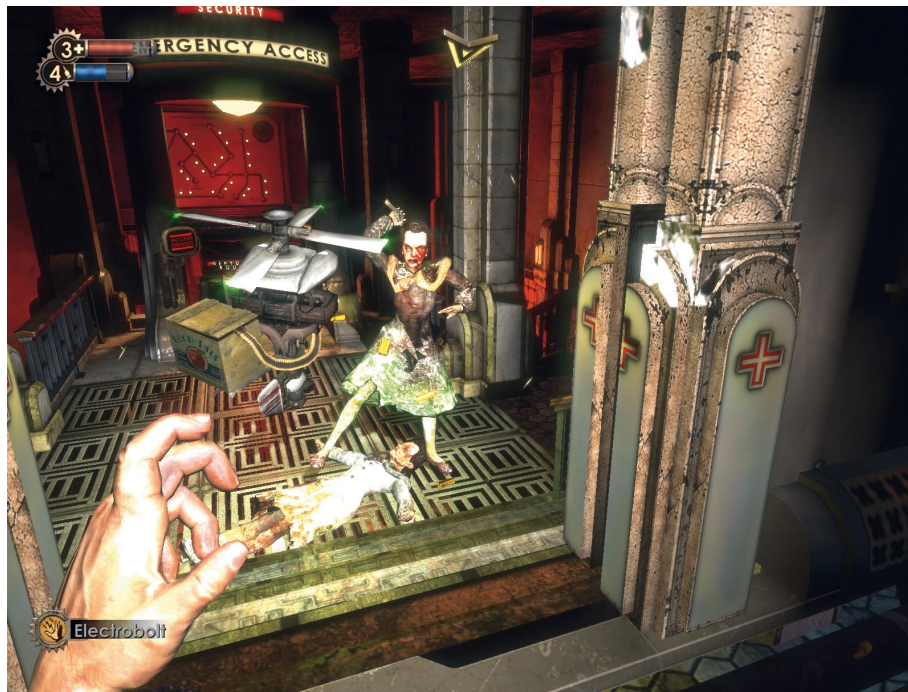
Bioshock

Ungeschliffener Diamant

❖ Im Großen und Ganzen stimme ich eurer Kritik zu. Bioshock hat für mich zwei große Probleme: seine Linearität und seinen Schwierigkeitsgrad. Für ein Spiel, das die positiven Aspekte freier Entscheidungen propagiert, kommt Bioshock zu gradlinig daher. Unterschiedliche Lösungswege und zumindest Ansätze von wirklicher Freiheit findet man eher in Titeln wie Deus Ex, Stalker oder sogar System Shock 2. Zudem ist Bioshock schlichtweg zu einfach. Man kann sich vor Medkits, EVE-Hypos und Dollarnoten schon gar nicht mehr retten. Und wenn das Spiel zu einfach ist, dann hat man irgendwann auch keinen Respekt vor seinen Gegnern. Doch gerade diese ständige, nicht endenwollende Angstsituation ist es doch, die Titel der Shock-Reihe auszeichnet. Nichtsdestotrotz bietet Bioshock eine unglaubliche Atmosphäre, grandiose Handlungsansätze, einen extrem spaßigen Spielablauf und motiviert mit seinen Waffen und Plasmidkombinationen zu mehrmaligem Durchspielen. Kurzum: Dieser ungeschliffene Diamant hätte vielleicht doch zwei bis drei Prozentpunkte mehr verdient. Doch Bioshock schürt beim Spieler die Erwartung von Perfektion, die es leider nicht ganz erfüllen kann, und bringt sich somit selbst zu Fall. *Stefan Sturm*

Steckt Far Cry in die Tasche

❖ Die Story in Bioshock ist euch zu linear? Dann ist F.E.A.R. aber ein reines Fließbänderlebnis. Die Story hat Erklärungslücken? Was, bitte, lieferte in dem Fall Half-Life 2? Seit Deus Ex ist Bioshock der erste Shooter, der storymäßig fesselt! Es macht nicht alles richtig und ist nicht der totale Hammer, der es hätte werden können, aber es ist definitiv mehr als 90 Punkte wert, denn F.E.A.R. und Far Cry steckt es doch locker rechts und links in die Tasche. *Johannes Heim*



❖ Nein. Denn Bioshock besitzt zwar eine herausragende Erzählweise und eine packende Atmosphäre, aber F.E.A.R. und Far Cry sind bessere Shooter. In der Balance und der Spielmechanik unterliegt Bioshock den Genre-Referenzen. Unser Wertungssystem bildet das ab. *Christian Schmidt*

Weniger Schwurbelei!

❖ Ihr habt offenbar ein anderes Bioshock als ich gespielt. Verzeiht mir den Untergriff, aber vielleicht hättet ihr weniger übertriebene philosophische Schwurbelei hineininterpretieren und euch mehr auf das eigentliche Spiel konzentrieren sollen. Ich finde Kommentare wie »die Plasmide sind sinnlos, denn man kommt auch mit roher Waffengewalt weiter« komisch. Natürlich komme ich auch nur mit Waffengewalt weiter, das Spiel zwingt mich schließlich nicht, irgendwas zu tun. Es ist halt nur ungleich schwerer, dauert immens länger, und macht bei weitem nicht so viel Spaß. *Thomas Berghold*

❖ Umgekehrt wird ein Schuh draus: Die Plasmide sind in fast allen Kämpfen die schlechtere

Wahl im Vergleich zu den normalen Waffen. Sie vorausschauend und effektiv einzusetzen ist ungleich schwerer, dauert immens länger und führt in zwei von drei Fällen direkt in die nächste Wiederbelebungszone. Abseits von philosophischen Schwurbelei hat Bioshock genau deshalb Wertungspunkte verloren, weil es im Vergleich zu den Referenz-Shootern schlicht leichte Schwächen in der Spielmechanik hat. Dazu gehören die Balance und die Handhabung von Waffen und Plasmiden. *Petra Schmitz*

An jeder Stelle einzigartig

❖ Als ich aufgeregt den GameStar-Test zu Bioshock durchlas, war ich schockiert. Für mich ist es eines der besten Spiele, wenn nicht sogar das beste. Die Wertung erscheint mir unverständlich und auch unfair, denn Bioshock auf das Niveau eines Prey zu stellen (beide 87 Punkte) ist doch recht albern. Die Mängel, die ihr aufzählt, sind für mich keine Mängel. Ich fühle mich in Rapture frei, außerdem kann ich mir zu der halb erzählten Geschichte meine ganz eigene noch dazudenken. In jedem Spiel

gibt es mindestens eine Stelle, an die man sich erinnert. Bioshock war als Ganzes eine Erinnerung, jede Stelle einzigartig. In eurem Test wirkt Bioshock wie ein gewöhnlicher Shooter mit guter Grafik. *Nikolai Wesely*

❖ Bioshock spinnt mich durch seine originelle Erzählweise in eine emotionale Bindung zu Personen ein, deren Geschichten ich mir aus Bruchstücken zusammendenke – das ist hochspannend und grandios umgesetzt. Eben deshalb ist es doppelt frustrierend, dass das Spiel manche dieser Schicksale nicht befriedigend auflöst – inklusive meiner eigenen Rolle als Spielcharakter. *Christian Schmidt*

Ein Stück klassischer Literatur

❖ Für mich persönlich wäre so eine mutige Idee wie die von Bioshock durchaus ein Grund, das Spiel deutlich aufzuwerten. Verglichen mit den hirnlosen Szenarien der meisten Shooter, die bessere Wertungen von euch bekommen haben, ist die Geschichte von Bioshock ein Stück klassischer Literatur. So finde ich es beispielsweise fantastisch, in

Bioshock:

»Bioshock bietet eine unglaubliche Atmosphäre, grandiose Handlungsansätze, einen extrem spaßigen Spielablauf und motiviert mit seinen Waffen und Plasmidkombinationen zu mehrmaligem Durchspielen.«

welchem moralischen Konflikt sich die Figur der Dr. Tennenbaum befindet. Vielleicht ist das alles kein Grund, Bioshock aufzuwerten, aber wenn eine solch intelligente Geschichte nicht belohnt wird, wer rettet uns dann vor den nächsten 200 hirnlosen 08/15-Shootern? *Alexander Kressig*

10 Jahre GameStar



Ihr habt mich begleitet

Ich lese GameStar seit der ersten Ausgabe, und da war ich erst 7! Mit GameStar hab ich sozusagen das Lesen gelernt. Von diesem Zeitpunkt an habt ihr mich auf meinen Wegen durchs Leben begleitet. Ob nun in der Schule, auf Urlaub in Bayern, in Berlin auf dem Funkturm, bei einer Entdeckungsreise in Amsterdam, auf Trekkingtour durch die

Dolomiten oder in Zeiten der GC. Warum ich euer Magazin lese? Ganz einfach: Eure Artikel sind leicht verständlich, eure Wertung immer durchschaubar, und außerdem sucht ihr immer Kontakt zu den Lesern. Das ist das wichtigste für ein Magazin. Auf die nächsten 10 Jahre! *Tobias Herrmann*

Humor und Seriosität

Jeden Monat gehe ich in den Kiosk und hole euer Magazin, denn es informiert über alles Wesentliche und hat großen Charme. Es ist schön, dass Menschen so viel Humor in so einem seriösen Magazin haben. *Tobias Scheffler*

Danke für euren Journalismus!

Wow, zehn Jahre GameStar! Dass ihr euch so lange an der Spitze behaupten könnt, liegt nicht nur an dem von Anfang an genialen Konzept, sondern auch daran, dass ihr immer bemüht seid, noch besser zu werden und die Nähe zu euren Lesern zu wahren. Ich möchte euch für euren einzigartigen Spielejournalismus loben und danken. Ihr habt mich schon vor so manchem Fehlkauf bewahrt und mich auf diverse geniale Spiele aufmerksam gemacht, die ohne euch einfach an mir vorbeigegangen wären. Auf die nächsten zehn Jahre – ich bin auf jeden Fall dabei. *Jacob Klein*

Freudiges Wiedersehen

Vor zehn Jahren kaufte ich meine erste GameStar als Schüler in der Mittelstufe und war nahezu außer mir vor Freude, als ich darin einen klitzekleinen Screenshot zu Duke Nukem Forever entdeckte. Heute, nach Abitur, Zivildienst und abgeschlossenem Studium kaufte ich mir aus Nostalgiegründen mal wieder eine GameStar, und siehe da:

Der Duke wird immer noch in der Liste »Aktuelle Erscheinungstermine« geführt – seit zehn Jahren. Grandios! *Manuel Franz*

Games Convention

Nur noch Show

Ich war jetzt zum sechsten Mal auf der Games Convention und musste zu meinem Bedauern feststellen, dass die GC stark an Qualität verloren hat. Ich habe das Gefühl, dass alles nur noch auf Show ausgerichtet ist. An jeder Ecke ein Stand, der mit einer wahnsinnigen Lautstärke Musik spielt und dessen Moderatoren ins Mikrofon brüllen: »Wer will was kostenlos haben? Dann schreit ganz laut xyz!« Es geht offenbar gar nicht mehr um die Spiele selbst, sondern nur noch darum, so viele Gratis-CDs, -Poster oder -Schlüsselbänder wie möglich zu bekommen. Wie ich mitbekommen habe, ist die E3 zugrunde gegangen, weil sie sich nur noch auf die Show konzentriert hat. Die GC ist auf dem besten Wege dahin. *Silvio Leuteritz*

GameStar hinter Glas

Vier Stunden fährt hab ich in Kauf genommen, um mir an meinem einzig freien Tag die GC näher anzuschauen. Eigentlich hat mich nur eine Halle interessiert: Halle 2! Und auch nur ein Stand: Der GameStar/GamePro-Stand! Ich war die letzten Jahre immer so positiv überrascht von euren spontanen Einfällen und Aktionen, doch heute schien alles hinter einer Glasscheibe zu sitzen, um ja seine Ruhe zu haben vor diesen ach so nervigen Leuten da draußen. Ja, die Interviews auf der Bühne waren schon interessant und stellenweise lustig, aber es fehlte etwas. Etwas mehr



Games Convention: »Heute schien alles hinter einer Glasscheibe zu sitzen, um seine Ruhe zu haben vor diesen nervigen Leuten da draußen.«

Fehler!

Hallo und willkommen im GameStar-Stadion, wo die Fehler ausgetragen werden, die Sie an brief@gamestar.de melden!

Editorial

Lott läuft, umspielt den Gegenleser Schmidt, lupft den Text elegant über Lektorin Schneider, zieht ab und ... TOOR! TOOOOR! Ein schöner Fehler, ein Traumfehler! Da jubeln die schwarzgelben Massen vor den Heften wie zum letzten Mal 1997 beim Sieg im UEFA-Cup-Finale! Wunderbar, wie Lott diese Verwechslung im Editorial ausgeführt hat, wie er vom Dortmunder UEFA-Sieg schwärmt, dabei war's doch die Champions League, die Dortmund »durch ein grandioses 3:1 gegen Juventus Turin« (Thomas Gellen) gewann, nicht »dieser popelige UEFA-Cup« (Gellen), der an »irgendwem aus der Ecke Herne-Ost ging, mir fällt der Name grad nicht ein« (Gellen). Da reißt sich ein zu Recht triumphierender Lott das blau-weiße Trikot vom Leib, lässt sich von den Fans feiern! Der Stift Gottes, so nennen sie ihn, denn wie gewohnt verwandelt der Libero des GameStar-Teams auch diesen Patzer souverän weit außerhalb des Strafraums, wo weder Ab- noch Anpfiff zu befürchten sind.

Video: Die Redaktion

Nein, nein, ist das denn die Möglichkeit! Völlig ungedeckt dribbelt Lukas Stürzenbecher durch die Reihen des Produktionsteams der »Die Redaktion«-Videos, stürmt auf das offene Tor zu: »In der Folge heißt es, Herberts PC besäße nur ein CD-Laufwerk«, täuscht Stürzenbecher an, lässt die verdatterten Verteidiger aussteigen, verwandelt: »Am Laufwerk selbst prangt aber klar der DVD-Schriftzug!« Und da ist der Fehler auch schon im Kasten.

Eine traurige Vorstellung der Mannschaft, die sich nun gegenseitig die Schuld zuschiebt: Drehbuchautor, Requisite, Produzent, alle hätten reingrätschen müssen. Natürlich tobt da Trainer Lott, der Held von München 1997, am Spielfeldrand, zerspreißt ragerot den Halbzeitknüppel überm Knie, erkennt erst dann: Wie die Bande nun strafen? Sie wieder nackt spielen lassen wie damals im Rekordwinter '99 in Sibirien? Ihnen alle WM-Sammelbildchen wegnehmen und durch FCK-Aufnäher ersetzen? Dann siegt doch Lotts humane Ader, seine Jungs dürfen duschen gehen, freilich mit nur einem Eimer Wasser statt sonst zwei.

Report: Happy Birthday, GameStar

Markus Lindstedt am Elfmeterpunkt, legt sich die Kugel zurecht. Läuft an: »Im Jubiläum-Rückblick schreibt ihr, dass der Ausgabe 10/03 Serious Sam 2 beilag.« Anspannung beim Torwart Schmidt, wo zielt Lindstedt hin? »Sehr beeindruckend, wenn man bedenkt, dass das Spiel erst im Oktober 2005 erschienen ist ...« Tor! Pfeifend schneidet das Leder am schock-erstarten Keeper vorbei ins Netz, dem schwant: Er hat Serious Sam 2 mit Serious Sam: Second Encounter verwechselt. Aber – was macht Schmidt? Zieht das Trikot ab, streift sich ein schwarzes Hemd über, zückt die Karte – rot für Lindstedt! Dem Chef der Fehlerrubrik hat noch keiner einen Treffer verpasst, ohne selbst vom Platz gestellt zu werden.



GameStar-Liebblingszeichner **Ragnar Merle** steuerte eine Jubiläumskarte bei – vielen Dank!

Entertainment, etwas mehr GameStar, oder kommt nun ein Imagewechsel zu einer total seriösen Informationsquelle in Heftform? Ich hoffe nicht.
Tim Dreher

Die GameStar- und GamePro-Redakteure waren auf der Games Convention nicht nur zum Leser-

Treffen (auch wenn wir uns das gewünscht hätten!), sondern vor allem, um dort zu arbeiten – also Spiele anzuschauen, Interviews zu führen und rund um die Uhr News für GameStar.de zu schreiben. Statt im stillen Kämmerchen haben wir das hinter der Glasscheibe gemacht, damit man uns dabei be-

obachten kann. Statt einer Entfernung von unseren Lesern war's also im Gegenteil ein Näherrücken. An allen Messetagen waren aber auch fast ständig Redakteure außen am Stand, um Fragen zu beantworten. Keine Sorge, wir suchen natürlich weiterhin den Kontakt zu unseren Lesern!
Gunnar Lott

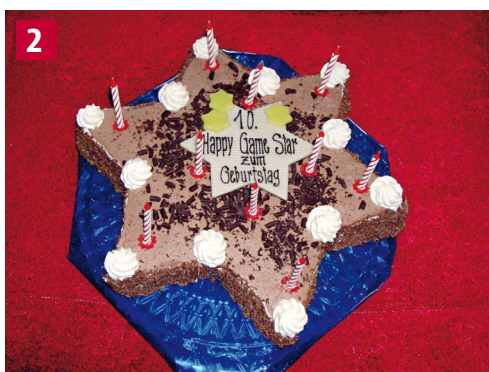
Darf ich angeben?

Die Games Convention war an sich schon der Hammer, aber als ich dann zu eurem Stand kam, war ich weg vor Begeisterung! Als dann auch noch Gunnar auftauchte und mit uns geredet hat, ging für mich ein Traum in Erfüllung. Mit den Bildern und Autogrammen

GAMESTAR INTERAKTIV Kuchen

Anlässlich unseres zehnten Geburtstags haben Sie uns leckere Kuchen gebacken. Für uns blieb statt dem Gaumen- zwar nur der Augenschmaus, trotzdem freuen wir uns über die zahlreichen Ein-

sendungen und stellen die acht schönsten Backwerke auf dieser Seite vor. Natürlich belohnen wir diese Mühen wie immer mit einem Preis. Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! **AP**



- 1 Dennis Jovanovic
- 2 Fabio Schellenberg
- 3 Rupert Walter
- 4 Christoph Heike
- 5 Daniela Müller
- 6 Ivo Knezevic
- 7 Katja Führer
- 8 Michael Schlesinger



Die nächste Aufgabe

Hefte raus, Schulaufsatz! Ihre Aufgabe bis zur nächsten Stunde, pardon, Ausgabe: Schreiben Sie einen kurzen Aufsatz zum Thema »Mein schönstes Computerspiele-Erlebnis«. Kurz heißt dabei: maximal drei Sätze. Aber Moment! In Ihrem schönstem Computerspiele-Erlebnis müssen ein Lattenrost, drei Spanferkel und Petra S. vorkommen. Viel Spaß beim Schreiben! Ein ideenloses Beispiel lesen Sie rechts:

»Als sich mein Blick auf dem Weg zum Monitor wieder von Petra S.' Porträt löste, geschah das Unglaubliche: Gothic 2 hatte endlich den Spielstand geladen! Mit Freudentränen in den Augen umarmte ich meine drei Spanferkel und sprang vor Glück in die Luft. Leider hatte ich das Kabel vergessen und brach beim Sturz aufs Bett durch den Lattenrost.«

Einsendeschluss ist der 13. Oktober.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningar-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Aufsatz«

von euch musste ich natürlich erst mal angeben (hoffe, ihr habt nichts dagegen)! *Micha Braun*

❖ Ausnahmsweise ...! Das nächste Mal lassen wir dich mit Abo-Formularen angeben ... *Michael Trier*

NHL 08

Da fehlt die Konkurrenz

❖ Mit Schrecken musste ich die Tests von Madden NFL 08 und NHL 08 lesen. Wieder einmal hat Electronic Arts die alte Engine verwendet und lässt die PC-Spieler somit im Regen stehen. Wie kann man für diese kleinen Änderungen 50 Euro verlangen? Wahrscheinlich fehlt EA einfach die Konkurrenz. *Florian Stock*

Böse sein

Aragorn, der Massenmörder

❖ »Ist es nicht abgrundtief böse, Menschen leiden zu lassen oder sie abzuschlachten?«, fragt Martin Friedrich in seinem Leserbrief. Und weiter: »Welcher gestörte Geist will so sein oder das spielen?« Fakt ist: Was »gut« ist und was »böse«, liegt ganz im Auge des Betrachters. Als Beispiel greife ich gerne Martins Beispiel von Der Herr der Ringe auf. Wie viele Orks, Uruks und Trolle wurden von den Menschen, Elben und Zwergen abgemetzelt? Allein Aragorn dürfte wohl als echter Massenmörder gelten. Was ist der Unterschied zwischen den Zielen der Orks und Menschen? Beide Seiten dienen ihren jeweiligen Herrschern, für beide Seiten sind die anderen die Bösen. Sauron will die Welt vernichten,

und die Welt will Sauron vernichten. Ist doch das Gleiche. Aber das Wichtigste ist, was manche GameStar-Leserbriefschreiber in letzter Zeit anscheinend gerne vergessen: Es ist NUR EIN SPIEL.

Paul-Martin Köckeritz

Das ist keine Realität

❖ Herr Friedrich hat einen entscheidenden Fehler gemacht, den viele Politiker leider ebenso machen: Nur weil ich etwas spielen möchte, heißt das nicht, dass ich auch in Realität so sein möchte. Ich möchte in der Realität kein Offizier sein – dennoch spiele ich Spiele wie Panzers oder World in Conflict. Das sollte berücksichtigt werden, wenn es um die Beurteilung von Menschen geht. *Bastian Gabrielli*

Goldgräber

Pro-Gilden kaufen kein Gold

❖ Pro-Gilden finanzieren sich ihre Raids nicht durch Goldkäufe, sondern durch den Verkauf von herstellbaren Items. Es handelt sich dabei um schwer zu erreichende Gegenstände im High-End-Bereich, die auch Reagenzien aus den großen Instanzen benötigen. Die werden dann für Gold verkauft, das der Raidbank zukommt. Zusätzlich »verkaufen« wir Plätze in den leichteren Schlachtzugs-Instanzen an Spieler, die nicht die Möglichkeit haben, diese regelmäßig zu besuchen. Nach dieser Methode verfährt nicht nur meine Gilde, sondern auch viele andere erfolgreiche Top-Gilden. Niemand von uns würde es riskieren, seinen Account zu verlieren, nur um sich etwas E-Bay-Gold zu kaufen. *Emanuel Eder*

Sword of the New World

Kostenlose Spiele aufwerten?

❖ Seit langer Zeit bin ich auf der Suche nach einem kostengünstigen Online-Rollenspiel. Als ich den Artikel zu Sword of the New World gelesen hatte, habe ich mich daher sofort an den Rechner gesetzt und das Spiel runtergeladen. Da kam die Überraschung: Sword of the New World ist nun komplett kostenlos! Es gibt die Levelbeschränkung, die Petra Schmitz im Test in der letzten Ausgabe angemerkt hat, nicht mehr. Ich finde, dass das Spiel unter diesen Umständen durchaus auch in der Wertung hochgestuft werden sollte. *Gottfried Werner*

❖ Der Preis fließt nicht in unsere Wertung ein, sondern nur in die Preis-Leistungs-Note. Und da hat Sword of the New World bereits ein »Sehr gut«. *Petra Schmitz*

Drache vs. Lindwurm

Lindwürmer sind keine Drachen!

❖ Was ich in den Fußnoten zum Drakensang-Artikel in Ausgabe 08/07 gesehen habe, hat mich schockiert: Ihr setzt dort mehr-

mals den Drachen mit dem Lindwurm gleich. FREVEL! Die edle Gestalt des Drachen hat kaum etwas mit der des niederen Lindwurms gemein. So wird schon in der germanischen Mythologie der Lindwurm als schlangenartiges Wesen mit meist nur zwei, selten vier kurzen Beinen und gerade mal rudimentären Flügeln bezeichnet, welche noch dazu kaum flugtauglich sind, vgl. Fafnir im Nibelungenlied. Der Drache hingegen wird meist als viel imposantere, geflügelte Echse dargestellt, die außerdem im Gegensatz zu den Lindwürmern auch des Feuerspeiens mächtig ist. Gelegentlich kommen auch Mischformen vor, vgl. Tiamat aus dem babylonischen Mythos. So kann man den Lindwurm höchstens als niedere Unterart des Drachens sehen, sollte ihn aber nicht gleichsetzen. *Randy Spona*

Orange Box

Ich hab sie schon

❖ Schaut, ich hab die ORANGE BOX eher als ihr! *Florian Schmeier*

❖ Mann! Können wir dir die Box für FANTASTISCH VIEL GELD abkaufen? *Christian Schmidt*

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Tehtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: cd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: gamestar@zenit-presse.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

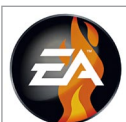


Mitmachen und Gewinnen

So machen Sie mit

Auch diesen Monat verlosen wir Preise im Wert von rund 4.000 Euro. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 30. Oktober 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GOA GOA und GameStar bringen Sie in den Betatest des heiß ersehnten Multiplayer-Abenteuers **Warhammer Online** und verlosen wertvolle Preise von Logitech. Ein Gewinner freut sich über einen **Beta-Key**, ein **Warhammer Online-T-Shirt** sowie ein **Logitech Gaming Pack**. Darin liegen die Tastatur **G15**, die Maus **G5** und ein **Lautsprecher-Set**. Einen **Beta-Key** gibt's samt einem **T-Shirt** und dem Keyboard **G15**. Darüber hinaus verlosen wir **23** zusätzliche **Beta-Keys**. Und wer diesmal nicht gewinnt, kann sich einfach unter www.war-europe.com anmelden, um an der Verlosung weiterer Beta-Freikarten teilzunehmen. Der gesamte Wert der Preise liegt bei rund **2.000 Euro**.



Warhammer ©/™ und/oder ® GW Ltd. Website Electronic Arts Inc. 2006. Alle Rechte vorbehalten. GOA ist offizieller Lizenznehmer. GOA und das GOA-Logo sind Markenzeichen von France Telecom – Division Contenus.

Sony Pictures Was passiert am 2. Oktober 2007? **Superbad** kommt in die Kinos! Die neue Komödie der Macher von **Jungfrau (40)**, **männlich, sucht...** erzählt vom Versuch dreier College-Verlierer, ihre Pechsträhne beim weiblichen Geschlecht zu beenden. Und zwar in einer einzigen abgedrehten – und herrlich peinlichen – Nacht. Damit Sie nach dieser Kino-Party gleich noch eine LAN-Party feiern können, verlosen GameStar, Sony Pictures, Nobel Creative und Microsoft die passende Ausrüstung. So gibt's **fünfmal** den bequemen **Sitzsack ZONE3 Race** von Nobel Creative, der speziell für Spieler entworfen wurde. **Zehn** Gewinner freuen sich über die hochpräzise **Microsoft Habu Laser Gaming Mouse**. Wert der Preise: rund **1.000 Euro**.



Twentieth Century Fox Home Entertainment

Im Kinofilm **The Marine** kehrt der Soldat John Triton (verkörpert vom Wrestler John Cena) aus dem Irak in die USA zurück. Doch auch dort muss er die Gangster. **The Marine** ist ideal für Fans explosionschwangerer Dauer-Action. Zum DVD-Verkaufsstart am **8. Oktober 2007** vergeben wir zahlreiche Preise: **Einmal** loben wir die **The Marine-DVD** samt der Designeruhr **Nooka Zen-V black** aus, die uns der Markenhändler Babyblau (www.babyblau.com) zur Verfügung stellt. **Zweimal** gibt's den edlen MP3-Player **Iriver U-10 Clix** mit 2 GB Speicher, großem LCD-Farbdisplay und Radio-Aufnahmefunktion. **Sechs** weitere Gewinner freuen sich über die **The Marine-DVD** inklusive des PC-Actionspiels **Attack on Pearl Harbor**. Wert der Preise: rund **1.000 Euro**.



Gewinner 09/2007

► T. Adam, Stuttgart • J. Böttcher, Moers • S. Eberlein, Krempa • M. Eschrich, Duisburg • M. Gößwein, Regensburg • S. Henkenjohann, Ingolstadt • S. Huth, Bremen • S. Joachimsthaler, Karlsbad • V. Klix, Göttingen • C. König, Haabach • D. Latzel, Ingolstadt • K. Leiner, Zweibrücken • C. Montz, Lüneburg • J. Neumann, Norderstedt • N. Neumann, Salzkotten • R. Niemann, Münster • M. Patzer, Nürnberg • D. Schläth, Bingen • S. Schneier, Würzburg • M. Schröder, Magdeburg • J. Uffrecht, Bendestorf • W. Wagner, Trossingen • G. Wolz, Starnberg • S. Wurster, Stuttgart • H. Zager, Fahrenkrug

Gewinner der Abonnentenverlosung 11/2007

► L. Herrmann, Leipzig • S. Kruhm-Jacobi, Alheim • U. Kirschner, Lichtenau • A. Macha, Wiehl • T. Schmidt, Altdorf

Verkauft und vergessen

Wochen und Monate können vergehen, bis schwere Bugs in Spielen behoben werden. Hinter der Verzögerung stecken Prüfverfahren – und manchmal Absicht.

Auf Hawaii kommt das Unglück als Glatzkopf mit Sonnenbrille. Sein Erscheinen sagt: Das war's mit deinem Spielstand! Der haarlose Pechbote ging um unter den Käufern des Insel-Rennspiels **Test Drive Unlimited**. Man lud das Profil, und dann stand der eigene Spielcharakter verwandelt da: Glatze, Sonnenbrille. Die meisten Autos in der Garage waren weg, das Postfach voller alter Meldungen, längst geschafft geglaubte Missionen wieder offen, die Statistiken erfreulich: 622 Millionen Motorräder habe man bislang gekauft. Und minus 332 Millionen Autos. Der schwere Produktfehler, der reihenweise Spielstände unbrauchbar machte und die Spielleistung von Wochen vernichtete, war zunächst ein Ärgernis. Zum Debakel wurde er, weil der Hersteller Atari die Glatzenpest vier Monate lang wüten ließ, bevor ein Patch das Problem behob.

Es eilt nicht

Die Wartezeit bei **Test Drive Unlimited** ist kein Einzelfall. In letzter Zeit häuft sich verschleppte, schlampige oder komplett fehlende Produktpflege. Beispiel **Colin McRae: Dirt**: Durch einen peinlichen Produktionsfehler ließ sich das Rallye-Spiel in einer Teilaufgabe nicht abspeichern, wenn man keine aktive Internet-Verbindung besaß. Zudem zerstörte **Dirt** gelegentlich Speicherstände. Wartezeit auf Patch 1.2, der das Problem behob: einen Monat. Beispiel **Stalker**: Im Actionspiel landeten Spieler auch nach dem dritten Patch bei Zonenwechseln noch mitten in Feindgruppen oder standen ratlos vor einer nicht mehr zu öffnenden Händlertür. Wartezeit auf Patch 1.0004: vier Monate. Beispiel **Elder Scrolls 4: Oblivion**: Die deutsche Version des Rollenspiels wurde von schweren Übersetzungsfehlern, falschen Questbeschreibungen und einem Speicherfehler bei der Tastaturbelegung geplagt. War-



Ein Fehler im Rennspiel **Test Drive Unlimited** zerstört das gespeicherte Profil und führt zu Unsinnswerten wie diesen.

tezeit auf den ersten Patch, v1.1.511: fünf Monate. Beispiel **Just Cause**: Spieler des Insel-Shooters werden von Tonstottern, Leistungseinbrüchen, Grafikfehlern und seltsamer Kollisionsphysik geplagt. Und zwar bis heute – zu **Just Cause** ist kein einziger Patch erschienen.

Muss schnell gehen!

Wo kommen die Fehler her, warum hat sie vor dem Verkauf keiner entdeckt? Wann ein Spiel erscheint, das diktiert in der Spielebranche eine harte Mischung aus Kosten- und Zeitdruck, die vor allem kleinen und mittleren Firmen ohne Speckreserven zusetzt. Entwickler müssen ihrem Geldgeber, dem Publisher, zusichern, ein Spiel bis Tag X fertig zu stellen. Dieser Termin liegt meist in begrenzten Zeitfenstern, etwa dem Weihnachtsgeschäft oder in sicherer Entfernung vom Verkaufsstart starker Konkurrenzspiele. Zudem knüpfen sich an Tag X Folgezwänge: Der Publisher muss Produktionskapazitäten für DVD und Verpackung buchen, Werbung schalten, bei Händlern Regalraum reservieren. Platzen diese Absprachen, weil das Produkt nicht rechtzeitig fertig wird, dann drohen Konventionalstrafen. Börsennotierte Unternehmen unterliegen darüber hinaus dem steten Druck, zum Quartalsende erfreuliche Verkaufszahlen zu melden – also Spiele rechtzeitig vor der Frist in die Läden zu stellen. In all diesen Fällen kommen Hersteller in die Versuchung, die Qualitätssicherung am Ende der Produktion zu kürzen, um den angepeilten Termin doch noch zu halten.

Stärkstes Indiz für den Zeitdruck sind die derzeit florierenden »Release-Patches«: Entwickler nutzen die Zeit zwischen der Abgabe der Master-DVD an das Presswerk und dem Erstverkaufstag (üblicherweise ein bis zwei Wochen), um noch weiter am Spiel zu flicken. Zum Erscheinungstermin steht dann bereits der erste Patch zur Verfügung – siehe **Gothic 3**, **Command & Conquer 3**, **Colin McRae: Dirt**. Die Hersteller verkaufen solche Nachreichungen als schnellen Service. In Wirklichkeit sind Release-Patches ein sprechender Hinweis darauf, dass die Entwickler durchaus wissen, dass in ihren mit der heißen Nadel gestrickten Programmen noch zahlreiche Löcher klaffen.

Wo kommt der her?

Dass die Hersteller Bugs wissentlich in Kauf nehmen, ist dennoch eher die Ausnahme als die Regel. Oft sind die Firmen von den Fehlern genauso überrascht wie die Kunden. »Einige der schweren Probleme mit der deutschen Version von **Armed Assault** waren uns vollkommen unbekannt«, seufzt etwa Marek Spánel, Studioredirektor von Bohemia Interactive. Auch das Online-Spiel **Test Drive Unlimited** sei erst auf den Markt gekommen, als es in den Betatests fehlerfrei war, beteuert der zuständige Producer Maxime Lippin von Atari. »Die Probleme tauchten erst auf, als Hunderttausende von Spielern miteinander und mit der Spielwelt interagiert haben.« Fabrice Cambounet, Senior Producer bei Ubisoft, rechnet vor: »10.000 Spieler verbringen in nur einer



Schwebende Gegner sieht man im Ego-Shooter **Stalker** häufig. Sie sind weder das einzige noch das schwerste Problem des Spiels.

Stunde schon wesentlich mehr Zeit mit dem Spiel als 20 Tester in einem Monat.«

Die schiere Masse an Spielern schleife zu dem Problemfeld heraus, die vorher nicht abzusehen waren, sagt Martin Lorber, Firmensprecher von Electronic Arts. Das Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer 3** wurde nach seiner Veröffentlichung in fünf Monaten achtmal angepasst, vor allem bei der Einheiten-Balance, die sich dramatisch veränderte. Die Stärke mancher Truppen hat sich mehr als verdoppelt, der Verkaufswert von Gebäuden fiel um 70%. Grund sei die Spielweise der Kundschaft, meint Lorber: »Wenn ein Programm veröffentlicht ist, gibt es Hunderttausende von Spielern, die manchmal einen Großteil ihrer Freizeit damit verbringen und eigene, neue Strategien entwickeln.« Im Vergleich mit anderen Echtzeit-Strategiespielen bleiben derart schwere Eingriffe ins Zahlenwerk dennoch einmalig. Der Verdacht liegt nahe: Hier ist nicht tief genug getestet worden.

Wir sind dann mal weg

Ob die Probleme überraschend kamen oder nicht – es ist die Aufgabe des Herstellers, sie so schnell wie möglich zu lösen. Tatsächlich kann zunächst viel Zeit verstreichen. Früher mussten Spieler auch deshalb lange warten, weil die Entwickler nach dem anstrengenden Projekt erst mal in Urlaub gefahren waren, schon wieder alle Kapazitäten in ein Addon gesteckt hatten oder gar nicht erst mit Fehlern rechneten. Solche Planungspatzer sind heutzutage die Ausnahme, professionelle Entwickler beginnen sofort nach der Veröffentlichung mit der Produktpflege. Mehrere Stufen sorgen dafür, dass auf dem Weg bis zur Veröffentlichung eines Patches trotzdem Wochen und Monate vergehen können.

Verzögerung 1: Bündeln

Bevor ein Bug angegangen werden kann, muss er aufgenommen und in seiner Schwere und Häufigkeit gewichtet werden. »Unsere PR-Abteilung sammelt die Meldungen und erstellt eine Bug-Datenbank«, beschreibt etwa der Firmensprecher Oleg Yavorsky das Vorgehen beim **Stalker**-Macher GSC Game World. »Die Programmierer suchen dann nach den



Die deutsche Version von **Oblivion** war von schweren Textfehlern geplagt. Spieler mussten fünf Monate auf Abhilfe warten.

Ursachen der Bugs. Sobald mehrere Fehler behoben sind, werden sie zu einem Patch gebündelt.« Nur in schweren Fällen veröffentlichen Firmen Patches, die ein einziges Problem lösen. In der Regel erscheinen die Softwarefliegen aus Effizienzgründen erst dann, wenn sie mehrere Patzer auf einmal abdecken.

Verzögerung 2: Lösen

Ein Großteil der unerwarteten Fehler entsteht durch die unzähligen möglichen Kombinationen von Hardware-Bauteilen in PCs. »Im Prinzip hat jeder einzelne PC-Benutzer da draußen eine völlig eigenständige Konfiguration, auf der das Spiel laufen muss«, erklärt der unabhängige Produzent Ralf Adam. »Das ist für Entwickler – und insbesondere die Qualitätssicherung – die Hölle.« Systemabhängige Bugs lassen sich überhaupt erst finden, wenn die Testabteilung die entsprechende Hardware zur Verfügung hat. Der Aufwand verursacht mitunter enorme Kosten. Und die Sucharbeit kann dauern. »Einige Abstürze in Stalker waren für uns über Monate nicht in den Griff zu kriegen«, bekennt Oleg Yavorsky. Und Maxime Loppin stellt fest: »Wir haben für

Test Drive Unlimited viele Fehler gemeldet bekommen, die wir in unseren Labors nicht nachbilden konnten. Was wir nicht reproduzieren können, können wir nicht reparieren.« So vergehen teilweise Wochen, bevor die Ursache eines gemeldeten Bugs überhaupt identifiziert ist; erst dann kann die Reparaturarbeit beginnen. Manchmal kapitulieren die Entwickler gar komplett. Zu solch zweifelhaftem Ruhm ist zum Beispiel das Aufbauspiel **Anno 1503** gekommen, das aus Zeitgründen ohne Mehrspieler-Part auf dem Markt erschien. Die Hersteller Max Design und Sunflowers versprachen, die fehlende Funktion schnellstmöglich nachzureichen. Nach über einem Jahr teurer Mehrarbeit strich das Duo die Segel: »Leider sind wir an unsere eigenen Grenzen gestoßen.« Der Mehrspieler-Patch ist nie erschienen.

Verzögerung 3: Prüfen

Der wichtigste Grund für Verzögerungen ist aber ausgerechnet ein bürokratischer. Denn bei der Produktpflege teilen sich Entwickler und Publisher die Arbeit. Der Entwickler trägt die Verantwortung für das Lösen technischer Probleme, spricht: für Patches. Der Publisher



Ralf Adam ist unabhängiger Produzent und Entwicklungsberater. Er hat unter anderem an *Desperados 2*, *Paraworld* und *Sacred Underworld* mitgewirkt.



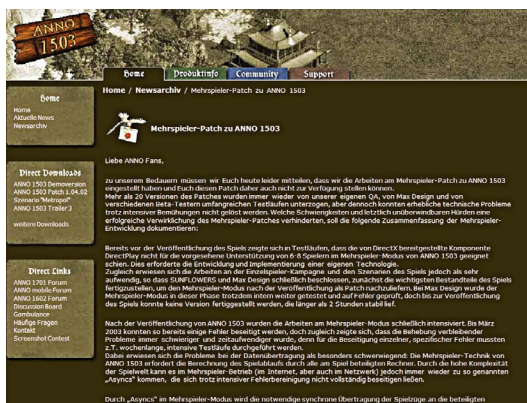
Gerald Köhler ist Entwicklungschef und Geschäftsführer beim deutschen Entwickler Bright Future, dem Studio hinter der Fußball-Manager-Serie.



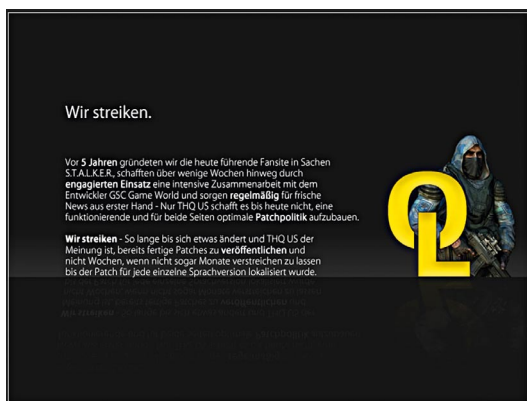
Fabrice Cambounet betreut als Produzent in der französischen Ubisoft-Zentrale Spiele wie *Heroes of Might & Magic 5* und *Faces of War*.



Oleg Yavorsky ist PR-Leiter und Firmensprecher des ukrainischen Entwicklers GSC Game World, dem Macher des Ego-Shooters *Stalker*.



Kapitulation: Nach über einem Jahr gestanden die Anno 1503-Macher ein, den versprochenen Mehrspieler-Modus nicht hinzubekommen.



Die Stalker-Fanseite Oblivion Lost ging in Streik und stellte vorübergehend die Berichterstattung ein, weil THQ einen Patch über Monate verschleppte.

übernimmt alle Aufgaben, die direkt mit den Kunden zu tun haben, also die Beantwortung von Support-Anfragen, Hotline-Telefonate oder den Austausch defekter Datenträger. Die Folge der Aufgabenteilung: Was der Entwickler am Spiel ändert, muss vom Publisher abgesegnet werden. »Das hat gute Gründe«, erklärt Gerald Köhler, Entwicklungschef für die **Fussball Manager**-Serie, »sonst könnte es passieren, dass wir Mist bauen und Electronic Arts plötzlich die erbosten Kunden an der Hotline hat.« Also schicken die Publisher fertige Patches erst einmal durch ihre hauseigene Qualitätssicherung, die akklopft, ob das Heilmittel nicht ganz neue Wunden aufreißt. Gerade Electronic Arts ist ein gebranntes Kind: Für das Actionspiel **Battlefield 2** mussten gleich zwei Patches sofort mit Hotfixes nachgebessert werden, weil sie neue Probleme verursachten – ein Pflaster fürs Pflaster.

Der Publisher-Test kann für fertige Patches zum Flaschenhals werden, der die Veröffentlichung deutlich verzögert. Gelegentlich bleiben Patches auch einfach liegen, weil die Qualitätssicherung bereits mit anderen Aufgaben ausgelastet ist – »Klingt verrückt, habe ich aber schon erlebt«, staunt Ralf Adam.

Verzögerung 4: Angleichen

Was den Prüfdurchgang beim Publisher vertrackt macht, ist die Versionsvielfalt moderner PC-Spiele. Denn der typische Titel erscheint in mehreren Sprachversionen, teils mit inhaltlichen Änderungen (etwa Schnitten für den

deutschen Markt), als Sammleredition und als packungslose Download-Variante. »Von jedem Patch für Heroes of Might & Magic 5 gibt es mittlerweile zwölf Versionen«, stöhnt Fabrice Cambounet. Für all diese Ausführungen müssen Fehlerlösungen angepasst und überprüft werden. Die meiste Zeit verschlingen die Angleichungen bei verschiedenen Sprachversionen. Wenn Patches Texte ändern, gehen erst die Übersetzer des Publishers ran, dann die Prüfer. Dazu kommen rechtliche Fragen bei Spielen mit Lizenzen, vor allem Sportspielen: Darf das neue Stadion überhaupt eingebaut werden? Müssen die Nutzungsrechte beim nachgereichten Editor für andere Länder angepasst werden? »Der internationale Aufwand wird unterschätzt«, meint Gerald Köhler. Da Publisher in der Regel alle Patch-Versionen auf einmal veröffentlichen, müssen schon fertige Softwareflicken warten, bis auch die letzte Variante den Testparcours durchlaufen hat. Dass etwa der **Stalker**-Patch 1.0004 monatelang in der Warteschleife hing, lag wohl an den asiatischen Ausgaben. Weil in Multiplayer-Spielen wie **Stalker** alle Sprachvarianten zueinander kompatibel sein müssen, hielt THQ die europäischen Patches zurück, bis die Probleme in Fernost gelöst waren – das dauerte.

Warum warten wir?

Was Spieler besonders ärgert, ist die Hinhaltetaktik der Publisher, die Verzögerungen selten klar begründen. Das **Stalker**-Update etwa war lange vor seinem Erscheinen angekündigt und sei bereits fertig, so erfuhren die Spieler. Umso unverständlicher schien ihnen die Wartezeit. Die Fanseite Oblivion Lost stellte aus Protest vorübergehend die Berichterstattung ein und rief zum Boykott auf: »THQ US schafft es bis heute nicht, eine funktionierende Patch-Politik aufzubauen. Wir streiken!« Ähnlicher Kommunikationsärgers bei **Test Drive Unlimited**: Im März 2007 kam das Spiel in den Handel, Atari versprach bald darauf einen Patch für Mai. Nach mehreren Verschiebungen erschien der am 16. Juli, mehr als zwei Monate zu spät. Zu allem Überfluss

leckte fünf Tage davor auch noch eine Beta-Version ins Internet, Atari musste schleunigst eine Installationswarnung aussprechen.

Wer soll das bezahlen?

Dass Publisher Patches manchmal ganz scheuen, hat einen banalen Grund: Sie sind teuer. »Der Aufwand für gute Produktpflege ist immens und liegt im Bereich von 15 bis 20 Prozent der gesamten Produktionskosten des Spiels«, erklärt Gerald Köhler für den **Fussball Manager**. Zehn bis 15 Leute seien bei ihnen an jedem **Stalker**-Patch beteiligt, beschreibt Oleg Yavorsky von GSC Game World, dazu käme eine Handvoll externer Tester. »Alle Kosten lasten dabei auf unseren Schultern.« Das ist branchenüblich. »In der Regel besagen die Verträge, dass die Patch-Arbeit vom Entwickler ohne Mehrkosten für den Publisher erfolgen muss«, erklärt der Produzent Ralf Adam. Die Verpflichtung gilt meist für zwei bis drei Jahre. »Das wird aber fast nie genutzt, da nur sehr wenige Titel einen so langen Lebenszyklus haben«, schränkt Adam ein. Das durchschnittliche PC-Spiel steht zwei bis drei Monaten im Vollpreis-Regal. Danach beginnt die Zweitvermarktung als Budget-Version.

Die Konsequenz: Bei Ladenhütern stellen Publisher den teuren Support nach kurzer Zeit ein, gleichgültig, ob das Spiel noch Mängel hat oder nicht. »Ein Spiel, das sich nicht verkauft, ist auch durch Patches nicht zu retten«, diagnostiziert Gerald Köhler. Ralf Adam hat das an **Paraworld** exemplarisch erlebt. Das Echtzeit-Strategiespiel bekam kurz nach dem Erscheinen einen aufwändigen, kostenlosen Booster-Pack mit neuen Missionen zum Download beigelegt – was aber kaum jemand merkte, denn das Spiel hatte sich erbärmlich verkauft. Adam: »Das war vorbildliche Produktpflege, deren Wirkung natürlich völlig verpufft ist.« Gerald Köhler folgert nüchtern: »Wenn sich ein Spiel schlecht verkauft, muss man einen Schlussstrich ziehen, auch wenn man einige Fans enttäuscht.« Solche Schlussstriche hat auch Köhlers Mutterfirma Electronic Arts gerade wieder gezogen. Am ersten



Das Rennspiel Colin McRae: Dirt machte in der Verkaufsversion Spielstände unbrauchbar. Der Patch kam erst nach einem Monat.



Das Rollenspiel **Vampire: Bloodlines** wurde bis heute 41 Mal gepatcht – von den Spielern selbst.

September wurden die Online-Server für die zwei Jahre alten Sport-Episoden **Fifa 06**, **NHL 06** und **NBA 06** geschlossen. »Die Mehrzahl der Spieler hat sich den aktuelleren Spielen der Serien zugewendet. Daraus mussten wir die Konsequenzen ziehen«, begründet der Firmensprecher Martin Lorber die Einstellung.

Wer macht das nun?

Das Aus für Patches aus Kostengründen kommt manchmal anders als erwartet. Dann nämlich, wenn die Entwickler keine Gelegenheit mehr haben, ihr Spiele noch zu pflegen – weil sie Pleite sind oder sich mit dem Publisher überworfen haben. »Bei aufwändigen Patches gibt es häufig Streit darum, wer denn nun für die Kosten aufkommen soll«, erzählt Ralf Adam. »Kommt es hart auf hart, kann der Entwickler damit drohen, seinen Laden dichtzumachen, wenn er für die Patcherei nicht bezahlt wird.« Welche Konsequenzen der Abschied des Entwicklers hat, durfte Jowood unlängst mit **Gothic 3** erfahren. Weil dessen Macher Piranha Bytes die Verträge aufkündigten und beim Konkurrenten Deep Silver unterschlüpfen, steht Jowood mit dem nach wie vor bugverseuchten Spiel allein da. Ein anderes Team mit den Reparaturen zu beauftragen, ist teuer und ineffizient. Deshalb wählte der Publisher den leichtesten Ausweg: Die Produktpflege wird einfach den Kunden selbst übertragen. Technisch versierte Spieler stopfen seitdem regelmäßig die größten Lücken in **Gothic 3**. Den gleichen Weg war Jowood schon 2004 gegangen, als die Firma aus Finanznot das Studio Wings Simulations schloss. Der katastrophal fehlerhafte Multiplayer-Shooter **Söldner** wurde daraufhin vom Modding-Team Project Zero weiter betreut. Ein Klassiker der verlassenen Projekte ist das Rollenspiel **Vampire: Bloodlines**. Kurz nach der Veröffentlichung ging das Entwicklerstudio Troika in Konkurs, für das schwer verbugte Spiel fühlte sich niemand mehr zu-

ständig. Also sprangen die Fans ein: Von 2004 bis heute sind 41 (!) Patches erschienen, der letzte gerade erst Ende August.

Was geht noch besser?

Die Lebensdauer eines Spiels bestimmt die Qualität der Produktpflege – aber umgekehrt kann ein vorbildlicher Support das Leben eines Spiels deutlich verlängern. Wie sehr der Firmenruf von konsequenter Betreuung profitiert, lässt sich nicht nur am oft genannten Beispiel Blizzard ablesen, die erst im Mai 2007 wieder einmal das zehn Jahre alte Spiel **Starcraft** gepatcht haben. Vor allem kleinere Modellprojekte wie die **Trackmania**-Spiele des französischen Studios Nadeo führen vor Augen, wie man sich eine treue Fangemeinde aufbaut. Nadeo hatte über mehrere Jahre nicht nur beständig neue Elemente und Verbesserungen für den Rennspiel-Baukasten veröffentlicht, sondern die dritte Episode **Trackmania Nations** sogar komplett kostenlos zum Download bereitgestellt – spätestens seit diesem Coup scharen sich begeisterte Spieler um die Serie. Nach ähnlichem Rezept versuchen mittlerweile viele Hersteller, die Fangemeinden ihrer Titel einzuspannen. »Wir durchstöbern die Foren und nehmen Anregungen auf«, erzählt der Heroes 5-Producer Fabrice Cambounet. »Das Anziehpuppen-Inventar wurde zum Beispiel von den Fans gewünscht. Wir haben es dann im Patch eingebaut.« Auch **Stalker** soll noch wachsen. »Eine der Ideen für den nächsten Patch ist ein Freeplay-Modus, in dem man die Welt ohne Handlungseinschränkung erforschen kann und neue Quests findet«, verrät Oleg Yavorsky. Modding-Programme für das Spiel hat GSC Gameworld bereits veröffentlicht.

Die Publisher-Lektion

Gute Produktpflege wird von den Spielern wahrgenommen und belohnt. Schlechte Produktpflege – und das ist die Krux ab der

Schwemme an unzureichenden, verspäteten oder fehlenden Patches – wird dagegen kaum bestraft. Dass mit schöner Regelmäßigkeit Spiele mit Mängeln, Abstürzen, Inhalts- und Technikfehlern auf den Markt kommen, liegt auch daran, dass sich die Spieler weitgehend damit abgefunden haben. Mit dem unfertigen **Gothic 3** zum Beispiel ist die große Mehrheit der Käufer durchaus zufrieden, in der GameStar-Leserwahl wurde es zum Spiel des Jahres 2006 gekürt. Der Patch-Ärger um das »Beta-field« gescholtene **Battlefield 2** hielt die Spieler nicht davon ab, auch das Addon **Special Forces** und den Ableger **Battlefield 2142** in großen Mengen zu kaufen. Und das Online-Rollenspiel **Vanguard**, das mit gravierenden Problemen angelaufen war und massiv nachgebessert werden musste, erfreut sich trotzdem zahlreicher Fans. Tenor: Ruhig Blut bewahren, es wird doch ständig besser.

Die Spielebranche profitiert davon, dass ihre Kunden in der Regel mit Enthusiasmus und dem Willen zur Freude einkaufen gehen. Und deshalb bei Mängeln auch eher mal ein Auge zudrücken. Die idealen Kunden helfen sich auch noch selbst: Weil die Fangemeinde immer häufiger die Lust darauf verliert, auf die Nachbesserungen der Publisher zu warten, nimmt sie die Produktpflege kurz entschlossen selbst in die Hand. Auf das Ende des Glanzenterrors in **Test Drive Unlimited** zum Beispiel musste niemand vier Monate lang warten: Innerhalb weniger Tage hatten Spieler bereits das kleine Hilfsprogramm **TDU Backup** veröffentlicht, das den Spielstand automatisch sicherte. Bei Haarlosigkeit half ein Mausklick, und das Profil war wiederhergestellt. **CS**



Aus schierer Not übergab Jowood die Pflege von **Gothic 3** an die Spieler selbst.

Hitman Der Film

Im Dezember kommt mal wieder eine Spielverfilmung in die Kinos: Ausgerechnet der gefühlskalte Killer der Hitman-Spiele soll zum Filmhelden werden. GameStar war zu Besuch am Set.



Der Regisseur: Xavier Gens



Die Karriere des **Hitman**-Regisseurs klingt ein wenig nach amerikanischer »Vom Tellerwäscher zum Millionär«-Romantik. Der 32 Jahre alte Franzose hat nie eine Filmschule besucht – die konnte er sich nicht leisten. Stattdessen hielt er sich Ende der Neunziger mit Gelegenheitsjobs bei Filmdrehn in Frankreich über Wasser. Unter an-

derem war er Fahrer des Schauspielers Dougray Scott (**Mission Impossible 3**, **Desperate Housewives**), der jetzt im **Hitman**-Film Agent 47s Erzfeind bei Interpol spielt.

Nachdem Gens genug Geld zusammen hatte, arbeitete er von 2000 bis 2005 an mehreren Kurzfilmen. Der letzte, **Au petit matin**, gewann einen Preis beim Filmfestival in Cognac. Dadurch entdeckten Werbeagenturen Gens und engagierten ihn für kurze Spots. Schließlich wurde Luc Bessons Produktionsfirma EuropaCorp auf ihn aufmerksam, die ihn zuerst den Horror-Film **Frontières** drehen ließ. Sein zweiter abendfüllender Streifen ist nun **Hitman**.

Es ist kein leichter Job, ein Killer zu sein. Vor allem, wenn der Killer eine Kunstfigur aus einem Computerspiel ist, der man als Schauspieler Leben einhauchen soll. Timothy Olyphant (**Stirb langsam 4.0**, **Nur noch 60 Sekunden**) poltert in die Kulissen. »Mein Barcode wurde am Eingang gescannt, die wollten mich nicht reinlassen«, feixt er entschuldigend. Der Killer 47, dessen Rolle er spielt, trägt den schwarzen Strichcode am Nackenansatz des kahlgeschorenen Schädels. 47 ist die Hauptfigur der PC-Spieleserie **Hitman**. Im bulgarischen Sofia wird sie fürs Kino verfilmt.

47 in der Kirche

Das Team rund um den französischen Regisseur Xavier Gens dreht an einer Szene im Vorraum einer Kathedrale. Eine Assistentin huscht herbei, kleidet den Schauspieler in eine grüne kugelsichere Weste und händigt ihm ein ansehnliches Plastikwaffenarsenal aus. Olyphant setzt ein Grinsen auf, das den 1967 geborenen Amerikaner wie einen Zwanzigjährigen aussehen lässt. Kurz darauf schnellst das gefühlte Alter in die Höhe, aus Olyphant wird 47, die Lage ernst: »Action!« Gegner überrumpeln den Killer in der Kirche. Der **Hitman** muss sich ergeben. Die Szene wird den ganzen Tag lang aus allen Perspektiven gedreht. Wir sind dabei, als der Regisseur die Feinde des **Hitman** mit einer beweglichen Steadicam begleitet. Die Kamera folgt zuerst den drei Häschern und schwenkt anschließend auf den **Hitman**, der mit grimmigem Gesichtsausdruck ertragen muss, wie er in Handschellen gelegt wird. Bei den ersten Versuchen entgleiten Timothy Olyphant mehrmals die Gesichtszüge, auch die Handgriffe der Angreifer sitzen nicht. Nach vier Versuchen klappt es schließlich ohne Lachanfall und verknotete Hände.



Die **Silverballer-.45-Handfeuerwaffe** ist ein bekanntes Markenzeichen der **Hitman**-Spieleserie, das auch in der Verfilmung des Stoffes nicht fehlen darf.

47 ohne Sprache

Jeder neue Take wird mit einem Wust aus mehrsprachigen Anweisungen eingeläutet: Am Set sind Franzosen, Engländer und Bulgaren. Das babylonische Sprachgewirr fangen die Franzosen damit ab, dass sie mit den Briten englisch reden. Gleichzeitig übersetzt ein Bulgare alles für die Filmcrew aus Sofia. Zusammen ergibt das ein verrücktes Durcheinander in den Kulissen zwischen den Aufnahmen, zumal auf sehr begrenztem Raum gedreht wird und die Crew ihre liebe Mühe hat, Platz für die nicht benötigten Requisiten zu finden.

Dass Tim Olyphant den Agenten 47 spielt, war eine späte Entscheidung. Die Gerüchteküche sprach zunächst davon, dass der Action-Experte Vin Diesel die Rolle übernehmen sollte. Der war auch geraume Zeit involviert, erzählt Pierre-Ange Le Pogam, der Produzent des Films. »Diesel und seine Produktionsfirma haben mit 20th Century Fox ein bis anderthalb Jahre lang an der **Hitman**-Geschichte gearbeitet. Dann kam der Punkt, an dem beide Parteien die Sache gestoppt haben. Offensichtlich lief es in eine falsche Richtung.« Die-



Der Flur des Hotels wurde in Sofia nachgebaut, um ihn später in einer Explosion zu verwüsten. **Drahtseile** ziehen die Soldaten nach hinten.

sel war raus, Le Pogam übernahm die Produktion. Bei der Wahl des neuen Hauptdarstellers stellte ihn Fox vor vollendete Tatsachen. »Tim Olyphant war schon da, als ich kam. Es gab keine andere Option«, erklärt Le Pogam. »Wir mussten Fox nur bestätigen, ob wir mit ihm auskommen.« Man kam.

47 im Hotel

Während der Regisseur Xavier Gens im nachgebauten Innenraum der Kathedrale dreht, laufen an zwei weiteren Orten in den Filmstudios geschäftige Umbauten. Im Nebenraum der Halle errichten bulgarische Handwerker die Nachbildung einer Bar in Istanbul. Da das Etablissement dem Bruder des Erzbösewichts gehört, wollen die Designer keine lauschige Clubatmosphäre erzeugen. Zwischen schwarzen Wänden, schwarzem Fußboden und schwarzen Säulen sind rote Bartresen die einzigen Farbtupfer. Die Handwerker arbeiten gerade an einer in den Fußboden versenkten Sitzgelegenheit. Aus leichtem Billigholz und viel Pappmaschee entsteht ein ovales Etwas. Ein paar Meter abseits streichen Frauen einige weitere Säulen, die noch in die Kulisse gestellt werden. Am dritten Set hat der Regisseur eine Woche zuvor gedreht. Wir besichtigen einen angekorkelten Nachbau des Sheraton-Hotels. Der Rußgeruch lässt ahnen, dass die Pyrotechniker im **Hitman**-Film einiges zu tun bekommen. Handwerker haben einen mit liebevollen Details verzierten Hotelgang nachgebaut, nur damit er kurze Zeit später weggesprengt wird – die übliche Form der Müllentsorgung in Actionfilmen. »Kommen Sie in zwei Wochen wieder«, sagt der Aufnahmeleiter, »die türkische Bar wird hinterher auch nicht besser aussehen.«

47 ohne Skrupel

Ein Computerspiel als Film umzusetzen, stellt Regisseure vor schwierige Aufgaben. Selbst bessere Versuche wie **Silent Hill** oder **Doom** schwimmen eher verloren um die Entscheidung, wie nah sie sich am ursprünglichen Spielerlebnis halten sollen. Das Ergebnis sind unentschlossene Stil-Zwitzer. Der **Hitman**-Regisseur Xavier Gens kennt die Problematik. Sein Rezept dagegen ist einfach: Das Spielvorbild liefert nur den größten Szenariorahmen. »Ich will eine Geschichte erzählen und nicht nur das Spiel adaptieren«, sagt Gens. »Dazu gehört auch, mit dem Charakter des Agenten 47 zu spielen und ihm eine Hintergrundgeschichte zu geben.« Dahinter dürfte schiere Notwendigkeit stecken: Der Hitman aus den Spielen hat keine Persönlichkeit, die der Rede wert wäre. Olyphants Rollenvorbild ist eine schweigsame, gefühl- und geschichtslose Tötungsmaschine, aus genetischen Experimenten erwachsen. Im Film werden ihm nun Emotionen eingehaucht. Denn, versteht sich: »Der Film soll nicht nur für Videospieler sein.« Gens ist selbst Computerspiele-Fan, sagt er, er sei süchtig nach **World of Warcraft** und habe jeden **Hitman**-Teil gespielt. Das sind nicht nur Lippenbekenntnisse: Wir stellen ihm Detailfragen zu den Spielen, er hat immer die richtigen Antworten parat. Ihm



Die größte Bedrohung für den Hitman ist die geheimnisvolle **Nika** (Olga Kurylenko, bekannt aus **Paris je t'aime**).

liege die **Hitman**-Serie am Herzen, schwört Gens. »Bei Resident Evil sah man, dass der Film nicht dem Geist der Vorlage entsprach. Das soll bei Hitman anders werden.«

47 für Erwachsene

Zumindest eines dürfte den Spielern vertraut bleiben: Charakter hin oder her, auch der Leinwand-47 löst seine neu gefundenen Probleme mit reichlicher Gewalt. Dass **Hitman** kein Film für Kinder wird, zeigen schon die ersten Szenen, die wir während des Besuchs am Drehort gezeigt bekommen. »Ich mache nicht nur Gewalt der Ge-

walt wegen«, behauptet Xavier Gens. »Alles, was der Hitman macht, hat einen Grund.« Welche Gründe das sein mögen, wird ab dem 13. Dezember zu erfahren sein, wenn der Film in den deutschen Kinos anläuft. Derweil denkt der Regisseur bereits über Nachfolger nach. »Im ersten Film möchte ich vor allem das Fundament für den Charakter setzen«, sagt Xavier Gens. Was wohl heißen soll, dass im stillen Spielvorbild noch reichlich unentdeckte Persönlichkeitsschätze schlummern. Und, daran zweifeln wir nicht, noch viel mehr unentdecktes Potenzial für abgefackelte Hotels und Bars. **CM**

Interview

mit Timothy Olyphant (Agent 47)



Der Amerikaner **Timothy Olyphant** (39) spielte zuletzt den Bösen Thomas Gabriel im Actionhit **Stirb Langsam 4.0**.

GameStar ... Mr. Olyphant, kennen Sie die **Hitman**-Spieleserie?

... **Olyphant** Ich weiß, Hitman ist ein Videospiel. Ich habe es aber nie gespielt. Mein Regisseur Xavier hat es gespielt, er liebt es.

... **Hat er Ihnen gesagt, wie sich der Hitman im Spiel bewegt und reagiert?**

... Nein, in unseren Gesprächen ging es nie um die Bewegungen. Aber ich habe einige Bilder aus dem Spiel gesehen und kenne deshalb die Posen des Hitman. Ich vertraue bei meiner Rolle stark auf das Drehbuch und die Handlung. Mit weniger Informationen trifft man meist die besseren Entscheidungen. Wir mussten uns nicht sklavisch an die Spielvorlage halten. Ich

verstehe den Film mehr als eine Comic-Adaption in der Art von Sin City oder 300.

... **Wie setzen Sie Ihre Rolle als Auftragskiller im Film um?**

... Ich versuche, den Menschen in der Rolle zu finden. Dabei muss ich der Welt des Films vertrauen. Die macht es mir aber nicht immer einfach. Ein Beispiel: Wenn Sie in einer Rolle wiedererkannt werden wollen, tragen Sie am besten immer dasselbe Outfit. Dummerweise ist es die Aufgabe eines Auftragskillers, nicht erkannt zu werden, er wechselt oft die Kleidung. Die Unverwechselbarkeit funktioniert also nicht mehr über das Erscheinungsbild. Sie liegt nun eher im Ausdruck: Der Hitman hat nie Angst oder Gewissensbisse. So spiele ich ihn.

... **Haben Sie Sorge, weil frühere Videospiel-Filme nicht gut ankamen?**

... Wir wollen das Genre voranbringen. Als ich das Drehbuch gelesen habe, dachte ich nicht sofort an ein Videospiel. Es erinnerte mich mehr an John-Woo-Filme oder Luc Bessons Der Profi. Als ich vor kurzem junge Kids getroffen habe, fanden die den Hitman als Figur richtig cool. Das hat mir das Vertrauen gegeben, dass es funktionieren kann.



Making of Der Herr der Ringe Online

Mit einer starken Lizenz in der Tasche wagten die Macher von D&D Online die Entwicklung eines Online-Spiels für Millionen beinharder Tolkien-Fans.

Peter Jackson, der Regisseur der **Herr der Ringe**-Filme, begab sich vor sechs Jahren in die Höhle des Löwen: Er hat einen Mythos verfilmt. Die Rede ist von J.R.R. Tolkiens gleichnamiger Buchreihe, die bis heute über 120 Millionen Mal verkauft wurde und als Klassiker der Fantasy-Literatur gilt. Doch Peter Jackson hat seine Arbeit gut gemacht; das bezeugen nicht nur 17 Oscars und ein Einspielergebnis von knapp drei Milliarden Dollar, sondern auch der Respekt der Tolkien-Fans, die leicht zu enttäuschen sind. Wie plant man

also ein Online-Rollenspiel, das vor allem eines erreichen will: Mittelerde, so wie es sich Millionen Anhänger vorstellen, zum Leben erwecken? Der Entwickler Turbine (**D&D Online**) probierte es mit Hilfe von außen und hat sich die Leute ins Boot geholt, für die **Der Herr der Ringe Online** entstehen sollte: die Fans.

Gekauft

Die ersten Pläne entstanden 2003. Damals gehörten die Rechte an der Buchreihe dem Publisher Vivendi, der unter anderem mit **War of**

the Ring und **The Hobbit** mehr oder weniger gelungene Umsetzungen des Ringe-Universums auf den Markt gebracht hatte. Der mäßige Erfolg der Spiele machte es Turbine einfach, Ende 2004 an die Buchlizenz zu gelangen – freilich ohne die Möglichkeit, das Spiel optisch und inhaltlich an die Filme anzulehnen, da die Rechte dazu bei Electronic Arts (**Schlacht um Mittelerde**, **Return of the King**) lagen und noch liegen. »Das stellte für uns aber kein Problem dar«, erklärt Jeffrey Steefel, ausführender Produzent bei Turbine. »Im Ge-



Buch 10, das erste kostenlose Mega-Update, hat eine **Raid-Instanz** für 25 Teilnehmer ins Spiel eingebaut, in der Sie an der Schlacht von Helegrod teilnehmen.



Links sehen Sie eine **Technik-Demo**, mit der Turbine 2003 eine erste Version der Grafik-Engine getestet hat. Das fertige Spiel (rechts) macht die vier Jahre Entwicklungszeit sichtbar.

Entwicklungsfakten

- **Teamgröße:** 250 Personen
- **Dauer der Entwicklung:** ca. 50 Monate
- **Wörter im Spiel:** ca. 1,3 Millionen
- **Lokalisierte Sprachen:** Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch, Chinesisch
- **Patch-Status:** v1.04

genteil: Tolkien hat seine Welt derart detailliert beschrieben, dass wir die Filme nicht als Vorlage brauchten. Die Bücher haben uns mit allem versorgt. Da ist es kein Wunder, dass jeder Mitarbeiter die **Herr der Ringe**-Wälzer bei sich auf dem Schreibtisch liegen hat. »Für alle Fälle«, wie Jeffrey sagt, bei dem sich zudem allerhand Audiobücher und Ringe-Fachliteratur wie das **Silmarillion** stapeln.

Geplant

Ein glaubwürdiges Mittelerte, das ist in der Tat eine anspruchsvolle Aufgabe. »Wir wollten zwar, dass sich jeder als Held in Mittelerte fühlt und in Tolkiens Geschichte eine wichtige Rolle spielt«, erklärt Steefel. »Aber es hätte nicht funktioniert, wenn die Spieler als Tausende Aragorns, Frodos oder Gandalfs durch Mittelerte streifen und Tausende Exemplare des Einen Rings nach Mordor tragen.« Eine Alternative musste her. In monatelanger Arbeit und in Rücksprache mit Tolkien-Experten entwarfen die Designer eine Geschichte um den Hexenkönig von Angmar – eine Figur, die in den Büchern erst gegen Ende in Erscheinung tritt. Genug Raum also, um eine Handlung zu

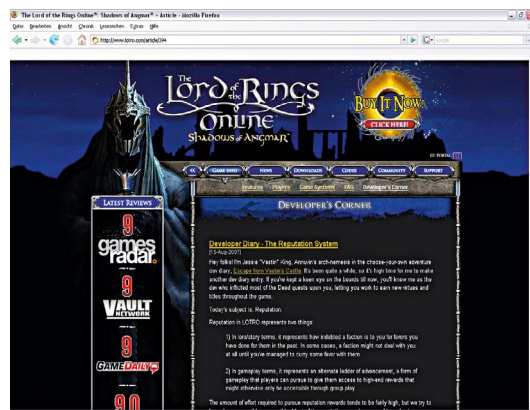
erzählen, die parallel zur Wanderung der Gefährten stattfindet. Um dem Spieler dennoch das Gefühl zu geben, zumindest indirekt mit den **Ringe**-Helden gegen Sauron anzutreten, entwarf Turbine eine Reihe sogenannter epischer Quests, bei denen man auf Prominenz wie Gimli oder Elrond trifft und sogar mit ihnen kämpft. Um auch hier keine mehrfachen Versionen der Helden zu riskieren, steckten die Entwickler Aragorn und Co in Instanzen – also Gebiete, die nur für den Spieler geladen werden, der die passende Aufgabe hat. »So schlugen wir zwei Fliegen mit einer Klappe«, erläutert Steefel. »Einerseits halten wir ein konsistentes Mittelerte aufrecht, andererseits bekommt der Spieler eine auf ihn zugeschnittene Geschichte im Ringe-Universum.«

Getestet

Bei der Programmierung legte Turbine viel Wert auf Zugänglichkeit. Anders als etwa das parallel entstandene und nach eigenen Angaben »recht spezielle« **Dungeons & Dragons Online** sollte das Ringe-Abenteuer auch die Leute ansprechen, die noch nie etwas von Online-Spielen gehört hatten – **World of Warcraft** lässt grüßen. »Wir haben viel herumprobiert und natürlich auch geschaut, wie es die Konkurrenz macht«, erzählt Steefel. »Schlussendlich verdanken wir es aber den Rückmeldungen aus der Community, dass die Benutzeroberfläche, das Crafting und das Kampfsystem einen sehr guten Kompromiss aus Komplexität und Zugänglichkeit besitzen.« Auch in Sachen Inhalt wurden die Fans zu Rate gezogen. Jede Woche traf sich die Firma mit ausgewählten Leuten aus der Fangemeinde, um Ideen auszutauschen und inhaltliche Fehler auszumerzen. »Wenn ein Spiel zu 90 Prozent fertiggestellt ist, entscheiden die letzten zehn Prozent darüber, ob es gut oder großartig wird«, philosophiert Steefel. »Bei eben diesen zehn Prozent haben uns die Fans enorm geholfen.«

Gestartet

Auf die Frage, ob **Der Herr der Ringe Online** etwas fehlt oder man etwas besser hätte machen wollen, lacht Jeffrey Steefel: »Das ist der Vorteil von Online-Rollenspielen. Wir können ständig dran feilen!« So hat es Turbine bis zum Erscheinen beispielsweise nicht mehr geschafft, das bei Online-Spielern so beliebte Housing einzubauen – ein für Winter 2007 ge-



Auf der **offiziellen Webseite** veröffentlicht Turbine Entwickler-Tagebücher.

plantes kostenloses Update soll das ändern. Auch der mittlerweile recht durchdachte PvP-Modus war zu Beginn sehr rudimentär, weil den Entwicklern die Zeit nicht mehr gereicht hat. Dafür ist Jeffrey stolz auf den durchweg gelungenen Start des Spiels: »In der Alpha-Phase gab es noch massenhafte Probleme, insbesondere in den Startgebieten«, erinnert er sich. Doch als **Der Herr der Ringe Online** Ende April 2007 startete, blieben Anlaufschwierigkeiten aus. »Durch unsere bisherigen Titel haben wir sehr viel gelernt und uns auf alle Eventualitäten vorbereitet«, erzählt Steefel. »Das war der beste Start eines Online-Rollenspiels in unserer Firmengeschichte.«

DM

Entwickler-Check

Turbine wurde im Jahr 1994 gegründet. Das aus mittlerweile 250 Mann bestehende Team hat sich auf die Entwicklung von Online-Rollenspielen spezialisiert. Nach fünf Jahren erschien mit **Asheron's Call** das erste Spiel der Firma, 2001 und 2005 folgten zwei Erweiterungen.

Zwischendurch veröffentlichte Turbine 2002 **Asheron's Call 2**, das 2005 ebenfalls ein Addon nach sich zog. Kurz darauf, Mitte 2006, kam mit **Dungeons & Dragons Online** Turbines drittes Online-Rollenspiel in die Läden, ein Jahr später folgte **Der Herr der Ringe Online**. Turbine hat seinen Sitz in Westwood, einem Vorort von Boston.

Bisher veröffentlichte Spiele: Asheron's Call, Asheron's Call 2, D&D Online, Der Herr der Ringe Online
Derzeit in Entwicklung: erstes Addon für HDRO.



Die gemalten **Artworks** haben die Designer 1:1 in **3D-Modelle** umgesetzt.



Die Würfel sind gefallen: Die Teilnehmer für das Finale der 12. Saison der Teufel GameStar Liga in Osnabrück stehen fest. Wir freuen uns auf spannende Spiele.



Teufel GSL Finals

Osnabrück erwartet zum zweiten Mal die Finals der Teufel GameStar Liga. Vom 19. bis 21. Oktober finden im Rahmen der Summit-LAN in der Osnabrücker Stadthalle die Offline-Finals der Teufel GSL mit den jeweils 16 besten Teams der letzten Saison statt.

In den Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Warcraft 3**, **Pro Evolution Soccer** und **Tactical Operations: Crossfire** werden die besten Mannschaften und Spieler ihren Meister ermitteln.

Im Counterstrike-Turnier sind namhafte Teams wie mouz.wazap.com, Alternates aTTaX, a-Losers.MSI.OCZ und Team Bavarian Heaven vertreten, die sich nichts schenken werden.

Den Fußballmeister bei **Pro Evolution Soccer** werden voraussichtlich

nur drei Clans unter sich ausmachen. Alleine *Deutschlands kranke Horde* stellt fünf der acht Finalisten für Osnabrück, zwei Spieler kommen aus den Reihen der *a-Losers* und einer vom Team *Speed-Link*.

Im **Warcraft 3**-Wettbewerb sind die Teilnehmer der letzten Finals im April wieder mit dabei, darunter die Favoriten von mousesports, starComa Tagan, SK-Gaming, n!faculty und das **WC3**-Team des Geh aB Clans.

Ins Finale für **Tactical Ops: Crossfire** haben es diesmal auch wieder die Spieler des niederländischen Clans *ZwaardeGekste* geschafft. Die Favoriten und Dauersieger der letzten Jahre, *Deutschlands kranke Horde*, sind ebenfalls mit dabei.

Giga2 schließt

Nach knapp zwei Jahren Programm schließt der IPTV-Bereitsender Giga2 am 15. November seine Pforten. Beim Start Mitte des vergangenen Jahres hatte der Sender mit einigen technischen Problemen zu kämpfen, die nie ganz beseitigt werden konnten. Auch die Implementierung eines kostenlosen Streams mit geringerer Qualität konnte letztendlich nichts an der zu kleinen Anzahl zahlender User ändern.

Als Ersatz wird das mit dem Start von GIGA2 eingestampfte ESL-TV wieder aus der Versenkung gehoben. Dort sollen ab Mitte November wie gehabt alle ESL-Veranstaltungen und auch zusätzliche Programminhalte aus dem E-Sport ausgestrahlt werden.

WR

DVD
- Spiel des Monats
GSL Counterstrike

WWCL-LAN-Termine

Datum	Name der Veranstaltung	Gäste	PLZ Ort	Internetseite	Mindestalter
10/5/2007	G4lan 5 - Forget the norm	300	91336 Heroldsbach(DE)	www.g4lan.de	18
10/5/2007	hausruck-lan Oktober 2007	140	4673 Gaspoltshofen(AT)	www.hausruck-lan.org	16
10/5/2007	connECT2RZA #5	240	63549 Ronneburg / Hüttengesäß(DE)	www.connect2rza.de	16
10/5/2007	Schwachstrom-Nächte IV zero	200	36269 Philippssthal(DE)	www.schwachstrom.org	18
10/5/2007	C-MaxX enlarged 2007	800	36304 Alsfeld(DE)	www.enlarged.de	18
10/12/2007	La-Network #5	200	65321 Heidenrod(DE)	www.la-network.de	16
10/12/2007	2.Cybergames-Ortenau LAN	100	77694 Kehl(DE)	www.cybergames-ortenau.com	16
10/12/2007	Lan-4u 26	400	16798 Fürstenberg/Havel(DE)	www.lan-4u.de/	16
10/12/2007	TB-Lan X	120	31832 Springe(DE)	Netzwerk von HP mit Kupfer 1 Gigabit-Uplinks	16
10/18/2007	Dayz o' tha Sleepwalker Vol. 7	100	18311 Ribnitz-Damgarten(DE)	www.moonchaserz.de	16
10/19/2007	XcuseLAN Vol III	250	36088 Stadthalle Hünfeld(DE)	http://xcuselan.de	16
10/19/2007	LocalAreaWar XIV	100	54456 Tawern(DE)	www.localareaworld.de	18
10/19/2007	greenmile Classic #13	236	15834 Rangsdorf, südl.von Berlin(DE)	www.greenmile-lan.com	16
10/19/2007	The Summit IX	1216	49074 Osnabrück(DE)	www.the-summit.de	18
10/26/2007	LANWA[H]N 2007 - A.E.I.O.U.	286	7000 Eisenstadt(AT)	www.lanwahn.at	16
10/26/2007	L@ntastic Phase IX	200	65385 65385 Rüdesheim am Rhein(DE)	www.lantastic.org	16
10/26/2007	Gamesession Hannover XIV	420	30827 Garbsen - Berenbostel(DE)	www.gsh-lan.com	16
10/26/2007	GamersCongress5	132	84175 Johannesbrunn(DE)	www.gamers-congress.de	18
10/26/2007	Fighternight #10	290	82211 Herrsching(DE)	www.fighternight.de	18
10/31/2007	Gigantia #1.2	200	1230 Wien(AT)	www.gigantia.at	16



HALL OF FAME

Heroes of Might & Magic

Seit Rundenstrategiespiele aus der Mode gekommen sind, werden kaum noch Titel aus diesem Genre entwickelt. Wie gut, dass zumindest die Heroes die Fahne hochhalten – bis heute.

Deswegen legendär

- Auftakt zur bis heute letzten großen Rundenstrategie-Serie
- Mixt Rundenstrategie mit Rollenspiel
- Übersichtliche, detailreiche 2D-Grafik
- Unkomplizierte, aber äußerst spannende Taktik-Kämpfe

Anno 1990 bringt das Entwicklerstudio New World Computing ein Strategiespiel auf den Markt. Es nennt sich **King's Bounty** und gibt dem Spieler die Kontrolle über einen Helden, der sich rundenweise über eine Weltkarte bewegt, Schätze einsammelt und in Burgen neue Truppen anwirbt. Kämpfen darf man natürlich auch, und zwar in einem eigenen Mo-



Rote Pfeile bedeuten, dass Ihr Held keine **Bewegungspunkte** übrig hat und deshalb bis zur nächsten Runde warten muss.



In den packenden **Rundenkämpfen** ist geschicktes Taktieren mit den eigenen Einheiten (links) gefragt.

du, der ebenfalls rundenbasiert abläuft. **King's Bounty** ist der Vorläufer zu einer der beliebtesten Rundenstrategie-Reihen: **Heroes of Might & Magic**.

Wir taufen dich ...

Als 1995 **King's Bounty 2** erscheinen sollte, entschieden sich die Entwickler, den Titel in **Heroes of Might & Magic** umzubenennen. New World Computing wollte vom Erfolg profitieren, den ihre Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** feierte. Deshalb erinnern einige **Heroes**-Charaktere an ihre Pendants aus der Rollenspiel-Serie. Die Hintergrundgeschichte entstand allerdings völlig isoliert und erzählt von König Morglin Eisenfaust, den es auf den Kontinent Enroth verschlägt. Zu seinem Pech wollen sich dort bereits drei andere Herrscher niederlassen. Das bedeutet natürlich Krieg, und den sollen Sie für einen der vier Könige austragen. An Abwechslung mangelt es dabei weiß Gott nicht, weil jede Partei sehr unterschiedliche Einheiten aufs Feld führt. Kämpfen Sie beispielsweise für die Berg-Fraktion, dann steuern Sie hauptsächlich fliegende Kreaturen wie Greifen, Drachen und Gargoyles. Die haben zwar viel Lebensenergie und können Hindernisse einfach überfliegen, dafür kosten sie auch entsprechend viel. Die Menschen halten mit günstigeren Einheiten in größerer Zahl dagegen.

Zeit für Helden

Das Faszinierende allerdings waren und sind bis heute die Helden. Jede Fraktion stellt Ihnen edle Recken zur Verfügung, mit denen Sie sich über die Weltkarte bewegen. Helden können Kämpfer oder Zauberer sein, die eigene Ar-



Minen liefern Rohstoffe, mit denen Sie Ihre Städte in mehreren Stufen ausbauen.

meen stärken oder mit mächtigen Sprüchen unterstützen. Durch gewonnene Schlachten und manche Entdeckungen auf der Karte sammeln Ihre Helden Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und verbessern ihre Werte. Das macht riesigen Spaß, weil Sie zusätzlich geschickt verteilte Artefakte finden, die Ihre Crew noch mächtiger werden lassen.

Heroes in Russland

Bis 2002 verbesserte sich die Serie (trotz und wegen nur marginaler Änderungen am Grundkonzept) stetig. Besonders **Heroes 3** wurde von den Fans geliebt. Mit Teil 4 hielten dann grundlegende Neuerungen wie von Helden gelöste Armeen und isometrische

Schlachtfelder Einzug, die bei den Fans wenig Anklang fanden. 3DO (mittlerweile Mutterfirma von New World Computing) war zu jener Zeit bereits in finanziellen Schwierigkeiten und ging wenig später bankrott. **Heroes 5** war da schon in Arbeit, wurde aber niemals fertig. Erst als Ubisoft die Rechte an der Lizenz erstand, konnte das Projekt vom russischen Entwickler Nival Entertainment 2005 wieder aufgenommen werden. Ein Glücksgriff für die Fans, weil sich Nival und Ubisoft auf die Stärken der Serie zurückbesannen und ein **Heroes** programmierten, das dem alterwürdigen Namen gerecht wurde. Am vierten Oktober bekommt das Spiel sein zweites Addon. **FLO**

HEROES OF MIGHT & MAGIC

STRATEGIE

PUBLISHER New World Computing
ENTWICKLER New World Computing
QUELLE Ebay
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1995
CA. PREIS 10 bis 20 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM 486er, 16 MB RAM
SO LÄUFT'S Heroes of Might & Magic läuft mit Hilfe von DosBox
(► www.gamestar.de, Quicklink: 3156) auch unter Windows XP.



FAZIT Genialer Klassiker des Rundenstrategie-Genres.



Daniel Visarius
hat sich durch die zickige Installation von Windows Vista 64 Bit gekämpft und kann nun seine vollen 4,0 GByte RAM nutzen.



Hendrik Weins
erlebte kurz vor dem Fußballspiel Deutschland – Rumänien die Tücken von zu kleinen DVB-T-Antennen: Alle saßen, Hendrik hielt die Antenne.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Spiele-Sound in Perfektion ... 160
Die besten
Soundkarten im Test 162
5.1-Lautsprecher 166
2.1-Lautsprecher 167
Headsets 168

Windows Vista

Windows Vista im Oktober
& Service Pack 1 169

Tools

Vollversion:
Magical Optimizer..... 170
Tool des Monats:
Filezilla 170

Tests

17-Zoll-Notebook:
MySN M570RU 170
22-Zoll-TFT:
Asus PG221..... 171
Prozessor:
Athlon 64 X2/6400+ 171
Nachtest: Microsoft
Xbox 360 Controller..... 171

Service

TECHtelmechtel..... 172
Einkaufsführer..... 174

Hardware & News

Alle mal herhören!

Soundkarten, Lautsprecher und Headsets im Spiele-Check.

Surround-Sound in Spielen – fast so wichtig wie die Grafik, aber oft unterschätzt. Dabei vermittelt ein 5.1-System zusammen mit einer ordentlichen Soundkarte sofort das »Mittendrin«-Gefühl. Ob Ego-Shooter, Rollenspiel oder Sport ist dabei total egal.

Für unseren aktuellen Schwerpunkt »Spiele-Sound in Perfektion« hat Florian die Ohren gespitzt und sich hinter voluminösen 5.1-Lautsprechern und kompakten 2.1-Boxen vergraben. Soundkarten mussten sich seinem kritischen Gehör genauso stellen wie die besonders bei Mehrspieler-Partien wichtigen Headsets (siehe Bild). Fazit: Schon für 200 Euro bekommen Sie eine Kombination aus Spitzen-Soundkarte und solidem 5.1-System. Und die hält dann mindestens zwei Technikgenerationen, also deutlich länger als ein Grafikkarten-Upgrade.

Daniel schlug sich derweil mit einer frühen Vorabversion des



Service Pack 1 für Windows Vista herum – seine Flüche während der drei Stunden dauernden Installation sollen unbestätigten Gerüchten zufolge auch in Microsofts Hauptsitz im fernen Redmond von Bill Gates gehört worden sein. Doch später verkündet Daniel Unerwartetes: Die Patch-Sammlung beschleunigt Vista schon jetzt deutlich spürbar. Näheres lesen Sie im Artikel »Windows Vista im Oktober«. **DV**

Speicherpreise auf Talfahrt

Kurz vor dem Weihnachtsansturm der großen PC-Hersteller fällt DDR2-RAM nochmals im Preis.

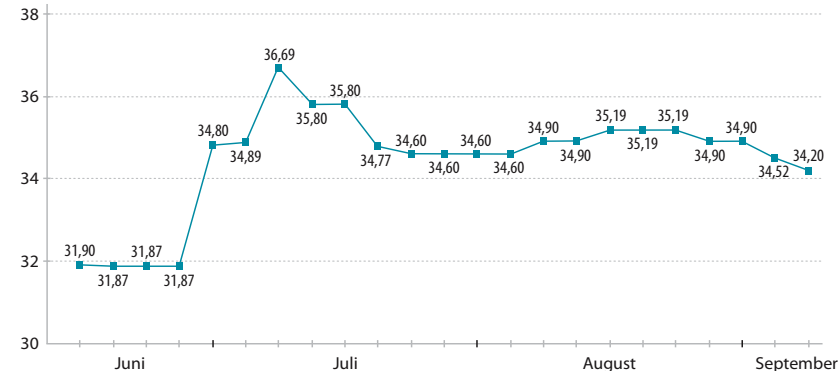
2,0 GByte DDR2-Arbeitsspeicher für 60 Euro? Da kann man schon mal zuschlagen. Und das sollten Sie auch – denn RAM wird im nächsten halben Jahr kaum

wieder so günstig sein wie momentan. Grund: Irgendwann im Herbst bestellen die großen PC-Hersteller den Speicher für das Weihnachtsgeschäft und treiben so die Preise in die Höhe. Noch sind kaum Bestellungen platziert, und daher ist Arbeitsspeicher für diese Jahreszeit überraschend günstig. **DV**

Preisentwicklung

In den letzten Monaten sind 1,0-GByte-Module wieder erwarten einige Euro billiger geworden.

Preis in Euro



Kopfhörer mit X-Fi-Soundkarte

Creative bringt die beste Spielersoundkarte in einem Kopfhörer unter, vergisst aber ein Mikrofon und EAX-Surround-Sound.

Keine Soundkarte auf dem Markt kommt an den Raumklang von Creatives X-Fi-Platinen heran (siehe Sound-Schwerpunkt in dieser Ausgabe). Jetzt integriert Creative die Technologie in seinen neuen Kopfhörer **Aurvana X-Fi**. Allerdings nur teilweise – Musikfunktionen wie CMSS-3D für virtuellen Surround-Sound oder der X-Fi Crystalizer für optimale MP3-Wiedergabe sind mit an Bord. Spieler vermissen allerdings das etablierte Soundverfahren EAX 5.0 Advanced HD, das die »großen« X-Fi-Karten in Spielen auszeichnet. Weil auch ein Mikrofon fehlt, dürfte sich der **Aurvana X-Fi** hauptsächlich zum Musikhören eignen. Der Kopfhörer soll ab Ende September erhältlich sein, der Preis stand bis Redaktionsschluss jedoch noch nicht fest. **DV**

► www.gamestar.de
Quicklink: 4176



X-Fi auf die Ohren? Creative sagt ja, streicht beim **Aurvana X-Fi** aber alle Spielefunktionen.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon XP/2000+	Athlon 64/3500+	Core 2 Duo E6300
Arbeitsspeicher	512 MByte	1,0 GByte	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon X800 Pro	Geforce 7800 GT	Geforce 8800 GTS 640

Spiele-Details

Die Siedler 6	1024x768, niedrige Details	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, hohe Details, 4xAA/8xAF
Colin McRae: Dirt	läuft nicht, da Shader-3.0-Grafikkarte erforderlich	1024x768, mittlere Details	1600x1200, maximale Details
Sega Rally	ruckelt extrem stark	1024x768, minimale Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA, 8x AF
ET: Quake Wars	ruckelt extrem stark	1680x1050, hohe Details	1920x1200, maximale Details, 8x AF
World in Conflict	1024x768, minimale Details, ruckelt stark	1280x1024, hohe Details ohne Kantenglättung	1680x1050, maximale Details, DirectX 10

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6200 30 € 6600 GT k.A. 6800 GT k.A.	6800 Ultra k.A.	
Radeon X100	X300 40 € X700 Pro 100 €	X800 XL 200 € X850 XT k.A.	
Geforce 7	7300 GS 30 € 7600 GS 90 €	7600 GT 100 € 7900 GS 100 € 7800 GT k.A. 7950 GT k.A.	7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.
Radeon X1000	X1300/1550 70 € X1650 Pro 70 €	X1800 GT k.A. X1950 Pro 130 € X1900 XT k.A. X1950 XT 190 €	
Geforce 8		8500 GT 70 € 8600 GT 110 € 8600 GTS 150 €	8800 GTS 640 340 € 8800 GTX 500 € 8800 Ultra 600 €
Radeon HD	HD 2400 Pro 50 € HD 2400 XT 65 €	HD 2600 Pro 80 € HD 2600 XT 100 €	HD 2900 XT 330 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon XP	2000+ k.A. 2600+ k.A. 3200+ k.A.		
Pentium 4	2,0 GHz k.A. 2,6 GHz 90 € 3,2 GHz 95 €	3,8 GHz k.A.	
Athlon 64		3200+ 50 € 3500+ 60 € 4000+ 70 € FX-57 k.A.	
Pentium D		915 75 € 950 k.A. 965 XE k.A.	
Athlon 64 X2		3600+ 50 € 3800+ 70 € 4400+ 85 € 4600+ 100 € 5200+ 130 €	6000+ 160 € 6400+ 250 €
Core 2		E4300 110 € E6300 150 €	E6600 200 € Q6600 260 € QX6800 930 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Schnellere Radeon-Mittelklasse

Radeon HD 2400 und HD 2600 im neuen Jahr mit höherer Taktfrequenz und geringerem Stromverbrauch.

Genau wie Nvidia rüstet auch ATI bald seine Grafikkarten-Mittelklasse auf: Im ersten Quartal 2008 sollen die Nachfolger der Radeon HD 2400 und HD 2600 offiziell vorgestellt werden. Die bisher als RV620 und RV635 bekannten Chips werden wohl auf Karten mit dem Kürzel HD 2500 und HD 2650 verbaut. Um schnellere Taktraten zu erreichen, lässt AMD sowohl RV620 als auch RV635 im stromsparenden 55-nm-Prozess fertigen. Zudem beherrschen die neuen Karten DirectX 10.1, das Microsoft im gleichen Zeitraum mit dem Service Pack 1 für Windows Vista veröffentlichte. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4178

Erste Benchmarks von AMDs Quad Core

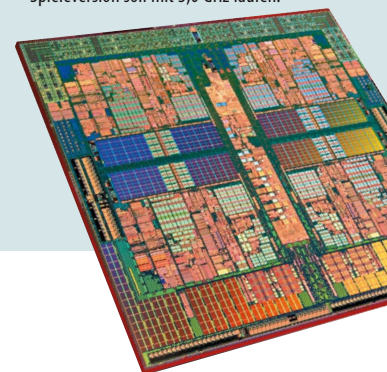
Unsere Schwester-Webseite TecChannel.de hat die Server-Version des Athlon-Nachfolgers Phenom X4 getestet. Fazit: AMD schlägt zurück – und zwar gewaltig!

Im September hat AMD die Server-Ausgabe des Athlon-64-Nachfolgers Phenom auf die Tester losgelassen. Unsere Kollegen von TecChannel.de haben den 1.020 Euro teuren **Opteron 8350** durch ihren Benchmark-Parcours gescheut und festgestellt: Je nach Anwendungsgebiet über-

holt der Vierkerner die Xeon-Konkurrenz von Intel, die auf dem Core 2 Duo basiert (siehe Quicklink). Mangels Hauptplatinen mit Grafikkarten-Steckplatz lassen sich zwar noch keine endgültigen Rückschlüsse auf die Spieleleistung des Phenom X4 ziehen. Aber angesichts von einer aktuellen Taktrate von nur 2,0 GHz und angestrebten 3,0 GHz bei der Phenom-Endversion kann sich Intel auf einen heißen Kampf einstellen – wir sind gespannt! **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4179

AMDs neuer **Phenom X4** steht vor der Tür. Die Server-Variante Opteron ist trotz 1,0 GHz weniger Takt als die Konkurrenz rasend schnell – die Spieleversion soll mit 3,0 GHz laufen.



Geforce 8700 GTS

Im November stellt Nvidia seine DirectX-10-Mittelklasse neu auf. Die Geforce 8700 soll zwischen 200 und 250 Euro kosten.

Unter dem Decknamen G92 entwickelt Nvidia derzeit eine neue Mittelklasse-Grafikkarte mit DirectX-10-Unterstützung. Die

wahrscheinlich Geforce 8700 GTS genannte Platine taktet schneller als die 8600 GTS, die Verbindung zum Videospeicher ist mit 256 statt 128 Bit doppelt so breit. Damit sollte die Karte bei der Spieleleistung zwischen der Geforce 8600 GTS und der Geforce 8800 GTS mit 320

MByte landen. Als wahrscheinlich erste Karte überhaupt wird sie zudem PCI Express 2.0 unterstützen. Voraussichtlich ab November steht die Geforce 8700 GTS dann mit 256 MByte (200 Euro) und 512 MByte (250 Euro) im Laden. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4177



Spiele-Sound in Perfektion

Des Menschen wichtigstes Sinnesorgan ist das Auge. Aber ins Unterbewusstsein dringen Geräusche, Jingles und Musik direkter als visuelle Eindrücke.

Wir entschlüsseln den Sound-Faktor – in Spielen oft unterschätzt.

Schwerpunkt-Inhalt

Die besten Spiele-Soundkarten im Test.....	162
5.1-Lautsprecher im Test.....	166
2.1-Lautsprecher im Test.....	167
Headsets im Test.....	168

Können Sie sich einen Kinokabend mit Action oder Horror ohne ordentliche Sound-Anlage vorstellen? Wir auch nicht. Und einen Spieleabend? Schon mal gar nicht. Einmal angeschafft, hält eine gute Sound-Kombinati-

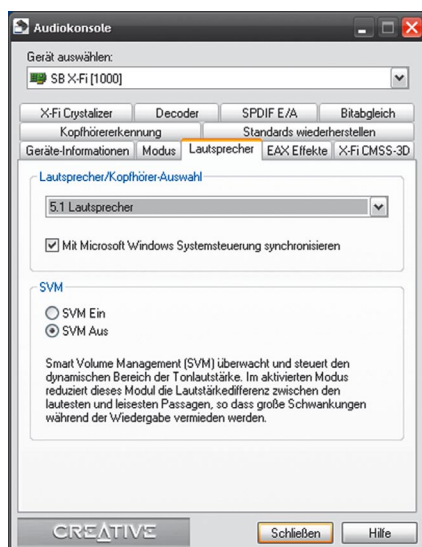
on fast ein Leben lang. Na ja, vielleicht nicht ein ganzes Leben, aber viel länger als die schnell verblühene Grafikpracht und die dazugehörige teure Hardware. Trotzdem sparen viele Spieler an der Beschallung und setzen auf einfachen Onboard-Sound und billige Lautsprecher. Für das Spielerlebnis ist dies eine Katastrophe: So geht nicht nur jede Menge Stimmung verloren, sondern auch so manches Actionspiel, weil Gegner kaum zu orten sind. Dabei kostet selbst eine hochklassige Kombination aus X-Fi-Soundkarte und starkem 5.1-Boxen-System kaum mehr als 200 Euro. Und selbst für weniger Geld gibt's attraktive Angebote.

In diesem Schwerpunkt testen wir die besten Soundkarten für Spieler und vergleichen sie mit den weitverbreiteten Onboard-Lösungen auf Mainboards. Dazu prüfen wir ausgewachsene 5.1-Surround-Lautsprecher von Creative, Logitech und Teufel ebenso wie weniger kabelintensive 2.1-Systeme und Headsets.

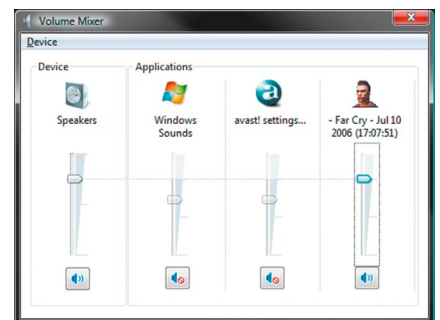
Grundlage schaffen

Auch bei der Wiedergabe von DVDs oder Musik gibt es große Qualitätsunterschiede. Aber nur Spiele berechnen große Teile des Sounds in Echtzeit, statt ihn einfach abzuspielen. Am Anfang eines jeden Soundsystems steht daher die Soundkarte. Obwohl das Angebot breit gefächert scheint, bleibt Spielern kaum eine Wahl: Einzig Creatives **X-Fi**-Karten unterstützen den in Spielen wichtigen EAX-5.0-Standard, der Spezialeffekte wie Hall in Abhängigkeit zur Umgebung oder schalldurchlässige Wände erlaubt. Aber Vorsicht: Ein **X-Fi**-Modell ist für ambitionierte Spieler unbrauchbar. Der mit 50 Euro günstigsten Variante, der **X-Fi Extreme Audio**, fehlen Spielefunktionen der anderen X-Fi-Versionen – auch EAX 5.0 wurde gestrichen. Dementsprechend bringt diese Karte in Spielen keinen praktischen Vorteil gegenüber einem Onboard-Chip, ganz anders als zum Beispiel die (verwirrend ähnlich getaufte) **X-Fi Extreme Music**.

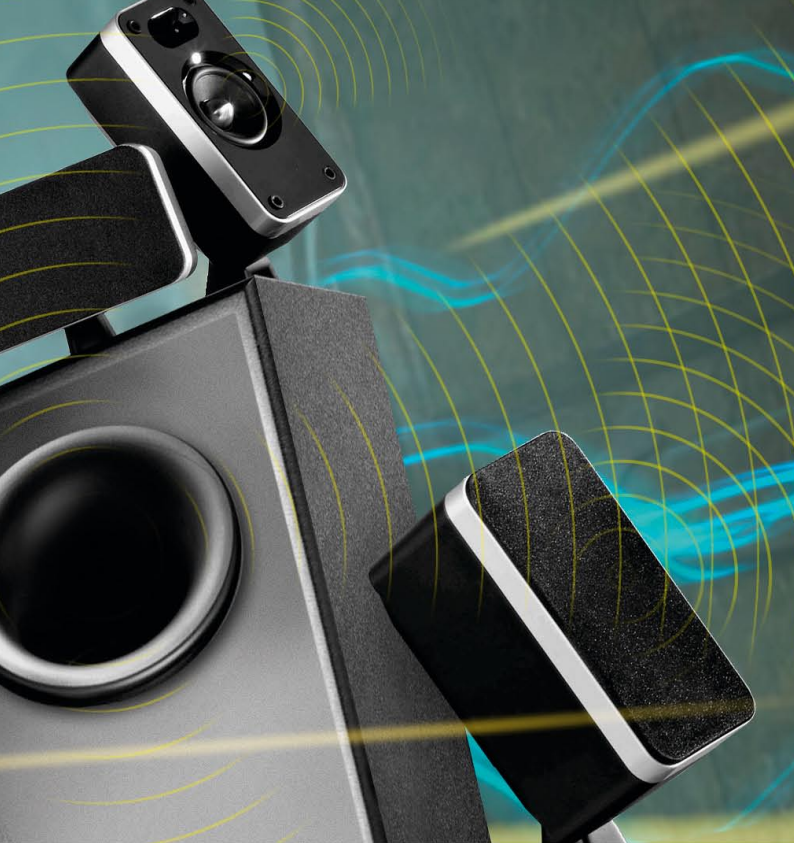
Gegen Creative sind in den letzten Monaten zwei Hersteller in den Ring gestiegen. Razers **Baracuda AC-1** und Asus' **Xonar**-Soundkarte setzen auf die Unterstützung möglichst vieler Multimedia-Standards und optimale Musikwiedergabe. Aber: Die Creative-Konkurrenz unterstützt maximal EAX-2.0, Creatives Karten beherrschen dagegen alle Versionen dieses für Spiele so wichtigen Standards, bis hin zur aktuellsten Version 5.0. Ob die Konkurrenz trotzdem mithalten kann,



X-Fi-Besitzer aktivieren die **5.1-Ausgabe** im Creative-Treiber unter »Lautsprecher« und synchronisieren dies am besten per Häkchen mit der Windows-Systemsteuerung.



Nach einem Klick auf das Lautsprecher-Symbol neben der Windows-Uhr können Sie die **Lautstärke** unter Windows Vista für jede aktive Anwendung einzeln einstellen.



klärt unser ausführlicher Vergleichstest. Dort erfahren Sie auch, was Sound-Features können und welche sich wirklich lohnen.

Raum erfahren

Wenn zu geringer Platz oder kabelverabscheuende Frauen nicht im Weg stehen, baut ein kräftiges 5.1-System die beste Soundkulisse auf. Durch die zwei Lautsprecher vorn, zwei hinten, einen Center vorn in der Mitte und einen Tieftöner donnern Flugzeuge etwa in **Battlefield 2** direkt über Ihren Kopf hinweg, Raketen zischen am Ohr vorbei. Generell verlieren Sie durch schlechten Sound in Multiplayer-Shootern zusätzlich zur Atmosphäre möglicherweise auch noch Abschnüsse. Denn wenn Sie die Position des gegnerischen Snipers nicht präzise orten können, dauert die Suche nach ihm oft länger als das eigene Leben. Aber auch in unmittelbarer Umgebung spüren Sie Gegner schneller auf als mit billigen Stereoboxen. Profis ertauschen die Position des Widersachers sogar anhand eingesamelter Extras beziehungsweise deren Soundeffekte.

Musik hören

Längst nicht jeder kann oder will ein 5.1-System auf und unter seinem Schreibtisch unterbringen. Besonders die Kabel der hinteren Lautsprecher lassen sich nicht immer ohne Weiteres verlegen. Und die zwei hinteren Satelliten einfach neben die vorderen Laut-

sprecher zu stellen, nimmt einem Surround-System jede Räumlichkeit. In einer solchen Situation empfehlen wir entweder ein Headset oder eine konventionelle 2.1-Kombination mit zwei Lautsprechern und einem Subwoofer. Die bietet zum Preis eines 5.1-Systems in der Regel die bessere Klangqualität, weil für dasselbe Geld weniger und damit meist bessere Hardware zum Einsatz kommt. Musikliebhaber, die wenig spielen, sollten daher eher zu 2.1-Systemen greifen. Wer dagegen sowohl optimale Musikwiedergabe als auch spektakulären Surround-Sound braucht, muss

Lautsprecher vs. Headset

Mit einem etwa 10 Euro teuren **Umschalter** wie dem **.Audio Switcher** von Plantronics verbinden Sie Lautsprecher und Klinken-Headset gleichzeitig mit Ihrer Soundkarte und wechseln dann ganz einfach per Knopfdruck zwischen den Ausgabegeräten.



etwas mehr Geld in ein hochwertiges 5.1-Set investieren.

Miteinander sprechen

Viele aktuelle Mehrspielertitel unterstützen Sprachkommunikation zum Organisieren des Teams. Ein separates Mikrofon bringt Sie nicht weiter, weil es auch die Klänge aus den Lautsprechern aufnimmt und damit die Mitspieler in den Wahnsinn treibt. Hier wie auch auf Netzwerk-Partys hilft nur ein ordentliches Headset mit Nebengeräuschfilter für das Mikrofon, sodass zum Beispiel lästige Tastaturgeräusche wegfallen. Wichtig sind darüber hinaus die generelle Klangqualität, die Sprachverständlichkeit und vor allem der Tragekomfort. Da jedoch kein Kopf dem anderen gleicht, können dahingehende Empfehlungen nur Anhaltspunkte sein, die Sie am besten durch eine persönliche Anprobe überprüfen.

Nun verkaufen viele Hersteller Headsets mit USB-Anschluss und eingebauter Soundkarte. Die umgehen eine gegebenenfalls vorhandene PCI-Soundkarte und verschlechtern auf diese Weise das Gesamtergebnis. In diesem Fall sollten Sie auf den Komfort von

USB verzichten und die klassische Klinken-Verbindung vorziehen. Um dann ohne Umstecken zwischen Lautsprechern und Headset wechseln zu können, brauchen Sie allerdings einen separaten Umschalter, den unter anderem Plantronics und Sharkoon für 10 Euro anbieten.

Knallhart testen

Soundkarten, Lautsprechern und Headsets fühlen wir mit soundgewaltigen DVDs, anspruchsvollen Musikstücken und natürlich auch Spielen auf den Zahn. **Battlefield 2** unterstützt EAX 5.0 und überzeugt mit einer der besten Raumklangkulissen überhaupt sowie brachialen Explosionen. **Bioshock** baut mit EAX 5.0 ebenfalls eine beeindruckende Klangwelt unter Wasser auf und garniert sie mit orchestralen Musikstücken.

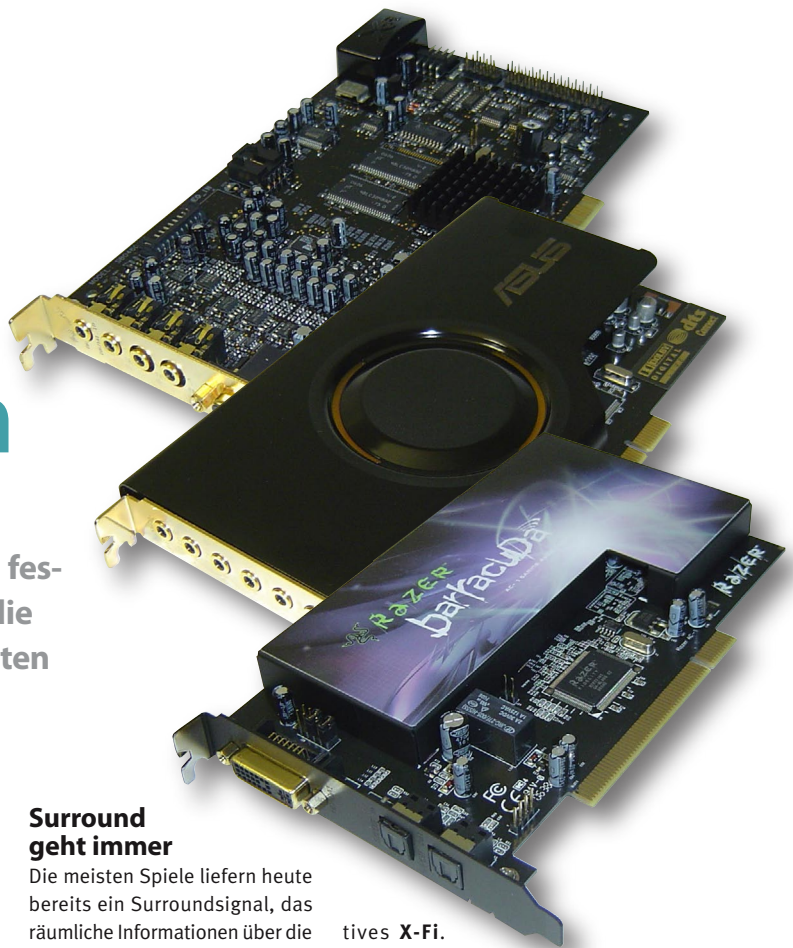
Welche CPU-Last die Karten in Spielen verursachen, ermitteln wir in Benchmarks mit **Battlefield 2** und **F.E.A.R.** Als Testsystem nutzen wir einen Core 2 Duo E6600, 2,0 GByte RAM und eine Geforce 8800 GTX auf einem Nforce-680i-SLI-Mainboard von Evga. Betriebssystem ist in diesem Fall Windows XP. DV



Optisch angegraut, soundtechnisch immer noch top: In **Battlefield 2** zischen die Raketen dank EAX 5.0 direkt durchs Spielzimmer.

Die besten Spieler-Soundkarten

Ohne mitreißende Sounduntermalung schafft auch die stimmigste Grafik keine fesselnde Spieleatmosphäre. Wir erklären die für Spieler relevanten Verfahren und testen die drei wichtigsten Soundkarten.



Visuell sind alle Spiele längst in der dritten Dimension angekommen. Auch klanglich tun sich Räume auf – obgleich weit weniger beachtet als Grafik, Physik & Co. Schließlich lässt sich guter Surround-Sound nur unzureichend mit Screenshots zeigen. Trotzdem Fakt: Wer in Stereo und mit müdem Onboard-Sound spielt, dem entgeht sehr häufig ein dicker Brocken Atmosphäre.

Wir entschlüsseln die wichtigsten Sound-Techniken und testen mit der brandneuen Asus **Xonar D2** (180 Euro), Creatives **X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Professional Series** (120 Euro) sowie Razers **AC-1 Barracuda** (200 Euro) drei aktuelle Soundkarten auf Spieletauglichkeit.

Nicht für alle: EAX

EAX ist eine Entwicklung von Creative und beschreibt ein Verfahren, dass Spielesounds passend zur Umgebung im Spiel verändert: So hallen Schritte in weit-

läufigen Höhlen fast lebensgetreu nach, oder Geräusche werden von im Weg stehenden Wänden je nach Anordnung im Spiel annähernd realistisch gedämpft. Die aktuelle Version EAX 5.0 Advanced HD beherrscht allerdings nur die **X-Fi**-Serie. Für Soundkarten der Konkurrenz wie etwa die **Xonar D2**, die **AC-1 Barracuda** oder auch viele Onboard-Soundchips hat Creative lediglich das veraltete EAX 2.0 freigegeben, das nur wenige, nicht sehr überzeugende Effekte beherrscht. Allerdings müssen Spiele EAX 5.0 explizit unterstützen, was immer noch längst nicht alle Titel machen, die neu auf den Markt kommen. Dafür profitieren einige Blockbuster wie das kommende **Unreal Tournament 3**, **Bioshock** oder die aktuellen **Battlefield**-Teile deutlich von EAX 5.0. Zwangsläufig baut die **X-Fi** in diesen EAX-5.0-Spielen die mit Abstand beeindruckendste Soundkulisse in unserem Vergleichstest auf.

Surround geht immer

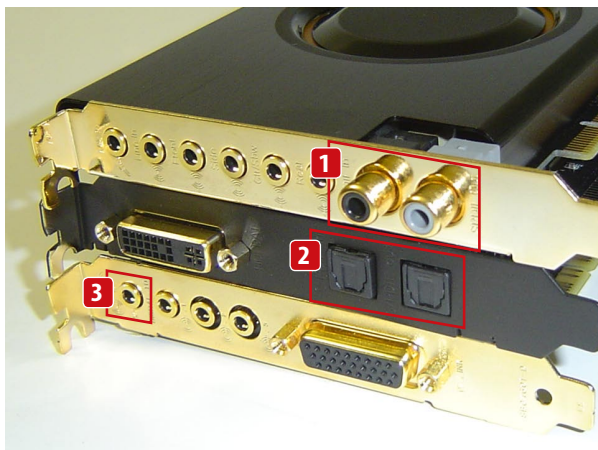
Die meisten Spiele liefern heute bereits ein Surroundsignal, das räumliche Informationen über die abgespielten Klänge an den Soundchip liefert. Musik oder ältere Filme besitzen dagegen häufig nur ein Stereosignal mit Informationen für je einen Kanal links und rechts. Auf der Empfängerseite gibt es aber von Stereo- bis hin zu 5.1- oder 7.1-Lautsprechern eine Vielzahl an Wiedergabegeräten. Daher beherrschen alle getesteten Soundkarten das sogenannte Upmixing, also das Verteilen eines Klangs auf das jeweils passende Lautsprechersystem. Damit können Sie etwa Ihre Musikstücke (Stereo) problemlos auf allen Lautsprechern eines 5.1-Systems wiedergeben, oder den 5.1-Sound eines Spiels auf einer 7.1-Anlage. Die Techniken heißen Dolby Pro Logic IIx und DTS Neo PC bei **Xonar D2** und **AC-1 Barracuda** sowie CMSS-3D bei Crea-

tives **X-Fi**.

Klanglich fehlen deutlich hörbare Unterschiede: Alle Verfahren erledigen die gestellte Aufgabe je nach Ausgangsmaterial mehr oder weniger gleich gut.

Surround trotz Stereo

Wer aus Platzgründen keine Surround-Anlage anschließen kann oder wem aus familiären Gründen nur ein Headset bleibt, der muss keineswegs auf Raumklang verzichten. Alle drei Karten beherrschen den sogenannten virtuellen Raumklang. Dabei werden einzelne Sounds, die mit Richtungsinformationen versehen von der Spieleengine an die Soundkarte geliefert werden, mithilfe komplizierter Algorithmen akustisch verändert. So entsteht der teils verblüffend realistische Eindruck,



Digitalanschlüsse in drei Varianten: koaxial (Chinch) bei der **Xonar D2** 1, optisch bei der **Barracuda** 2 und nochmal koaxial (Mini-Klinke) bei der **X-Fi** 3.

Ich höre X-Fi

Florian Klein: Seit der ersten X-Fi von 2005 habe ich eine solche Karte im Rechner. Und das bleibt auch so: Asus Xonar D2 könnte mich für den Wohnzimmer-PC reizen, bietet sie doch die besten technischen Daten und zahlreiche Anschlüsse. Zum reinen Spielen liefert sie mir mangels EAX 5.0 jedoch deutlich zu wenig, und die Raumklangs simulation überzeugt mich auch nicht. Razers AC-1 Barracuda enttäuscht mich als teuerste Karte im Test – weder klingt sie besser als die Xonar D2, noch bietet sie einzigartige Features, die in Spielen wirklich etwas bringen. Es bleibt also dabei: Die X-Fi liefert einfach den besten Spieleklang. Und die sehr gute Surround-Simulation auf meinem Stereo-Headset will ich auf keinen Fall mehr missen.



florian@gamstar.de

Gleichklang für alle?

Nachdem Microsoft mit Vista die DirectSound-Schnittstelle über Bord geworfen hat, steht mit XAudio 2 der Nachfolger in den Startlöchern. XAudio 2 soll nächstes Jahr für Windows XP, Vista und die Xbox 360 erscheinen und vor allem Entwicklern durch die gemeinsame Klangbasis helfen. Hardware-Beschleunigung und EAX-Effekte scheinen nicht geplant zu sein, die Effektberechnung soll allein die CPU übernehmen. Unklar ist, warum Microsoft nicht gleich auf das etablierte OpenAL setzt, mit dem sowohl der PC als auch die Xbox 360 umgehen können.



der jeweilige Klang käme tatsächlich aus einer bestimmten Richtung – obwohl bei einem Stereo-Headset im Gegensatz zu 5.1-Systemen ja nur zwei Lautsprecher Schallwellen aussenden (Dolby Headphone, Virtual Speaker und DTS NeoPC bei **Xonar D2** und **Barbacuda**, CMSS-3D bei der **X-Fi**).

Im Spieletest glänzt hier vor allem die **X-Fi** mit überraschend überzeugendem Raumklang und einwandfreier Ortbarkeit des Spielgeschehens auf einem herkömmlichen Stereo-Headset. **Xonar D2** und **AC-1 Barracuda** erzeugen per Dolby Headphone auf dem gleichen Headset ebenfalls einen passablen räumlichen Eindruck, allerdings bleiben sowohl Ortbarkeit als auch Raumgefühl hinter der **X-Fi** zurück. Tauschen Sie das Headset gegen gewöhnliche Stereolautsprecher, enttäuscht die virtuelle Raumsimulation aller drei Karten jedoch – weder scheinen Geräusche überzeugend von hinten zu kommen, noch von oben oder unten.

Besonderheit der Razer **AC-1 Barracuda**: Auf Wunsch macht eine ESP genannte Option in Spielen weit entfernte Geräusche deutlich hörbar. Das soll sicherstellen, dass Ihnen auch kleinste akustische Anzeichen eines Gegners nicht entgehen. Im Prinzip ein Mogel-Feature, verändert es doch die Audiowiedergabe zu Ihren Gunsten. Im Praxiseinsatz überzeugt ESP jedenfalls nicht: Zum einen gehen Ihnen jegliche Entfernungsinformationen verloren, so dass Sie zwar die Richtung eines

Gegners bestimmen können, aber nicht wissen, wie weit er weg ist. Zum anderen entsteht durch die Vielzahl an Geräuschen schnell ein Klangbrei, der eher desorientiert, statt für bessere akustische Übersicht zu sorgen.

Analog oder Digital

Beim Anschluss einer Surround-Anlage haben Sie die Wahl zwischen analoger oder digitaler Verbindung. Digitale Verbindungen haben den Vorteil, dass nur ein schmales Kabel statt drei oder vier (5.1- beziehungsweise 7.1-Anlage) von der Soundkarte zum PC muss. Zudem läuft die digitale Übertragung verlustfrei ab, während analog immer etwas Klangqualität verloren geht – zumindest in der Theorie, denn mit bloßem Ohr lässt sich bei ordentlichen Kabeln kaum akustische Verschlechterung feststellen.

Wenn Sie Ihren PC digital mit einem passenden Boxensystem verbinden wollen, benötigen Sie zwei Dinge: Erstens eine Soundkarte, die den Spielklang digital vorbereiten kann (enkodieren), und zweitens einen Surround-Verstärker mit eingebautem Dekoder, der das Digitalsignal an die Lautsprecher verteilt. Hier punkten sowohl die **Xonar D2** von Asus als auch Razers **AC-1 Barracuda** mit der entsprechenden Technik: Beide beherrschen Dolby Digital Live sowie DTS Interactive. Das sind konkurrierende Verfahren, um den Surround-Sound von Spielen oder anderen Quellen im laufenden Betrieb in ein Digitalsignal umzurechnen. Die **X-Fi** kann das nicht: Wenn Sie diese digital an Ihre Lautsprecher anschließen, bekommen Sie in Spielen nur schnödes Stereo. Bei DVDs funktioniert der digitale Surround-Sound dagegen auch mit der **X-Fi**, weil die Tonspur bereits abspielbereit auf der DVD liegt. Bis auf den größeren Kabelsalat bei analoger Verbindung ist das aber kein großer Verlust, denn Dolby Digital Live und DTS Interactive müssen die Surroundsignale verlustbehaftet komprimieren, damit sie durch die eigentlich für Stereo-Übertragung gedachte Digitalschnittstelle passen. Die **X-Fi** dagegen überträgt Spielesound ohne Kompression über den Analog-Weg, was **Xonar D2** und **AC-1 Barracuda** ebenso beherrschen. Unterm Strich konnten wir in den zahlreichen Tests hier keinen hör-

Sound-Treiber im Vergleich



Im typischen Razer-Grün vereint das Treiberfenster der **AC-1 Barracuda** alle Einstellungen in einem Fenster, wirkt aufgrund der zahlreichen Optionen aber überladen.



Trotz der vielen Einstellmöglichkeiten ist die **X-Fi**-Software übersichtlich. Eine grafisch abgespeckte und schlankere Version steht auf Wunsch ebenfalls zur Verfügung.



Die Bedienoberfläche der **Xonar D2** zeigt alle Funktionen auf eine Blick, allerdings sind einige Einstellungen aufgrund der ungünstigen Farbwahl schwer lesbar.

baren Unterschied feststellen – egal ob analog oder digital.

Das Vista-Problem

Mit Windows Vista hat Microsoft einen entscheidenden Teil der hauseigenen Audio-Engine geändert. Bei Windows XP konnten Spiele noch per DirectSound (Au-

dio-Teil von DirectX) direkt auf die Hardware zugreifen, um Raumklang und EAX-Effekte zu beschleunigen. Vista erlaubt das (angeblich) aus Stabilitätsgründen nicht mehr. Stattdessen werden alle Zugriffe per Software simuliert. Spiele, die Hardware-Zugriff per DirectSound für EAX vor-



Praktisch: Die analogen Anschlüsse der Xonar D2 leuchten in der passenden Kabelfarbe für Lautsprecher oder Headset.

aussetzen (wie unter XP üblich), erklingen unter Windows Vista folglich ohne EAX-Effekte. Einige Spiele fallen mit Vista sogar ganz auf Stereosound zurück.

Einen Ausweg aus dieser Situation ebnet die offene Schnittstelle OpenAL, die bereits seit Jahren in populären Spielen eingesetzt wird. Beispiele sind etwa die **Battlefield**- und **UT**-Serie sowie aktuell **Bioshock**. OpenAL bietet ungestörten Zugriff auf die Sound-Hardware und ermöglicht so auch unter Vista die gewohnten EAX-Effekte samt Raumklang. Besitzer von Creatives **X-Fi**- und **Audigy**-Serie kön-

nen sogar ältere Titel ohne OpenAL-Unterstützung zu EAX unter Vista überreden. Mithilfe des ALchemy-Tools ► www.gamestar.de Quicklink: 4161 werden die DirectSound-Aufrufe im laufenden Betrieb in OpenAL übersetzt, sodass diese Spiele dann mit EAX und Raumklang laufen. Nachteil: ALchemy unterstützt lediglich ein paar Dutzend Spiele. Zudem knüpft Creative Besitzern der älteren **Audigy**-Karten zehn Dollar für das ALchemy-Tool ab.

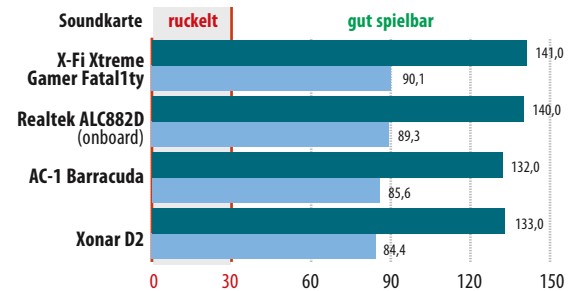
Schneller spielen

Die Spieleperformance der Soundkarten haben wir mit **Battlefield 2** sowie **F.E.A.R.** gemessen, beide in 1280x1024 und hohen Grafikdetails sowie maximaler Klangqualität. Ebenso dabei: der Onboard-Soundchip unseres Testmainboards Evga **Nforce 680i**, ein Realtek ALC882D. Der Rest des Systems besteht aus einem Core 2 Duo E6600, 2,0 GByte RAM sowie einer Geforce 8800 GTX. Wenig überraschend führt die **X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Professional Series** das Testfeld an, weil sie als einzige den Soundprozessorgestützt auf der Platine berechnet, während die gesamte Konkurrenz auf den Hauptprozessor zurückgreift und entsprechend belastet. Der Abstand zur Zweitplatzierten **AC-1 Barracuda** ist mit 90,6 zu 85,6 fps in **Battlefield 2** sowie 141,0 zu 132,0 in **F.E.A.R.** zwar spürbar, aber nicht

Benchmarks

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ **F.E.A.R.**, 1280x1024, hohe Details ■ **Battlefield 2**, 1280x1024, hohe Details



weltbewegend. Allerdings berechnet die **X-Fi** als einzige Karte im Testfeld praktisch nebenbei die hochwertigen EAX-5.0-Effekte und zudem teils deutlich mehr Stimmen als die Konkurrenz. Auch vom Performance-Standpunkt her ist die **X-Fi** somit die beste Soundkarte für Spieler.

Klangfazit

Unterm Strich liefert die **X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Professional Series** für 120 Euro das beste Klangerlebnis in Spielen. Sie beherrscht als einzige das überzeugende EAX 5.0 sowie die beste Surround-Simulation auf Stereo-Headsets. Mit Windows Vista hat sie dank ALchemy zudem die wenigsten Probleme. Der starke **X-Fi**-Chip entlastet die CPU in Spielen, obwohl er die im Vergleich aufwändigsten Effekte aller Kandi-

daten berechnet. Asus **Xonar D2** und Razer **AC-1 Barracuda** glänzen dagegen vor allem mit der Unterstützung zahlreicher Multimedia-Formate wie Dolby Digital Live und DTS Interactive, allerdings beherrschen das teilweise auch wesentlich günstigere Onboard-Soundchips. Die 180 Euro teure **Xonar D2** kann zudem DRM-geschützte Musikstücke praktisch verlustfrei intern wiederaufnehmen und so die Kopierbeschränkungen legal aufheben. Das gilt zum Beispiel für bei iTunes gekaufte Tracks. Außerdem hat sie dank zahlreicher Software-Beigaben und Kabeln die beste Ausstattung im Testfeld. Als teuerste Karte enttäuscht uns die **AC-1 Barracuda** (200 Euro) besonders – in Spielen klingt sie nicht besser als die **Xonar D2**, und die magere Ausstattung kann ebenfalls nicht mithalten. **FK**

X-Fi Fatal1ty Pro Series

Ca. Preis 120 Euro Hersteller Creative

TECHNISCHE ANGABEN

Chip	X-Fi	Rauschabstand	109 dB
Sampling	96 / 192 kHz	Aufnahmespuren	8
A/D-Wandler	24 Bit	Fernbedienung	–

BEWERTUNG

Klang	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Klangqualität beste Surround-Simulation dynamische Wiedergabe klare Auflösung 	38/40
Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> schnellste Karte im Test auch mit EAX 5.0 und 128 Stimmen geringe CPU-Last 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> rechenstarker Chip EAX 5.0 ALchemy für Spiele unter Vista schlechtester Rauschabstand im Test 	16/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> Anschluss für externe Konsole 64 MByte RAM RAM bisher keine Vorteile keine Fernbedienung 	5/10
Treiber	<ul style="list-style-type: none"> übersichtlich im Test stets stabil viele Funktionen 	9/10

Fazit Die X-Fi-Serie bietet die besten EAX-Effekte und die glaubwürdigste Surround-Simulation bei der geringsten CPU-Last – damit bleibt sie die Empfehlung für Spieler!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

86

Xonar D2

Ca. Preis 180 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Chip	AV200	Rauschabstand	118 dB
Sampling	96 / 192 kHz	Aufnahmespuren	k. Angabe
A/D-Wandler	24 Bit	Fernbedienung	–

BEWERTUNG

Klang	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Klangqualität dynamische Wiedergabe klare Auflösung mäßige Surround-Simulation 	31/40
Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> flott in Spielen spürbare CPU-Last langsamer als X-Fi 	15/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> Dolby Digital Live & Headphone DTS Interactive & NeoPC bester Rauschabstand im Test nur EAX 2.0 	16/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> Musik-Software PowerDVD 7 (Surround) zahlreiche Kabel und Adapter keine Fernbedienung 	9/10
Treiber	<ul style="list-style-type: none"> gute Struktur im Test stets stabil braucht wenig Ressourcen Menüs teils schwer lesbar 	7/10

Fazit 7.1-Karte mit umfangreicher Dolby-/DTS-Unterstützung sowie legalem DRM-Entferner. In Spielen liefert die günstigere X-Fi aber den deutlich besseren Raumklang.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

78

AC-1 Barracuda

Ca. Preis 200 Euro Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Chip	k. Angabe	Rauschabstand	117 dB
Sampling	96 / 192 kHz	Aufnahmespuren	k. Angabe
A/D-Wandler	24 Bit	Fernbedienung	–

BEWERTUNG

Klang	<ul style="list-style-type: none"> gute Klangqualität dynamische Wiedergabe klare Auflösung mäßige Surround-Simulation 	31/40
Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> flott in Spielen spürbare CPU-Last langsamer als X-Fi 	15/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> Dolby Digital Live & Headphone DTS Interactive & NeoPC sehr guter Rauschabstand nur EAX 2.0 	15/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> Adapter digitale Verbindung zum hauseigenen Headset HP-1 sonst nichts 	2/10
Treiber	<ul style="list-style-type: none"> meist komfortabel zu bedienen im Test stets stabil Menü teils zu überladen 	7/10

Fazit Gut klingende 7.1-Karte mit vielen Multimedia-, aber wenig überzeugenden Spiele-Features. Trotz schickem Design sowie Abdeckblech deutlich zu teuer.

PREIS/LEISTUNG Ungenügend

70

5.1-Lautsprecher Teufel



Mit dem **Concept F** für 230 Euro erweitert Teufel seine PC-Lautsprecherreihe um ein neues 5.1-Topmodell. Im Vergleich zum günstigeren **Concept E Magnum Power Edition** (160 Euro) besitzt das **Concept F** zwei zusätzliche Eingänge für Stereoquellen, Satelliten mit Bandpasstechnik sowie eine verbesserte Infrarotfernbedienung. Ungewöhnlich: Kabel liegen dem **Concept F** keine bei, da laut Teufel viele Kunden bereits passende Strippen besitzen. Für 20 Euro Aufpreis können Sie bei Bedarf aber ein Adapter-Set samt 35 Meter Lautsprecherkabel mitbestellen.

Einmal angeschlossen, spielt das **Concept F** mächtig auf: Imposante Klangkulissen dringen glasklar aufgelöst aus den Satelliten. Egal ob in **Bioshock** oder **Battlefield 2** – selbst kleinste Details orten Sie problemlos im Kampflärm. Auf Wunsch legt der massive Subwoofer dabei ein Klangfundament, das auch Ihre Nachbarn teilhaben lässt – ohne dabei unsauber zu dröhnen oder zu vermatschen. Der Unterschied zum **Concept E Magnum** fällt hauptsächlich bei Musik auf: Hier bietet das **Concept F** ein Stück mehr Klangtreue und Präsenz, vor allem bei Mitten und Höhen. Wegen nochmals verbesserter Klangqualität neue Referenz bei den 5.1-Systemen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4184

5.1-Lautsprecher Logitech



Das 70 Euro teure **X-540** von Logitech besteht aus einem kleinen Subwoofer, vier senkrecht stehenden Satelliten sowie einem horizontal angeordneten Center-Lautsprecher. Die Standfüße der Satelliten können Sie drehen und so zur Wandhalterung umfunktionieren. Der neigbare Center besitzt stattdessen eine Klemmvorrichtung, um ihn auf TFT-Monitoren befestigen zu können. Die Kabellängen der fest verlöteten Strippen reichen mit einhalb Metern (vorne) beziehungsweise vier Metern (hinten) nur zum Aufbau des **X-540** direkt am PC. Die Kabelfernbedienung regelt die Gesamtlautstärke, den Basspegel sowie die Upmix-Funktion, welche Stereosignale auf alle sechs Lautsprecher hochrechnet.

Spiele peppt das **X-540** mit präzisiertem Surround-Sound auf, Gegner wandern stets nachvollziehbar durch den Klangraum. An heftigen Bassattacken verschluckt sich der Subwoofer aber häufig und dröhnt dann dumpf und vermatscht. In Spielen fällt das weniger auf als bei Musik, wo der unpräzise und kraftlose Bassbereich die ansonsten ausgewogene Wiedergabe stört. Wer meist nicht sonderlich laut spielt und weniger Wert auf Musik legt, findet im **X-540** aber ein günstiges 5.1-System mit gutem Raumklang. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4185

5.1-Lautsprecher Creative



Creatives 55 Euro günstiges **Inspire T6100** ist aufgrund der 1,5 Meter kurzen, fest verlöteten Kabel an den vorderen Satelliten ebenso wie Logitechs **X-540** auf den Schreibtisch-einsatz direkt am PC beschränkt. Anstatt über eine Kabelfernbedienung regeln Sie die Lautstärke am vorderen rechten Satelliten, was die Aufstellfreiheit weiter einschränkt. Zudem fehlt ein Line-In-Eingang und eine Upmix-Funktion, um Stereosignale auf allen Lautsprechern auszugeben. Die Verarbeitung ist ordentlich, aber etwas schlechter als beim **X-540**.

Im Spieletest konnten wir alle Geräusche gut im Raum orten. Vor allem aber hat uns der kräftige Klang des kleinen Subwoofers überrascht: In **Battlefield 2** dröhnen Panzermotoren tief und kräftig, und auch nahe Granateinschläge kommen druckvoll zur Geltung. Die Satelliten klingen dagegen etwas zu blechern und kraftlos. Auch bei Musik spielt der Subwoofer kräftig auf. Die Präzision, um Bässe trocken und sauber wiederzugeben, fehlt hier allerdings. Mitten und Höhen wirken wie in Spielen zu kraftlos und ohne Volumen. Im Vergleich zum **X-540** hat das **Inspire T6100** den kräftigeren Subwoofer, beim Klang der Satelliten sowie bei der Ausstattung hat das 15 Euro teurere Logitech-System die Nase vorn. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4186

Concept F

Ca. Preis 230 Euro Hersteller Teufel

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 40 Hz - 20 kHz Endstufen 6
Sinus-Leistung 300 Watt Decoder –
Fernbedienung Infrarot Extras 3x Eingänge, Upmix

BEWERTUNG

Klang	exzellente Räumlichkeit	40/40
Spiele	perfekte Auflösung	
Klang	starker Bass + tolle Dynamik	18/20
Musik	ausgewogenes Klangbild	
Pegel-	extrem pegelfest + Lautstärke	20/20
festigkeit	reicht auch für größere Räume	
Technik	300 Watt Sinusleistung	8/10
	gute Verarbeitung	
Aus-	Fernbedienung + Upmix-Funktion	7/10
stattung	Kabelklemmen + keine Kabel	

Fazit Bestes 5.1-System im Test mit perfektem Raumklang, sehr guter Musikwiedergabe und noch gutem Preis-Leistungs-Verhältnis – neue 5.1-Referenz!

PREIS/LEISTUNG Gut

93

X-540

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 40 Hz - 20 kHz Endstufen 6
Sinus-Leistung 70 Watt Decoder –
Fernbedienung Kabelfernbed. Extras Stereoausg., Upmix

BEWERTUNG

Klang	guter Raumklang	21/40
Spiele	Bass dröhnt schnell	
Klang	detailliertes Klangbild	10/20
Musik	Bass unpräzise und lasch	
Pegel-	relativ pegelfest	10/20
festigkeit	reicht nur für kleine Räume	
Technik	ordentliche Verarbeitung	6/10
	Subwoofer zu schwach	
Aus-	Kopfhöreranschluss + Upmix-	6/10
stattung	Funktion + kurze, feste Verkabelung	

Fazit Ordentlich verarbeitetes 5.1-System, das in Spielen gut ortbaren Surround-Klang liefert. Krachende Explosionen und Musik überfordern den Subwoofer jedoch.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

53

Inspire T6100

Ca. Preis 55 Euro Hersteller Creative

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 40 Hz - 20 kHz Endstufen 6
Sinus-Leistung 76 Watt Decoder –
Fernbedienung an Satellit Extras Stereoausgang

BEWERTUNG

Klang	gut ortbarer Raumklang + druck-	21/40
Spiele	voll + Höhen und Mitten blechern	
Klang	kräftiger Bass + wenig differen-	11/20
Musik	ziert + Mitten und Höhen kraftlos	
Pegel-	einigermaßen pegelfest	10/20
festigkeit	reicht nur für kleine Räume	
Technik	befriedigende Verarbeitung	5/10
	dünne Kabel + Regler wackelig	
Aus-	Kopfhöreranschluss + Bassregler	4/10
stattung	kurze, feste Verkabelung	

Fazit Guter Raumklang sowie der überraschend kräftige Subwoofer zeichnen das Inspire T6100 aus. Wen der blechere Klang der Satelliten nicht stört, darf günstig zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

51



2.1-Lautsprecher Teufel



Mit einem Preis von 280 Euro ist Teufels **Motiv 2** das mit Abstand teuerste 2.1-System im Test. Der massive Subwoofer sowie die beiden hochwertig verarbeiteten 2-Wege-Satelliten liefern zusammen starke 200 Watt Sinusleistung. Zwischen den maximal drei Stereoquellen wie PC oder MP3-Player wechseln Sie mithilfe der beiliegenden Infrarotfernbedienung. Damit steuern Sie die Gesamt-, Tieftöner- oder Satelliten-Lautstärke, benötigen dazu allerdings direkte Sicht auf den Subwoofer – unpraktisch, wenn der tief unter dem Schreibtisch vergraben ist.

Der Klang des **Motiv 2** lässt allerdings alle Bedienungsmühen vergessen: Der Subwoofer spielt stets trocken, kontrolliert und kraftvoll auf, während Mitten und Höhen glasklar und sauber differenziert darüberschweben – selbst wenn Sie den Lautstärkeregler auf »Nachbarschaftskrieg« einpegeln. In Spielen erlebt Ihre Magengrube auf Wunsch jede Explosion und jeden Granateinschlag hautnah mit, ohne dass leisere Geräusche darunter leiden. Die hervorragende Auflösung gepaart mit der enormen Lautstärke machen das **Motiv 2** zur absoluten Empfehlung für Spiele- und Musikliebhaber, die kein 5.1-System an ihrem PC wollen – neue 2.1-Referenz! **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4170

2.1-Lautsprecher Speedlink



An der Ausstattung von Speedlinks 110 Euro teurem **Serenity XXL 2.1** gibt es kaum etwas auszusetzen: Die Kabel zwischen Zwei-Wege-Satelliten und Subwoofer sind beidseitig per Klemme verbunden, sodass Sie die Strippen bei Bedarf leicht austauschen. Die Kabelfernbedienung bietet Anschlussmöglichkeiten für Kopfhörer sowie einen Line-In-Eingang. Bass und Höhen können Sie separat am Subwoofer regeln, der zudem einen weiteren Line-In-Anschluss besitzt.

Klanglich überzeugt das **Serenity XXL 2.1** dagegen weniger: In Spielen schafft es der Subwoofer kaum, krachende Einschläge ohne störendes Dröhnen und Übersteuern wiederzugeben. Die Höhen wirken meist zu scharf, und trotz des zugehörigen Reglers fanden wir keine ausgewogene Einstellung. Bei Musik klingt das Lautsprecher-Set ähnlich unpräzise, mit etwas Feingefühl bei Bass- und Höheneinstellung lässt sich aber meist ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen. Für kleine Zimmer eignet sich das **Serenity XXL 2.1** also durchaus – zum Preis von 110 Euro ist es im direkten Vergleich zu Teufels **Concept C USB** (120 Euro) aus unserem Einkaufsführer, das wesentlich druckvoller und präziser zu Werke geht, aber deutlich zu teuer. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4171

2.1-Lautsprecher Saitek



Saiteks 50 Euro günstige 2.1-Lautsprecher mit dem irreführenden Namen **3D 590** sind aufgrund der kurzen (nicht austauschbaren) Kabel zu den Satelliten nur für den Einsatz direkt am PC geeignet. An der praxistauglichen Kabelfernbedienung regeln Sie Lautstärke sowie Basspegel und schließen bei Bedarf einen Kopfhörer an. Das »3D« im Namen der Saitek-Lautsprecher ergibt sich aus der Möglichkeit, die Satelliten entweder flach auf Vorder- beziehungsweise Rückseite zu legen oder sie senkrecht aufzustellen. Da die Membranen schräg im Gehäuse sitzen, ändert sich der Abstrahlwinkel je nach Position, einen klanglichen Unterschied macht das aber kaum.

Im Spieletest schlägt sich das **3D 590** in niedrigen bis mittleren Lautstärken wacker. Krachende Explosionen oder donnernde Düsenjets bringen den Subwoofer aber schnell dazu, wummernd zu dröhnen anstatt die Bässe klar wiederzugeben. Auch Musik ver matscht schon bei mittleren Lautstärkeinstellungen störend. Mitten und Höhen sind im Klangbild insgesamt zu undifferenziert und wirken etwas schwach auf der Brust. Für alle, die möglichst günstig eine PC-Beschallung für Spiele oder Musik suchen, ist das insgesamt solide **3D 590** aber eine Überlegung wert. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4171

Motiv 2

Ca. Preis 280 Euro Hersteller Teufel

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang k. Angabe Endstufen 3
Sinus-Leistung 200 Watt Decoder –
Fernbedienung Infrarot Extras 3x In, Kopfhörerausg.

BEWERTUNG

Klang Spiele	+ sehr druckvoller Bass + tolle Dynamik + präzises Stereobild			37/40
Klang Musik	+ trockene, präzise Bässe + tolle Auflösung + ausgewogenes Klangbild			19/20
Pegel- festigkeit	+ sehr pegelfest auch bei hohen Lautstärken			18/20
Technik	+ 200 Watt Sinus + 2-Wege-Satelliten + hochwertig verarbeitet			9/10
Ausstat- tung	+ Fernbedienung + Kabel nicht fest + Kopfhörerausgang + 3 Eingänge			10/10

Fazit Exzellenter Klang bei Musik, Spielen und Filmen – bestes bisher getestetes 2.1-System und neue Referenz! Die 280 Euro gehen für die gebotene Leistung in Ordnung.

PREIS/LEISTUNG Gut

93

Serenity XXL 2.1

Ca. Preis 110 Euro Hersteller Speedlink

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang k. Angabe Endstufen 1
Sinus-Leistung k. Angabe Decoder –
Fernbedienung Kabelfernb. Extras Kopfhörerausg., 1x In

BEWERTUNG

Klang	+	druckvoller Klang	-	wenig differenziert	22/40
Spiele	+	übersteuert schnell			
Klang	+	kräftiger Bass	-	wenig differenziert	11/20
Musik	+	Höhen zu scharf			
Pegel-festigkeit	+	einigermaßen pegelfest			11/20
	-	reicht nur für kleine Räume			
Technik	+	befriedigende Verarbeitung	-	teils scharfe Kanten	5/10
Ausstat-tung	+	Kopfhöreranschluss	+	Bass und Höhen regelbar	8/10
	+	Kabel austauschbar			

Fazit Gut ausgestattetes Boxensystem mit ordentlicher Verarbeitung. Zum Preis von 110 Euro hat der Klang in Spielen und Musik aber zu wenig Dampf und ist zu undifferenziert.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

57

3D 590

Ca. Preis 50 Euro Hersteller Saitek

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang k. Angabe Endstufen 1
Sinus-Leistung k. Angabe Decoder –
Fernbedienung Kabelfernb. Extras Kopfhörerausgang

BEWERTUNG

Klang Spiele	+ differenziert in leiser Einstellung - übersteuert schnell	19/40
Klang Musik	+ druckvolles Klangbild - wenig differenziert - Mitten zu schwach	9/20
Pegel- festigkeit	+ wenig pegelfest - reicht nur für kleine Räume	9/20
Technik	+ ordentliche Verarbeitung - Subwoofer aus Plastik	5/10
Ausstat- tung	+ Kopfhöreranschluss + Bass regel- bar - zu kurze, feste Verkabelung	4/10

Fazit Günstiges 2.1-System mit ordentlicher Verarbeitung und akzeptablem Klang bis in mittlere Lautstärken. Die kurzen Kabel beschränken das 3D 590 auf die unmittelbare PC-Umgebung.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

46

Stereo-Headset Sennheiser



Sennheiser bringt mit dem **PC 350** ein neues High-End-Headset für Spieler. Im Gegensatz zum Vorgänger **PC 165**, das seit Erscheinen unsere Referenzliste anführt, setzt das **PC 350** auf eine komplett ohrumschließende Bauweise. Diese dämpft Umgebungsgeräusche besser ab, sodass Sie auch auf lärmigen LAN-Partys kein Spielgeräusch verpassen – allerdings auch wenig von Ihrer realen Umgebung mitbekommen. Die transportfreundlich einklappbaren Ohrmuscheln sind gut gepolstert, erwärmen die Ohren aber spürbar. Per Kabelfernbedienung regeln Sie Lautstärke und Mikrofon-Stummschaltung.

Der Klang des **PC 350** in Spielen ist sowohl bei abgrundtiefen Bässen als auch bei sehr hohen Frequenzen extrem präzise aufgelöst. Stimmen sind aus Verständlichkeitsgründen überbetont, das Mikrofon bietet absolut klare Sprachübertragung. Musik wirkt im hochfrequenten Bereich Headset-typisch aber etwas zu scharf. Das **PC 165** klingt im Vergleich bei Musik wärmer. Was Präzision in Spielen sowie maximale Sprachqualität angeht, ist das **PC 350** aber einen Schritt weiter und erobert damit knapp den ersten Platz im Einkaufsführer – der Preis liegt mit 200 Euro allerdings ebenfalls im absoluten High-End-Bereich. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4180

Stereo-Headset Beyerdynamic



Ende Oktober erweitert der PC-Spielern bisher eher unbekannte Kopfhörerspezialist Beyerdynamic sein Angebot um das Stereo-Headset **MMX-2** (etwa 80 Euro). Mit dem Headset gibt's eine USB-Soundkarte, die EAX 2.0 sowie eine mäßige Surround-Simulation beherrscht. Unpraktisch: Lautstärke und Mikrofon-Stummschaltung regeln Sie an der kabelgebundenen USB-Soundkarte. Verbinden Sie das **MMX-2** per Klinke mit Ihrem PC, müssen Sie auf die Fernbedienung verzichten. Dafür gefällt uns der Tragekomfort des Headsets dank weicher Polsterung, flexiblem Mikrofonarm sowie geringem Gesamtgewicht gut.

Klanglich überzeugt das **MMX-2** in Spielen durch die Bank: Die Soundkulisse erreicht Ihre Ohren stets druckvoll, gut aufgelöst und verzerrungsfrei – heftige Gefechte samt bombastischen Explosionen machen ebenso Spaß wie atmosphärische Soundtracks. Musik bringt das **MMX-2** dank des ausgewogenen, harmonischen Klangbildes von allen Testkandidaten am besten zur Geltung. Präzision und Auflösung erreichen allerdings nicht das Niveau des **PC 350** von Sennheiser, das dafür steriler und leicht unterkühlt klingt. Alle, die neben Spielen auch gerne Musik hören, sollten sich das **MMX-2** näher ansehen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4181

Stereo-Headset Plantronics



Plantronics verspricht mit dem 50 Euro teuren **Audio 770** spieletauglichen Surround-Sound, obwohl es nur Stereo wiedergibt. Grund ist die mitgelieferte Soundkarte im USB-Stick-Format, die wie bei Beyerdynamics **MMX-2** virtuellen Raumklang sowie EAX 2.0 beherrscht. Allerdings überzeugt uns der räumliche Eindruck in Spielen nicht, hier hören Sie mit einer ausgewachsenen Soundkarte wie etwa der **X-Fi** (siehe Artikel »Die besten Spieler-Soundkarten«) deutlich besser. Praktisch: Besitzen Sie bereits eine Soundkarte, findet das **Audio 770** auch per Klinkenstecker Anschluss. **FK**

Am Tragekomfort gibt es nichts zu meckern: Der flexible Kopfriemen sowie die weiche Polsterung tragen sich stundenlang angenehm und passen selbst großen Köpfen. Auch klanglich überzeugt das Headset mit kräftigen, wenn auch nicht hochpräzisen Bässen und guter Differenzierung im gesamten Frequenzspektrum. So bleiben selbst feine Klangdetails erhalten. Auch die Stimmen der Mitspieler kommen klar verständlich bei Ihnen an. Einzige bei Musik stören zischelnde Höhen sowie der etwas zu schwammige Bass. Unterm Strich ist das **Audio 770** für günstige 50 Euro ein gutes und preiswertes Stereo-Headset inklusive USB-Option. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4182

PC 350

Ca. Preis 200 Euro

Hersteller Sennheiser

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	20 Hz - 20 kHz	Übertragung	Kabel
Surroundsound	–	Kabellänge	3 Meter
Klangregler	Lautstärke, Mikro	Anschluss	Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele	➔ druckvolle, hochpräzise Klangkulisse ➔ extreme Auflösung	30/30
Sprachqualität	➔ sehr gute Sprachverständlichkeit ➔ glasklare Sprachübertragung	30/30
Klang Musik	➔ druckvoller Bass ➔ dynamische Wiedergabe ➔ Höhen überbetont	15/20
Ergonomie	➔ gut gepolstert ➔ passt auch auf große Köpfe ➔ heizt Ohren auf	8/10
Ausstattung	➔ Kabelfernbed. ➔ 3 Meter langes stabiles Kabel ➔ flexibles Mikrofon	8/10

Fazit Hochpräziser Spieleklang quer durchs gesamte Frequenzspektrum sowie glasklare Sprachübertragung sichern dem PC 350 knapp die Spitzenposition bei den Headsets.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

91

MMX-2

Ca. Preis 80 Euro

Hersteller Beyerdynamic

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	18 Hz - 22 kHz	Übertragung	Kabel
Surroundsound	virtuell per USB	Kabellänge	2+1 Meter
Klangregler	Lautstärke, Mikro	Anschluss	USB, Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele	➔ druckvoll ➔ gut aufgelöst ➔ Höhen nicht überbetont	27/30
Sprachqualität	➔ sehr gute Sprachverständlichkeit ➔ klare Sprachübertragung	25/30
Klang Musik	➔ kräftige, saubere Bässe ➔ harmonischer Klang	16/20
Ergonomie	➔ leicht ➔ passt auch auf große Köpfe ➔ heizt Ohren kaum auf	9/10
Ausstattung	➔ USB-Soundkarte ➔ flexibles Mikrofon ➔ Fernbed. nur per USB	8/10

Fazit Druckvoller, harmonischer Klang sowie gute Sprachübertragung und hoher Tragekomfort sind die Stärken des MMX-2. Empfehlung für Musikfreunde!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

85

.Audio 770

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Plantronics

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	20 Hz - 20 kHz	Übertragung	Kabel
Surroundsound	virtuell per USB	Kabellänge	2,5 Meter
Klangregler	Lautstärke, Mikro	Anschluss	USB, Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele	➔ druckvolle Klangkulisse ➔ gute Auflösung ➔ Höhen überbetont	26/30
Sprachqualität	➔ gute Sprachverständlichkeit ➔ klare Sprachübertragung	25/30
Klang Musik	➔ druckvoller Bass ➔ Bass schwammig ➔ Höhen zu scharf	12/20
Ergonomie	➔ leicht ➔ passt auch auf große Köpfe ➔ heizt Ohren kaum auf	9/10
Ausstattung	➔ Kabelfernbedienung ➔ USB-Soundkarte ➔ flexibles Mikrofon	8/10

Fazit Der hohe Tragekomfort sowie der druckvolle Klang in Spielen sind die Stärken des .Audio 770. Die USB-Soundkarte erreicht dagegen nur das Niveau von Onboard-Chips.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

80

Windows Vista im Oktober

In den letzten Monaten hat Microsoft viel an Vista gearbeitet. Bis Ende des Jahres soll die Patch-Sammlung **Service Pack 1** das System erneut verbessern. Wir haben uns eine Vorabversion angesehen – ist Vista damit **bereit für den Alltagseinsatz?**

DVD
- aktuelle Geforce- und Radeon-Treiber für Vista

Nach über drei Stunden Herunterladen, Installieren und Neustarten läuft unser Windows-Vista-Rechner mit einer sehr frühen Vorabversion des Service Pack 1, die nur wenigen Testern zugänglich ist. Die Patch-Sammlung soll laut Microsoft im ersten Quartal 2008 erscheinen, eine Betaversion für jedermann kommt noch dieses Jahr.

Rückblick: Im Januar 2007 startet Windows Vista. Der XP-Nachfolger bringt viel Neues wie die Aero genannte Oberfläche oder neue beziehungsweise überarbeitete Programme. Doch unter der Haube klemmt es noch gewaltig. Das Kopieren von oder auf externe Medien wie Netzlaufwerke oder USB-Speicher wird durch erschreckend niedrige Datentransferraten zur Geduldsprobe. Viele Spiele und Anwendungen stolpern über andere Stabilitäts- und Performance-Probleme. GBit-Netzwerkverbindungen mit bis zu 125 MByte/s bremst Vista automatisch auf 15 MByte/s ein, wenn Sie ein Video anschauen. Angeblich kein Bug, sondern ein Feature, damit es nicht ruckelt. Die Liste der Probleme ließe sich beliebig fortsetzen – höchste Zeit also für ein Service Pack.

Neues DirectX

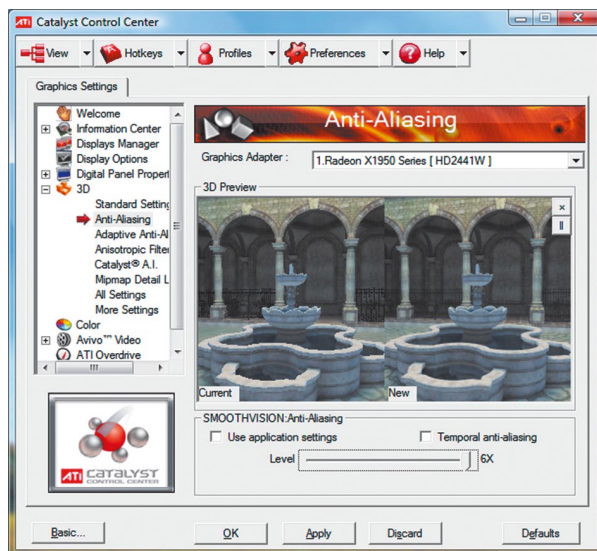
Mit dem Service Pack 1 beschränkt sich Microsoft im Wesentlichen auf die Fehlerbereinigung und verzichtet weitgehend auf neue Funktionen. Die umfas-

senden Arbeiten an der Basis von Vista spüren wir direkt nach der ersten Anmeldung mit installiertem Service Pack: Das Gesamtsystem reagiert schneller auf Eingaben, Fenster öffnen sich flotter, und Vista kopiert oder entpackt deutlich fixer als bisher. Eine der wenigen echten Neuerungen ist eine Option im Backup-Center von Vista, mit der Sie eine Rettungs-DVD erstellen können.

Und natürlich DirectX 10.1, das für volle Direct3D-10.1-Unterstützung nach komplett neuen Grafikkarten verlangt und die Xbox-360-Soundschnittstelle XAudio2 in die Vista-Welt bringt. Da genauere Informationen hierzu fehlen, können wir noch keine Aussage treffen, inwieweit das die Probleme mit Creative-Soundkarten unter Vista löst oder »verschlimmbessert«.

Kleine Korrekturen

Das Service Pack 1 behebt auch einige kleinere Probleme mit großen Auswirkungen. Beispielsweise zwingt eine Klage von Google Microsoft dazu, die Desktop-Suche so umzuprogrammieren, dass Fremdanbieter eigene Lösungen entwickeln und integrieren können. Auf die starke Kritik von Herstellern von Sicherheits-Software an der 64-Bit-Version von Windows Vista reagiert Microsoft mit einer neuen Programmierschnittstelle. Damit können Hersteller wie Symantec oder McAfee besser als bisher auf den Kern des Betriebssystems zugreifen und für die gleiche Sicherheit gegen Viren und Würmer wie beim 32-Bit-Vista sorgen. Ferner soll die Benutzerkontensteuerung seltener nerven, jedoch ohne die Sicherheit zu beeinträchtigen. Zudem funktioniert ab dem Service Pack 1 die Festplattenverschlüsselung BitLocker auch auf anderen Laufwerken als der Windows-Partition. Weitere Detailverbesserungen am Sicherheitssystem sind ebenfalls mit von der



ATI und Nvidia haben ihre **Vista-Grafikkartentreiber** in den letzten Monaten deutlich beschleunigt. Die aktuellen Dateien finden Sie auf unserer DVD.

Partie. Einzelheiten führt Microsoft unter ► www.gamestar.de Quicklink: 4152 aus.

Unfertiges Vista

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Vista arbeitet auch ohne das Service Pack 1 meistens zuverlässig. Vielmehr als eine fortgeschrittene Beta dürfte die Gold-Version von November 2006 beziehungsweise Januar 2007 den noch kaum gewesen sein. Zu offensichtlich sind einige Performance-Probleme wie die mit USB-Speichern, Netzlaufwerken oder der Oberfläche, und zu offensichtlich ist auch die unmittelbar spürbare Verbesserung durch die uns vorliegende frühe Vorabversion des Service Pack 1. Vermutlich wollte Microsoft primär den ohnehin mehrfach verschobenen Starttermin Anfang 2007 halten. Hinweise darauf liefert die ursprünglich gemeinsame Entwicklung von Vista und Windows Server 2008. Als der Vista-Termin nahte, wurde eine Code-Version abgezweigt und zu Vista. Weil die Server-Ausgabe jedoch um jeden Preis stabil laufen muss, gab man dieser Version noch Zeit. Mit dem Service Pack 1 lässt Microsoft praktisch alle Änderungen auf

Vista los, die seitdem an der Server-Variante gemacht wurden.

Entsprechend dürfte Windows Vista erst mit dem Service Pack 1 zu dem werden, was Microsoft ab dem Start der aktuell verkauften Version verkündet hat – ein schnelles, stabiles Betriebssystem. Da wissen Sie auch, warum viele Firmenkunden seit jeher auf das erste Service Pack warten, bevor sie eine neue Windows-Version einsetzen. In diesem Fall dauert das noch bis zum ersten Quartal 2008.

DV

Wichtige Patches

In den letzten Wochen sind eine Reihe Patches für Windows Vista erschienen. Die meisten gibt's über Windows Update, einige davon stoppen Sicherheitslücken. Die hier aufgeführten Updates verbessern Performance und Stabilität, stehen jedoch nur auf der Microsoft-Homepage zum Download bereit.

Kompatibilität und Stabilität

► <http://support.microsoft.com/?kbid=938194>

Kompatibilität und Performance

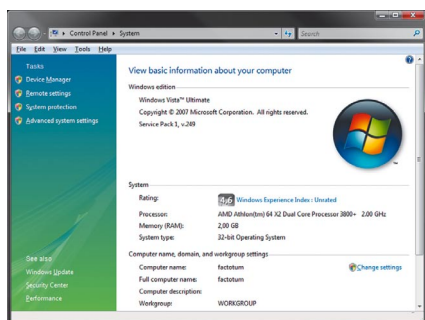
► <http://support.microsoft.com/?kbid=938979>

Bessere Spielestabilität

► <http://support.microsoft.com/kb/940105>

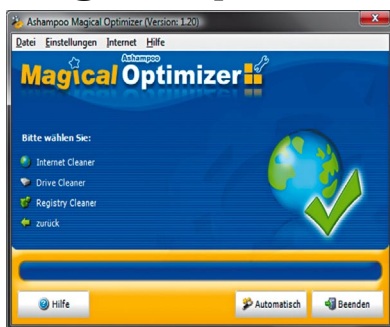
SLI- und Crossfire-Optimierungen

► <http://support.microsoft.com/kb/936710/>



Vielmehr als die neue Versionsnummer offenbart das **Service Pack 1** zunächst nicht. Die Änderungen stecken im Detail.

Vollversion Magical Optimizer



DVD
- Vollversion
Magical Optimizer

Win Vista 32 Bit
- läuft

DVD
- Filezilla
- Filezilla Quelltext

Win Vista 32 Bit
- läuft

Über die Jahre sammeln sich verwaiste Dateien, sinnlose Registry-Einträge und allerhand überflüssige temporäre Dateien auf der Windows-Festplatte. Mit unserer DVD-Vollversion **Magical Optimizer** von Ashampoo räumen Sie diese Altlasten ganz einfach per Mausklick aus dem Weg. Auf einem Vista-Testsystem schaffte das Programm über 9,0 GByte Platz! Einen großen Anteil daran hatten allerdings entpackte Windows-Updates, die sich nach der Installation nicht automatisch löschen. Dabei können Sie entscheiden, ob Sie die Optimierungen manuell starten oder auf die Automatik vertrauen. So oder so beschränkt sich das Programm im Wesentlichen darauf, die temporären Windows-Verzeichnisse nach Überholtem zu durchstöbern und zu reinigen. Allerdings können fortgeschrittene Windows-Nutzer diese Schritte problemlos mit Bordmitteln erledigen. Einsteigern verhilft das Tool aber zuverlässig zu einem schlanken System. Doch Vorsicht: Nicht in jeder Situation ist es zum Beispiel empfehlenswert, die temporären Internetdateien zu löschen, weil häufig benutzte Seiten so zunächst wieder langsamer laden oder benutzerspezifische Einstellungen nachgetragen werden müssen (weil Cookies ebenfalls gelöscht werden).

Damit Sie **Magical Optimizer** uneingeschränkt nutzen können, klicken Sie beim ersten Start auf »Vollversioncode anfordern«. Nachdem Sie Ihre E-Mail-Adresse angegeben haben, erhalten Sie eine Antwort, in der Sie die Echtheit Ihrer Adresse mit einem Klick auf einen Link bestätigen. Unmittelbar danach erhalten Sie den Freischaltcode. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 4162

Magical Optimizer

Ca. Preis GS-Vollversion Entwickler Ashampoo

TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.20 Größe 4,8 MByte Setup
Lizenz Vollversion Sprachen Deutsch

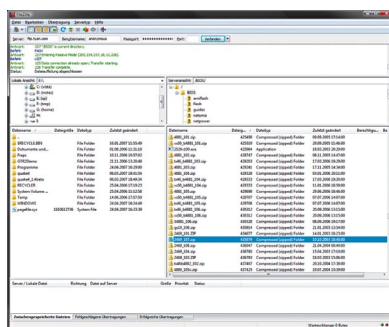
PRO & CONTRA

- ➔ entschlackt Windows ➔ Vista-kompatibel
- ➔ kinderleichte Bedienung ➔ deutschsprachig
- ➔ kaum Nutzen für fortgeschrittene User

Fazit Einfach zu bedienende Vollversion, die Einsteigern hilft, ihr System von Altlasten zu befreien. Profis vermissen beim Magical Optimizer aber weitergehende Einstellungen.

EINSCHÄTZUNG

Tool des Monats Filezilla



Auch in den Zeiten rasant wachsenden P2P-Datenaufkommens bleibt die Bedeutung des FTP-Protokolls konstant hoch. FTP steht für »File Transfer Protocol«, also Datentransferprotokoll. Wenn Sie zum Beispiel eine eigene Webseite betreiben, brauchen Sie zum schnellen Arbeiten meist ein ordentliches FTP-Programm. Die integrierten FTP-Funktionen von Firefox oder dem Internet Explorer taugen höchstens für vereinzelte Downloads, nicht aber für die Verwaltung mehrerer Server mit parallelen Up- und Downloads. Unser Tool des Monats **Filezilla** (auf DVD) hat trotz der ähnlichen Namensgebung nichts mit Mozilla Projekt gemein, folgt aber der gleichen Produktphilosophie: Das Programm ist unabhängig vom Einsatzgebiet kostenlos, und der Quelltext für jedermann frei. Entsprechend der GPL-Lizenz finden Sie auch den Code auf unserem Datenträger.

Die Programmierer haben die **Filezilla**-Oberfläche in zwei Hälften geteilt: Links sehen Sie die Verzeichnisstruktur auf Ihrem Rechner, rechts die auf dem Server, und per Drag & Drop kopieren Sie Dateien hin und her. Im oberen Bereich nimmt das Tool Server-Adresse sowie gegebenenfalls Benutzername und Passwort an. Über »Datei/Servermanager« oder **(Strg) + (S)** verwaltet **Filezilla** beliebig viele FTP-Server mit spezifischen Einstellungen. Der Rest des Programms ist selbsterklärend. Einziges echtes Manko: Für jede weitere gleichzeitige Verbindung müssen Sie das Programm nochmals starten. Wen das stört, dem empfehlen wir als Ersatz **SmartFTP**, das allerdings vor jedem Programmstart mit einer Shareware-Meldung nervt. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 4150

Filezilla

Ca. Preis kostenlos Entwickler Filezilla Projekt

TECHNISCHE ANGABEN

Version 3.0 Größe 10 MByte
Lizenz GPL Sprachen Deutsch, Engl., Franz. u.a.

PRO & CONTRA

- ➔ einfache Handhabung ➔ geringer Ressourcenbedarf
- ➔ unterstützt neben FTP auch SFTP (verschlüsseltes FTP)
- ➔ gibt's für Windows, Mac OS X und Linux ➔ freie Lizenz

Fazit Filezilla ist schnell, herrlich unkompliziert und ressourcenschonend. Die Oberfläche mit lokaler und Server-Verzeichnisstruktur lässt Sie schnell mit vielen Dateien hantieren.

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

17-Zoll-Notebook mySN



Für 2.900 Euro macht das mySN **M570RU** vom Leipziger Hersteller Schenker dank brandneuen Core 2 Extreme X7800 (2,6 GHz), Geforce 7950 GTX (DX 9, 512 MByte) und saten 4,0 GByte RAM vielen Desktop-PCs Konkurrenz. Ebenso an Bord sind ein 8x-DVD-Brenner, schnelles W-LAN mit bis zu 300 MB/s Transfer-rate, Bluetooth, eine TV-Karte (DVB-T und analog) sowie Vista Home Premium 64 Bit.

Das große 17-Zoll-Display besitzt volle HD-Auflösung (1920x1200) und überzeugt mit ordentlichem Kontrastverhältnis und gleichmäßiger Ausleuchtung, allerdings spiegelt es bei heller Umgebung kräftig. In Spielen fordert die hohe Auflösung des Displays CPU und Grafikkarte bis an die Grenzen: Während ältere Titel wie **F.E.A.R.** in 1920 mal 1200 mit hohen Details flüssig laufen, stockt das aktuelle **World in Conflict** in denselben Einstellungen mit durchschnittlich 22 Bildern pro Sekunde gelegentlich. Schalten Sie Auflösung oder Details herunter, läuft das Spiel aber flüssig und sieht dabei immer noch sehr gut aus. Im Akkubetrieb sinkt die Spieleleistung um knapp die Hälfte, und nach gut einer Stunde Spielzeit gehen die Lichter aus. Die Lüfter des **M570RU** arbeiten dabei stets hörbar. Verarbeitung und Tastatur sind gut, wenn auch nicht hochwertig. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 4149

M570RU

Ca. Preis 2.900 Euro Hersteller mySN

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Extreme X7800 Display 17 Zoll (1920x1200)
RAM/HDD 4,0 GB / 250 GB Maße 39,7 x 28,4 x 4,4 cm
3D-Chip Geforce 7950 GTX Gewicht 4,0 kg (inkl. Akku)

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ sehr gute Leistung im Netzbetrieb ➔ teils zu lahm für native Auflösung	35/40
Display	➔ voll spielefähig ➔ gute Bildqualität ➔ hohe Auflösung ➔ spiegelt	17/20
Technik	➔ gute Tastatur mit Nummernblock ➔ hörbare Lüfter ➔ kein DirectX 10	17/20
Ausstattung	➔ TV-Tuner & Fernbed. ➔ Tasche ➔ Windows Vista ➔ sonst nichts	7/10
Erweiterbarkeit	➔ Expresscard ➔ HDD aufrüstbar ➔ Grafikkarte nicht austauschbar	7/10

Fazit Schneller Desktop-Ersatz mit gutem 17-Zoll-Display. Allerdings rotieren die Lüfter stets hörbar, und die verbaute Geforce 7950 GTX unterstützt kein DirectX 10.

PREIS/LEISTUNG

Ausreichend

83

Prozessor AMD



AMDs neues Zweikernflaggschiff **Athlon 64 X2/6400+** nimmt wie gewohnt in Sockel-AM2-Mainboards Platz. Mit 3,2 GHz taktet er 200 MHz schneller als das bisherige Spitzenmodell **Athlon 64 X2/6000+**, die restlichen technischen Daten wie Cache, Frontside Bus oder Speicheranbindung bleiben gleich.

Im Spieletest setzt sich der 250-Euro-Prozessor nur etwa 7 Prozent vom 100 Euro günstigeren **X2/6000+** ab – mehr war angesichts der behutsamen Taktsteigerung auch nicht zu erwarten. Im Leistungsvergleich mit Intels 30 Euro günstigeren Core 2 Duo E6600 zieht der **Athlon 64 X2/6400+** leicht davon. Auf unserem Testsystem mit einer GeForce 8800 GTX und 2,0 GByte Arbeitsspeicher erreicht er in **Company of Heroes** in einer Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten im Schnitt 59,5 Bilder pro Sekunde und liegt damit knapp vor den 56,4 fps des E6600. In **World in Conflict** überholt der AMD-Prozessor bei gleichen Einstellungen den Core 2 Duo mit 41 fps zu 36 fps ebenfalls. Kann der **X2/6400+** bei der Spieleleistung den Core 2 Duo noch in Schach halten, geht er bei der Energieeffizienz gänzlich baden: Mit 125 Watt saugt der AMD-Prozessor fast doppelt so viel Strom aus dem Netzteil wie der Intel-Chip (65 Watt). **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4165

22-Zoll-TFT Asus



Mit einem Preis von knapp 580 Euro liegt der Asus-Flachbildschirm **PG221** am oberen Ende der 22-Zoll-Preisskala. Die Auflösung beträgt wie bei der Konkurrenz 1680 mal 1050 Bildpunkte, trotz des hohen Preises verbaut der Hersteller nur ein TN-Panel. Das zeigt in Spielen zwar keinerlei Schlieren, hat aber Prinzip bedingte Probleme wie eine lediglich befriedigende Bildqualität und enge Blickwinkel. Spezielle Voreinstellungen wie Spiele, Theater oder Landschaft sollen dem entgegenwirken. Dabei bleibt allerdings die Farbpräzision auf der Strecke – im Test entschieden wir uns letztlich für den Standardmodus.

Was den hohen Preis nun noch rechtfertigen könnte, ist die Multimedia-Ausstattung: Webcam, Headset-Anschluss, Eingänge über VGA, DVI mit HDCP, Komponente und S-Video sowie ein passiver USB-Verteiler mit drei Buchsen. Hinzu kommt ein Stereo-Lautsprechersystem mit Subwoofer, das niedrigen Ansprüchen genügt. Allerdings vermissen wir bei diesem Preis einen zweiten digitalen Eingang, am besten per HDMI. Wer zum Beispiel eine Xbox 360 anschließen möchte, muss einen HDMI- auf DVI-Adapter separat erwerben und ständig umstöpseln, oder eine schlechtere Bildqualität am VGA- oder Komponenten-Eingang hinnehmen. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4158

Gamepad Microsoft



An der Verarbeitung und den präzisen Bedienelementen des **Xbox 360 Controllers** gibt es auch nach eineinhalb Jahren nichts auszusetzen – am Treiber jedoch immer noch. Weil in vielen Spielen die Rumble-Funktion nicht richtig oder gar nicht funktioniert, testen wir das Pad noch einmal: In den **Need for Speed-Teilen Carbon** und **Most Wanted** als auch im GTA-Klon **Scarface** bleiben die Rumble-Motoren selbst mit dem neuen Treiber 1.1 von der US-Website regungslos (►Quicklink: 4163). Abhilfe schafft hier nur ein umständlich zu installierender inoffizieller Treiber von ►Quicklink: 4164. Spiele mit dem »Games for Windows«-Logo bringen den **Xbox 360 Controller** dagegen anstandslos zum Rütteln, darunter **Bioshock**, **Lost Planet** und **Tomb Raider: Anniversary**. Zum Vergleich: Die Motoren von Logitechs **Cordless Rumblepad 2** machen sich in allen getesteten Spielen bemerkbar.

Bereits in Ausgabe 02/2007 hatten wir dem Gamepad aufgrund des miesen Treibers zwei Punkte in der Techniknote abgezogen. Da sich an der Situation nichts geändert hat und zudem Spieler älterer Titel im Regen stehen, ziehen wir nochmals zwei Punkte ab. Das gilt auch für die kabellose Variante **Xbox 360 Wireless Controller** (siehe Einkaufsführer). **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4165

Athlon 64 X2/6400+

Ca. Preis 250 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern Windsor Caches (L1/L2) 256/2.048 KByte
Fertigung 90 nm FSB 1 GHz Hypertrans.
Taktfrequenz 3,2 GHz Steckplatz Sockel AM2

BEWERTUNG

Spieleleistung	sehr schneller Spieleprozessor zwei Rechenkerne	35/40
Arbeitsleistung	hohe Arbeitsleistung schnell bei parallelen Anwendungen	16/20
Multimedia-Leistung	hohe Multimedia-Leistung kompromittiert schnell	17/20
Technik	Dual Core 64 Bit separater Cache kein Quad Core	8/10
Energieeffizienz	senkt Takt in Ruhephasen hoher Stromverbrauch unter Last	6/10

Fazit Aufrüster finden im Athlon 64 X2/6400+ eine CPU mit reichlich Spieleleistung – im Vergleich zum kaum langsameren X2/6000+ aber mit deftigem Aufpreis.

PREIS/LEISTUNG Gut

82

PG221

Ca. Preis 580 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Angew. Reaktionszeit 2 ms
Helligkeit 350 cd/m² Native Auflösung 1680x1050
Kontrast 2000:1 Max. Blickwinkel 170/160°

BEWERTUNG

Spieleleistung	voll spielefähig solide Interpolation bis hinab zu 1024x768	36/40
Bildqualität	insgesamt befriedigende Bildqualität Farben enge Blickwinkel	14/20
Technik	schnelles Panel spiegelt Bedienfeld billig verarbeitet	15/20
Ausstattung	viele Anschlüsse USB Boxen drehbar nicht höhenverstellbar	9/10
Bedienung	gut strukturiertes deutsches Menü Anschlüsse schwer zu erreichen	5/10

Fazit Voll spielefähiges 22-Zoll-TFT mit solider Bildqualität. Trotz einiger Multimedia-Funktionen wie Webcam oder 2.1-Lautsprecher aber hoffnungslos überteuert.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

79

Xbox 360 Controller

Ca. Preis 30 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten 8 + 4 Schultertasten Force Feedback ja
Steuerkreuz 8-Wege Anschluss USB
Gewicht 250 Gramm Analog-Sticks 2

BEWERTUNG

Präzision	sehr präzise analoge Schultertasten	36/40
Technik	kompatibel zur Xbox 360 USB mieser Treiber	9/20
Ausstattung	leicht Rumble-Funktion streikt in vielen älteren Titeln	16/20
Ergonomie	schlankes Design gute Anordnung der Bedienelemente	9/10
Verarbeitung	sauber verarbeitet keine scharfen Kanten	9/10

Fazit Verarbeitung und Präzision sind über jeden Zweifel erhaben, nur die Rumble-Funktion funktioniert in einigen Spielen weiterhin nicht – erneut zwei Punkte Abwertung!

PREIS/LEISTUNG Gut

79

TECHtelmechtel

DirectX 10 bei Bioshock / Keine Online-Spiele / Teure Extreme-CPU's / Einzelne Festplatte an RAID-Controller / Vista nutzt Gamestar-PC nicht aus?



Bioshock stellt auf einem Direct9-System (links) Wasserbewegungen zum Teil plastischer und realistischer dar als unter DirectX 10 (rechts).

DVD
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

Wegen Bioshock auf DirectX 10 aufrüsten?

❖ Sieht Bioshock mit DirectX 10 deutlich besser aus als mit DirectX 9? Lohnt es sich, deswegen auf Windows Vista umzusteigen (ich nutze XP)? *Herbert Klingner*

❖ Den größten grafischen Unterschied zwischen dem DX-9- und DX-10-Modus zeigt Bioshock bei der Wasserdarstellung. Mit DirectX 10 verursachen Gegner oder Einschläge im Wasser recht realistisch aussehende Wellen (siehe Screenshots). Mit DirectX 9 gibt's statt Wellen nur eine unrealistisch wirkende weiße Schleppe ohne plastischen Eindruck. Weitere Unterschiede bestehen bei der Partikeldarstellung, etwa bei Rauch: Unter DirectX 10 sind die Übergänge zwischen Rauch und Hintergrund deutlich weicher und realistischer, während bei DX 9 unrealistisch harte Kanten auftreten. Ebenso wirken die DX-10-Schatten einen Tick knackiger und akkurater. Unterm Strich besteht aber kein großer Unterschied – auch unter DX 9 sieht Bioshock fantastisch aus.

Keine Spieleverbindung ins Internet

❖ Ich habe seit kurzem DSL, womit surfen sowie E-Mails abrufen problemlos klappt, nur online spielen geht nicht. Woran kann das liegen? *Melissa Herb*

❖ Wahrscheinlich verhindert eine Firewall auf Ihrem PC die Spieleverbindungen ins Internet. Wenn Sie die interne Firewall von Windows XP einsetzen, ändern Sie in den »Eigenschaften« Ihrer Netzwerkverbindung unter »Erweitert« die »Einstellungen«. Achten Sie darauf, dass »Keine Ausnahmen zulassen« deaktiviert ist und fügen Sie unter »Ausnahmen« per Klick auf »Programm...« Ihre Online-Spiele zu den Ausnahmen hinzu. Zudem sollten Sie ein Häkchen bei »Benachrichtigen, wenn ein Programm geblockt wird« setzen, um in Zukunft bequem von Fall zu Fall zu entscheiden, wann einem Programm oder Spiel der Zugang zum Internet verwehrt oder erlaubt wird.

Warum sind Intels Extreme-CPU's so teuer?

❖ Ich frage mich, warum die Extreme-CPU's von Intel mit Preisen bis zu 1.000 Euro so teuer sind. Ist der Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Standardmodellen tatsächlich so groß?

Henke Schmidt

❖ Nein, denn meist takten die Extreme-Modelle nur eine Stufe höher als das schnellste Standardmodell. Da die Extreme-CPU's aber die zum jeweiligen Zeitpunkt schnellsten Rechenkünstler von Intel sind, verlangt der Hersteller einen massiven Aufpreis. Zudem ist der Multiplikator, aus dem sich

im Zusammenspiel mit dem Frontside Bus die letztendliche Taktfrequenz errechnet, bei den Extreme-CPU's frei nach oben einstellbar. Das erleichtert Übertaktungsmanöver, da Sie den Prozessor nicht wie bei den Standardmodellen über den FSB-Takt beschleunigen und damit auch den Chipsatz und weitere Komponenten übertakten müssen, sondern bequem per Multiplikator. Unterm Strich eignen sich die Extreme-CPU's also nur für absolute Enthusiasten oder Übertakter, da der geringe Geschwindigkeitsvorteil den massiven Aufpreis normalerweise keinesfalls aufwiegt.

Einzelne SATA-Platte an Mainboard RAID-Controller

❖ Ich möchte meinen PC mit einer weiteren SATA-Festplatte aufrüsten, habe aber nur noch SATA-RAID-Ports frei. Funktionieren die auch mit einzelnen Platten?

Ricardo Villa

❖ Das klappt problemlos, da ein RAID-Controller wie gewöhnliche SATA-Ports auch einzelne Festplatten ansprechen kann. Achten Sie aber darauf, dass der Treiber Ihres RAID-Controllers unter Windows installiert ist. Wenn Sie Windows auf einer einzelnen Platte an einem RAID-Controller installieren wollen, sollten Sie zudem die Treiberdiskette für den RAID-Controller bereitlegen.

Vista nutzt GameStar-PC nicht aus?

❖ Ein Bekannter meinte, dass das beim aktuellen GameStar-PC mitgelieferte Vista Home Premium keine vier Rechenkerne nutzen könnte. Nutzt Vista wirklich nicht alle vier Kerne des GameStar-PC's? *Matthias Blersch*

❖ Da liegt Ihr Bekannter falsch, denn laut Microsoft unterstützt Windows Vista Home Premium eine beliebige Anzahl an Rechenkernen. Wahrscheinlich hat Ihren Bekannten verwirrt, dass Vista Home Premium nur einen Prozessorsockel unterstützt. Da die vier Rechenkerne des GameStar-PC's aber in einem Prozessor stecken, der auch nur einen Sockel benötigt, müssen Sie sich keine Sorgen machen, dass Rechenleistung aufgrund von Vista brachliegt. Um die Maximalleistung aus den vier Kernen zu holen, müssen Spiele oder Programme diese allerdings unterstützen – unter anderem Crysis oder Stranglehold sollen das künftig machen. **FK**



Vista nutzt mit entsprechenden Spielen alle vier Rechenkerne des GameStar-PC's.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer 11/2007

Sowohl Teufel als auch Sennheiser dominieren weiterhin den Sound-Bereich: Fünf Boxensysteme von Teufel und drei Sennheiser-Headsets stehen in unserem Einkaufsführer. Ein Teufelswerk fliegt allerdings raus, denn das Concept E Magnum gibt es nicht mehr zu kaufen.

gamestar.de
- Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

gamestar.de
- Datastar: Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: L53



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2	
Athlon 64 X2/5200+ Boxed	120 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NF6G-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	60 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI RX2600XT / 512 MByte	120 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	25 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M2012	15 €
Gehäuse	
Asus TA-210 inkl. 350 Watt	60 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	500 €
Schnellere Grafikkarte	UPDATE +180 €
XFX Geforce 8800 GTS XXX / 320 MB	300 €
Günstigere Soundkarte	-25 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

Fazit Spieleauglicher PC mit ausge-
reiften Komponenten und schnellem
Prozessor. Dank ausreichender Leistung
mittelfristig ein flotter Spiele-PC.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E6750 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P965 Neo-F	90 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	
XFx Geforce 8800 GTS XXX / 320 MB	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	60 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 500 GByte SATA	100 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 450 Watt	140 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.025 €
Bessere Grafikkarte	+60 €
Asus EN8800 GTS / 640 MB	360 €
Günstigere Festplatte	-55 €
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €

Fazit Sehr schneller Spiele-Rechner
mit unschlagbarem Preis-Leistungs-
Verhältnis dank Core 2 Duo E6750 und
Geforce 8800 GTS 320 MB (DirectX 10).

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q6600 Boxed	250 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
Mainboard PCI Express	
Abit Fatal1ty FP-IN9 SLI	100 €
Arbeitsspeicher	
Corsair DDR2-800 4,0 GByte	250 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI NX8800GTX / 768 MByte	480 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	65 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 500 GByte SATA	100 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
CoolerMaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Tagan TG580-U22	110 €
Gesamtpreis	1.540 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	UPDATE +480 €
MSI NX8800GTX / 768 MByte	480 €
Günstigeres RAM	UPDATE -160 €
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	90 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC
mit umfangreicher, zukunftssicherer
Ausstattung. Durch SLI-Option viel Luft
für zusätzliche Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI RX2600XT-T2D512EZ **PREISTIPP**
► 75 ► 120 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
schnell, leise, DirectX 10 / Radeon HD 2600 XT / 512 MByte

2 edel-grafikkarten.de 8600 GT
► 70 ► 140 € ► 07/07 ► -
flott, überaktet, leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

3 HIS X1950 Pro IceQ Turbo **UPDATE**
► 70 ► 160 € ► 07/07 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 9 / Radeon X1950 Pro / 256 MB

4 Sapphire HD 2600 Pro **UPDATE**
► 69 ► 85 € ► 10/07 ► (01805) 727 744 73
flott bis 1280x1024, leise, DirectX 10 / Radeon HD 2600 Pro / 256 MB

5 Xpvision 8600 GT Sonic **UPDATE**
► 69 ► 100 € ► 07/07 ► (02154) 498 860
flott und leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus Radeon EAH2900 XT **UPDATE**
► 86 ► 360 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

2 Xpvision Geforce 8800 GTS
► 85 ► 350 € ► 03/07 ► (02154) 498 888
schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MByte

3 Asus EN8800GTS
► 85 ► 360 € ► 01/07 ► (02102) 959 90
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MByte

4 MSI Radeon RX2900 XT **UPDATE**
► 85 ► 370 € ► 08/07 ► (01805) 251 521
schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

5 XFX Geforce 8800 GTS XXX **PREISTIPP**
► 83 ► 300 € ► 04/07 ► -
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 GTS / 320 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI NX8800 Ultra
► 91 ► 600 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 Ultra / 768 MByte

2 EVGA 8800 Ultra Superclocked **UPDATE**
► 90 ► 690 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

3 MSI NX8800GTX **PREISTIPP**
► 88 ► 480 € ► 01/07 ► (01805) 251 521
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

4 Asus 8800 GTX Aquatank
► 88 ► 650 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

5 EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3
► 86 ► 600 € ► 04/07 ► -
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Geforce X1950 Pro
► 69 ► 190 € ► 05/07 ► -
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

2 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB
► 69 ► 290 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

3 Geforce X1950 Pro **PREISTIPP**
► 67 ► 140 € ► 01/07 ► -
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

4 EVGA Geforce 7800 GS CO Superclocked
► 62 ► 120 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MByte

5 Palit Radeon X850 XT
► 54 ► 90 € ► 01/07 ► -
flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MByte

Monitore

17-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 70GX2
► 90 ► 285 € ► 08/06 ► (089) 996 990
voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX **UPDATE**
► 89 ► 220 € ► 03/05 ► (089) 996 990
voll spielefähig, höhenverstellbar

3 Samsung Syncmaster 730BF **PREISTIPP**
► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, kräftige Farben

4 Hyundai Q70U
► 86 ► 210 € ► 08/06 ► (06146) 90 40
voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

5 Viewsonic VG730M **UPDATE**
► 82 ► 200 € ► 05/07 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 90GX2 **UPDATE**
► 92 ► 310 € ► 02/06 ► (089) 996 990
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191
► 90 ► 300 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Samsung Syncmaster 930BF **UPDATE**
► 86 ► 300 € ► 09/05 ► (01805) 121 213
extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

4 Benq FP93GX+ **PREISTIPP**
► 84 ► 230 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922 **UPDATE**
► 83 ► 250 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs 20 – 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2 Pro
► 91 ► 490 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll

2 Samsung Syncmaster 226BW **UPDATE**
► 88 ► 310 € ► 09/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

3 Samsung 225BW **PREISTIPP**
► 86 ► 290 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 Acer X222W **UPDATE**
► 83 ► 300 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99
voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

5 Benq FP 222 WH
► 82 ► 300 € ► 09/07 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, HDCP, gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

TFTs > 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Dell Ultrasharp 2407WFP **UPDATE**
► 88 ► 980 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 Dell Ultrasharp 3007WFP **UPDATE**
► 85 ► 1.800 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

3 Viewsonic VX 2435 WM **UPDATE**
► 84 ► 700 € ► 09/07 ► (02154) 918 80
spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

4 LG L245WP **UPDATE**
► 84 ► 710 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

5 Acer AL2423W **PREISTIPP**
► 82 ► 500 € ► 12/06 ► (04102) 48 80
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

Mainboards

SOCKEL AM2
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless
► 90 ► 150 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XEM2AA
► 88 ► 130 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

3 MSI K9N SLI-2F **PREISTIPP**
► 78 ► 80 € ► 09/06 ► (01805) 251 512
lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express

4 Abit KN9 SLI **UPDATE**
► 78 ► 95 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428
lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

5 Foxconn Winfast 6100M2MA
► 64 ► 50 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKEL 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp. **UPDATE**
► 86 ► 210 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus
► 85 ► 190 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe
► 84 ► 150 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium **PREISTIPP**
► 83 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe
► 81 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

SOCKEL 775
PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EVGA nForce 680i SLI A1 **UPDATE**
► 95 ► 240 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express

2 Asus Commando **UPDATE**
► 93 ► 170 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / PCI Express

3 Asus P5W DH Deluxe **PREISTIPP**
► 91 ► 150 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

4 MSI P6N SLI Premium
► 89 ► 150 € ► 06/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / Intel P35 / PCI Express

5 MSI P35 Platinum **UPDATE**
► 89 ► 150 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
Crossfire, zukunftssichere Core-2-Unterstützung / PCI Express

SOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus P4C800 Deluxe
► 75 ► 160 € ► SH01/04* ► (02102) 959 90
schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

2 Aopen AX4SPE Max 2
► 71 ► 110 € ► 06/03 ► (02131) 124 37 77
schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP

3 Asus P4P800 **PREISTIPP**
► 65 ► 80 € ► 08/03 ► (02102) 959 90
schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

4 Gigabyte 8KNXP **UPDATE**
► 64 ► 190 € ► 11/03 ► (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

5 Intel D875PBZLK
► 61 ► 190 € ► 06/03 ► (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Soundblaster X-Fi Elite Pro
► 91 ► 240 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista

2 Soundblaster Audigy 4 Pro
► 87 ► 250 € ► 03/05 ► (0035) 143 800 00
umfangreiche Ausstattung, nur EAX 4.0, aber teils Probleme unter Vista

3 Soundblaster X-Fi Extr. Gamer Fatal1ty **NEU**
► 86 ► 120 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, satter Bass, teils Raumklang-Probleme unter Vista

4 Soundblaster X-Fi Extreme Music
► 84 ► 65 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

5 Soundblaster X-Fi Extr. Gamer **PREISTIPP**
► 84 ► 60 € ► 02/07 ► (0035) 143 800 00
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Concept F **NEU**
► 93 ► 230 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel CEM Power Edition **PREISTIPP**
► 92 ► 160 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

3 Teufel Concept G THX 7.1
► 91 ► 250 € ► 01/05 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

4 Creative Gigaworks S750
► 87 ► 370 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Creative Gigaworks Gamer G500 THX
► 86 ► 240 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 2 **NEU**
► 95 ► 280 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung

2 Teufel Concept C
► 87 ► 120 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

3 Creative Labs I-Trigue L-3600
► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design

4 Logitech Z-3 **PREISTIPP**
► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

5 Logitech Z-2200 THX
► 74 ► 130 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sennheiser PC 350 **NEU**
► 91 ► 200 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

2 Sennheiser PC 165 USB
► 90 ► 140 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität

3 Sennheiser PC 160
► 87 ► 85 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

4 Raptor-Gaming H1 **UPDATE**
► 86 ► 55 € ► 10/06 ► (01907) 064 000
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB

5 Plantronics Audio 370 **PREISTIPP**
► 84 ► 35 € ► 09/07 ► (0800) 932 34 00
druckvoller Bass, sehr gute Sprachverständlichkeit, sehr leicht

Eingabegeräte

MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G5, Zweite Edition

►93 ►60 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

2 Razer Copperhead

►93 ►70 € ►02/07 ►(01805) 125 133
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

3 Logitech MX518

►92 ►45 € ►05/05 ►(069) 920 321 65
sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

4 Microsoft Habu

►91 ►50 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68
sehr präzise, nur für Rechtshänder geeignet

5 Razer Diamondback

►90 ►50 € ►12/04 ►(01805) 125 133
extrem präzise und schnell, hohe Auflösung



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15

►82 ►70 € ►01/06 ►(069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display

2 Logitech G11

►79 ►50 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
gleiche Tastatur wie G15, nur ohne Display

3 Logitech DiNovo Edge

►79 ►165 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

4 Microsoft Reclusa

►76 ►50 € ►08/07 ►(0800) 181 29 68
sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

5 Enermax Aurora

►71 ►70 € ►02/07 ►(0800) 363 76 29
präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G25

►90 ►230 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

►81 ►120 € ►02/05 ►(069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

►78 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

4 Thrustmaster F1 Force Feedback

►78 ►150 € ►01/03 ►(09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

►73 ►65 € ►02/05 ►(01805) 125 133
sehr stabil, sehr gute Pedale

MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Compad Speedpad

►87 ►15 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

2 Gamers Wear Slickride

►87 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt

3 Kryptec X-Board V2

►86 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

4 Ratpadz Ratpad G5

►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

5 Razer Exactmat

►86 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft 360 Wireless Controller

►80 ►40 € ►04/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

2 Microsoft Xbox 360 Controller

►79 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

3 Logitech Cordless Rumblepad 2

►78 ►40 € ►03/06 ►(069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

4 Thrustmaster Wireless Dual

►77 ►40 € ►03/06 ►(09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung

5 Saitek P2600 Rumble

►76 ►20 € ►03/06 ►(089) 546 757 0
sehr präzise, Force Feedback, gummierte Griffe



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro

►91 ►170 € ►02/07 ►(089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

►85 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

►71 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

►69 ►20 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

►68 ►20 € ►02/07 ►-
ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder

Spiele-Notebooks

BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus G1

►76 ►1.400 € ►06/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Acer Aspire 5920G

►74 ►1.200 € ►09/07 ►(0800) 224 49 99
Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 One Notebook C6420

►69 ►900 € ►08/07 ►(04465) 94 40
Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GT / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 Acer Aspire 5683WLMi

►69 ►1.000 € ►03/07 ►(0800) 224 49 99
Core 2 Duo T5500 / GeForce 7600 / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Samsung R70 Devin

►68 ►1.200 € ►08/07 ►(01805) 121 213
Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GS / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Alienware Area-51 m 9750

►86 ►3.200 € ►10/07 ►(0800) 100 20 79
Core 2 Duo T7400 / 2x GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Dell XPS M1710

►84 ►2.500 € ►08/07 ►(01805) 224 465
Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

3 Schenker M570RU

►83 ►2.900 € ►11/07 ►(0341) 149 697 15
Core 2 Extreme X7800 / GeForce 7950 GTX / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Asus G15

►80 ►1.550 € ►08/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Asus G25

►79 ►1.700 € ►08/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll



Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman CNPS 9700 LED

►90 ►50 € ►06/07 ►(01805) 905 071
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

2 Scythe Ninja

►87 ►35 € ►12/06 ►(040) 711 890 36
leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

►80 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10
Lüfter: Papst 4412 F2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

4 Coolermaster Hyper UC

►78 ►30 € ►12/06 ►(0821) 588 640
laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g

5 Asus Silent Square Pro

►78 ►45 € ►06/07 ►(02102) 959 90
leise, solide Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 820 g



GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman VF900-Cu LED

►90 ►30 € ►10/06 ►(01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Accelero X2

►84 ►15 € ►10/06 ►-
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

3 Silenx Xtrema GPU-Cooler Cu

►81 ►25 € ►10/06 ►(0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

►75 ►30 € ►10/06 ►(02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright V1-Ultra

►63 ►30 € ►10/06 ►(04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 LG GGW-H10N

►84 ►770 € ►09/07 ►(01805) 47 37 84
brennt CDs, DVDs und Blu-rays, liest zudem noch HD-DVDs

2 Plextor PX-716SA

►83 ►110 € ►07/05 ►(032) 272 555 22
sehr guter und schneller DVD-Brenner mit Serial-ATA-Anschluss

3 TDK 1616N

►82 ►120 € ►11/04 ►(0800) 181 05 85
schneller Dual-Layer-Brenner, schickes Design

4 Toshiba SD-5472

►80 ►60 € ►01/06 ►(0800) 182 94 71
flotter Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität

5 TRAXDATA ND-3500A

►80 ►90 € ►11/04 ►(02162) 951 661
flotter Dual-Layer-Brenner



DVD-ROM

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Lite-On LTD-1665

►89 ►20 € ►- ►(03140) 295 75 12
sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

2 Toshiba SD-M2012

►87 ►15 € ►- ►(0800) 182 94 71
flottes und zuverlässiges Laufwerk

3 LG GDR-8161B

►85 ►25 € ►- ►(02163) 988 910
sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

4 Teac DV-516E

►83 ►20 € ►- ►(01805) 999 588
zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

5 MSI MS-8216

►83 ►25 € ►- ►(069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit



GC-Impressionen

Eigentlich sollten Sie diese Schnappschüsse aus unserem Games-Convention-Fotoalbum niemals sehen. Also sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt ...



GameStar-Fotoroman Folge 96: AUF EIGENE FAUST



Alle Fotos: Uwe Miethe

GR



**Am
Kiosk erscheint
GameStar 12/2007
am 31. Oktober!**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

**Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!**
www.gamestar.de/abo

Test: Crysis

Seit über einem Jahr steht der deutsche Ego-Shooter **Crysis** auf Platz 1 der Warteliste der GameStar-Leser. Nun erscheint er endlich und unternimmt nächsten Monat den Angriff auf die Action-Krone, die noch immer **Half-Life 2** hält. Die Grundtugenden des großartigen **Crysis**-Vorgängers **Far Cry** sollen für den Sprung an die Spitze sorgen: traumhafte Grafik, große spielerische Freiheit und clevere Gegner.



Test: Call of Duty 4

Zeitgleich mit **Crysis** steht der ärgste Action-Konkurrent in den Startlöchern. **Call of Duty 4** setzt nicht nur auf eine bombastische Inszenierung und packende Kriegs Atmosphäre, sondern will zudem den besten Mehrspieler-Modus des Genres ins Rennen schicken.



Preview: World Shift

World in Conflict ist erschienen, worauf dürfen sich Strategen als Nächstes freuen? Wieder auf ein Spiel mit der Welt im Namen: **World Shift** will das Ausrüstungssystem von Rollenspielen wie **World of Warcraft** ins Strategie-Genre übertragen.



Test: Hellgate: London

Seit **Titan Quest** ist kein großartiges Action-Rollenspiel mehr erschienen. Nun hat mit **Hellgate: London** endlich wieder ein Kandidat die echte Chance, den Thron der **Diablo**-Nachfolger zu erklimmen. Unsere heldenhaften Tester stehen am Höllentor bereit.

Athlon 64 ausreizen

Jeder dritte GameStar-Leser besitzt einen Athlon 64. Nächste Ausgabe zeigen wir, wie Sie durch **Systemtuning und Übertakten** das Letzte aus Ihrem Athlon rausholen. Dazu im Test: Sockel-AM2-Mainboards mit Unterstützung für den Vierkern-Prozessor Phenom X4.



Noch mehr Tests!

Die Herbstwelle steht an! Wir erwarten zum Test: die Rennspiel-Konkurrenten **Need for Speed: Pro Street** und **Juiced 2**, die Shooter **Half-Life 2: Orange Box** und **Timeshift**, das Rollenspiel **The Witcher**, das Fußball-Duell zwischen **Fifa 08** und **Pro Evolution Soccer 2008** und viele mehr.

GameStar



Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimburg
Verlagsleitung Uwe Kielmann
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimburg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsführung Josef Lohner
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur, Associate Publisher Gunnar Lott (verantwortlich)
Stellvertretender Chefredakteur Michael Trier
Heftkoordination Uwe Miethe
Redaktion Frank Maier (Ltd.), Christian Schmidt (Ltd.), Daniel Visarius (Ltd.), Michael Graf, René Heuser, Heiko Klinge, Florian Klein, Florian Kneringer (Trainee), Daniel Matschijewsky, Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee), Andrej Plancak (Praktikum), Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Volker Stuckmann (Praktikum), Hendrik Weins

DVD-Produktion Jörg Spormann (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Patrick Maier (Trainee)

Grafik und Layout Sigrun Rüb, Roland Wolf
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Patrick Müller (Trainee)
Community Manager Clanliga Walter Reindl
Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel, Annie Weißenberger
Freie Mitarbeiter Toni Schwaiger, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Marion Schneider, André Linken, Georg Wieselsberger, Benedikt Plass, Patrick C. Lück

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €), übriges Ausland und Österreich: 64,00 € (Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 SFR (Studenten: 74,00 SFR)
XL-Version: Inland: 60,00 € (Studenten: 56,00 €), übriges Ausland und Österreich: 69,00 € (Studenten: 65,00 €)
Schweiz: 92,00 SFR (Studenten: 83,00 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Anschrift wie Redaktion
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Josef Kreitmair (-243)
Assistentin Melanie Stahl (-738)
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltd.) (-722), Manuela Eue (-156)
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltd.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q II/2007): 210.577 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 8/2007) 26.916.371 Page Impressions
4.591.444 Visits

ACTA AWA Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion
Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
Vasilis Tsialos (-321), Christoph Knittel (-629)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Edmund Heider (-127), Verena Schieder (-740), Fax: -619
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.
HypoVereinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
München

Produktion, Rechtliches Produktionsleitung Heinz Zimmermann
Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, kdg mediatec AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH
Layout-Entwurf H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
Titel H2DESIGN.de
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.