

GAMESTART

SCHOCK. In der Berichterstattung zur Spielemesse E3 im letzten Jahr haben wir Ihnen erstmals den ambitionierten Rollenspiel-Ego-Shooter-Mix **Bioshock** vorgestellt. »Ich habe mich noch nie so sehr auf ein Spiel gefreut wie auf dieses«, schrieb Christian Schmidt damals und drückte damit aus, was alle Redakteure fühlten. Mitte März hatten wir nun endlich Gelegenheit, **Bioshock** mal wieder persönlich in Augenschein zu nehmen. Ohne zuviel zu verraten: Gunnar Lott kehrte mit glänzenden Augen vom Entwicklerbesuch aus Boston zurück. Seine Eindrücke finden Sie ab Seite 26 im Heft und auf der DVD.

TIBERIUM. Das wichtigste Spiel des Frühjahrs ist da: **Command & Conquer 3**. Und von ein paar kleinen Macken abgesehen ist es tatsächlich richtig gut geworden. An welchen Stellen **C&C 3** ein Spektakel abzieht und an welchen es ein Debakel ist, lesen Sie in unserem Mega-Test ab Seite 88. Und erleben es in unserem umfassenden Video-Bericht auf DVD.

EINKAUFSKORB. Immer mehr Spiele werden über das Internet gekauft, in Onlineshops, bei Downloadportalen, über Ebay. Grund genug für uns, diese Angebote kritisch unter die Lupe zu nehmen. Die Fragestellung: Wo kauft man am billigsten, am besten, am bequemsten ein? Lesen Sie den Beginn unserer vier-teiligen Serie ab Seite 182.

Viel Spaß beim Lesen, DVD-Gucken und Spielen,

Ihr GameStar-Team



ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel verschenken wir diesmal drei exklusive, silberfarbene **GameStar-USB-Sticks**. Die Sticks haben je ein GByte Speicherkapazität und tragen den GameStar-Schriftzug. Außerdem verschenken wir wie immer signierte Hefte und aktuelle Spiele. Alle Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.

SONDERHEFT 04/07: FLIGHT SIMULATOR X

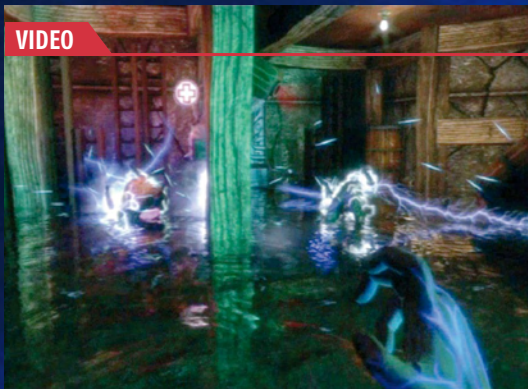
Seit über 25 Jahren ist die **Flight Simulator**-Reihe ständiger Begleiter der Spieleindustrie. Unser Sonderheft widmet sich dem neuen **Flight Simulator X** so intensiv wie nie zuvor. Wir zeigen die schönsten Missionen, stellen Addon-Geheimtipps vor, geben Hilfestellungen zum Grafiktuning und zeigen, welche PC-Hardware und welche Joysticks für die Edel-Simulation optimal sind. Als deutsche Erstveröffentlichung präsentieren wir auf der Heft-DVD das **Traffic Plus Pak – Military Aircraft 1** von Just Flight: Über 160 spielbare Flugzeuge mit echten Flugplänen für einen realistischen Luftverkehr, unter anderem mit Blackhawk-Helikoptern, Hercules-Transportern und Tornado-Jägern. Das Sonderheft erscheint am 16. April und kostet 8,90 Euro. Jetzt vorbestellen www.gamestar.de/shop



25 VIDEOS



C&C 3: TIBERIUM WARS
In sechs Videos erfahren Sie alles über den neuen Strategie-Hit.



BIOSHOCK
Exklusive Bilder von unserem Vor-Ort-Besuch.



HISTORIE: TEST DRIVE
Alle Teile der Rennspiel-Serie im humorigen Überblick.



THE WITCHER
Düsteres Rollenspiel mit spannenden Gewissensentscheidungen.

Einleger für DVD-Hülle

Einleger für CD-Hülle zum Ausschneiden auf der Rückseite

PC DVD-ROM

DARGAUD

UBISOFT

GS0507

Kompletter DVD-Inhalt

Ausgabe 05/2007

VOLLVERSION XIII + Handbuch + Kurztipp + Komplettlösung	VIDEOREICH Bioshock (auf DVD 16:18) C&C 3: Tiberium Wars (Megatest) Die Siedler 6 Sacred 2 Silent Hunter 4 Test Drive Unlimited The Witcher (auf DVD 16:18) Tomb Raider Anniversary Two Worlds UEFA Champions League	SPEIL-TRAILER Belief & Betrayal Bioshock (HiRes) Field Ops Lineage 2 (HiRes) Loki Teaser Simon the Sorcerer 4
DEMO Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PATCHES Daikatana (Kopierschutz-Update, Vista) Die Siedler 2: DNG V1.05 (dL) Infernal (Kopierschutz-Update, Vista) Supreme Commander 1220 (von 12189, int.) Titan Quest V1.30 (int.)	PATCHES Armed Assault V1.05 (int.) Battlefield 2142 V1.20 (dL) Birth of America V1.11 (int.) Company of Heroes V1.50 (von 1.0, dL) Falcon 4.0: Allied Force V1.0.0 (von 1.0.0.9, int.) Football Manager 2007 (7.0.2, int.) Hearts of Iron 2: Domesday V1.3 (int.) Neverwinter Nights 2 V1.04 (dL) Panzer: Phase 2 V1.07 (dL) Prey V1.3 (int.) Runaway 2 Patch #1 (dL) Simon the Sorcerer 4 (dL) Strategic Command 2 V1.06 (int.) The Show V1.1 (dL)
DESKTOP-MOTIV Bildschirmuntergrund beliebiger Größe	SPECIAL Clanings: Spiel des Monats (auf DVD 16:18) C&C 3: Tiberium Wars (Megatest) Hardware: 400 System aufräumen Historie: Test Drive Mod-Special Test-Check	MODS Commander Doom V1.2, Doom 3 Deathtrap Dungeon, Oblivion Dedead, Half-Life 2 Dystopia V1, Half-Life 2 Europa Barbarorum V0.8.1a, Rome Gutter Runners V1.1, Half-Life 2 Battle for Numenor, Schlacht um Mitteldeutsch - Aufstieg des Hexenkönigs
EXTRAS Ireland: Karte für Sid Meier's Railroads Kartenset, Die Siedler 2: DNG Modpack, Die Siedler 2: DNG Leavenworth: Neverwinter Nights 2 Leavenworth: Neverwinter Nights 2 Leavenworth: Neverwinter Nights 2 GameStar-Karte, Treckmania United	EXTRAS Frontline: Fields of Thunder Penumbr: Im Halbschatten Master of Defense Sam & Max: Abe Lincoln Must Die Silverfall Teenage Mutant Ninja Turtles The Show	EXTRAS Kickass, Freeware-Spiel Bioshock, Company of Heroes
PROGRAMME Adobe Reader V8.0.0 DirectX 9.0c GameStar-Datensatz (von DVD) GameStar-Datensatz (von Festplatte) Paint.NET V3.01 Scanner V2.8 SpeedFan V4.31 SmartSurfer V1.0 VLC Media Player V0.8.6a	PROGRAMME 25 nützliche Tools TREIBER FÜR WINDOWS XP / VISTA ATI, Nvidia	PROGRAMME 25 nützliche Tools TREIBER FÜR WINDOWS XP / VISTA ATI, Nvidia

05/2007

Die ganze Welt der PC-Spiele

www.gamestar.de

GameStar

DVD-HIGHLIGHTS

VOLLVERSION XIII

25 VIDEOS

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS • BIOSHOCK • DIE SIEDLER 6 • SACRED 2 • SILENT HUNTER 4 • TEST DRIVE UNLIMITED • TWO WORLDS • SPELLFORCE 2: DRAGON STORM • THE WITCHER • TOMB RAIDER ANNIVERSARY • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • U.V.M.

MEGATEST C&C 3: Tiberium Wars	TEST Test Drive Unlimited	TEST Silent Hunter 4
PREVIEW Bioshock	PREVIEW Tomb Raider Anniversary	PREVIEW Sacred 2

TOP-DEMO

C&C 3: TIBERIUM WARS

DIE FOLGENDEN INHALTE GIBT ES EXKLUSIV AUF DER XL-VERSION

Vollversion:
Ashampoo Magical Defrag

Demos: Frontline: Fields of Thunder • Master of Defense • Penumbr: Im Halbschatten • Sam & Max: Abe Lincoln Must Die • Silverfall • Teenage Mutant Ninja Turtles • The Show

Videos: C&C3: Tiberium Wars (HiRes) • Dawn of Magic (HiRes) • Red Ocean • Sacred 2 (HiRes)

Trailer: Belief & Betrayal • Bioshock • Field Ops • Loki • Lineage 2 • Simon The Sorcerer 4

Patches: Armed Assault • Battlefield 2142 • Birth of America • Company of Heroes • Dark Messiah • Falcon 4.0: Allied Force • Football Manager 2007 • Hearts of Iron 2: Domesday • Neverwinter Nights 2 • Panzers: Phase 1 • Panzers: Phase 2 • Prey • Runaway 2 • Simon the Sorcerer 4 • Strategic Command 2 • The Show

GameStar DVD

VERSION

HIGHLIGHTS

MODS & EXTRAS ZU

- RAILROADS!
- Die Siedler 6
- BATTLEFIELD 2
- 2142 BATTLEFIELD
- Trackmania

IHRE MEINUNG ZÄHLT!

Einfach Karte ausfüllen und bis zum 24.04.2007 an GameStar abschicken.

Alle vollständig ausgefüllten Karten nehmen an der Verlosung teil.

Genauere Informationen zu unserem Gewinnspiel finden Sie auf Seite 23 im Heft.

GameStar LESERUMFRAGE 05/2007

1. Zu Ihrer Person:
○ männl. ○ weibl.
..... Jahre

2. Wieviele Personen lesen Ihr Exemplar der GameStar?
..... Leser

3. Was ist Ihr Lieblingsgenre? (bitte nur 1 Nennung)
○ Action ○ Ego-Shooter ○ Sportspiele
○ Strategie ○ Abenteuer ○ Rennspiele

Welche zwei noch nicht veröffentlichten Spiele ...
... erwarten Sie am schnellsten?
1.
2.

... sollen wir im nächsten Heft previewen?
1.
2.

Nennen Sie uns Ihre beiden Lieblingsspiele für die Leser-Hitliste.
1.
2.

Über welche Themen wollen Sie künftig in GameStar mehr lesen?
1.
2.

Welcher Artikel gefällt Ihnen in der vorliegenden Ausgabe am besten?
1.
2.
3.

Frage des Monats
Wie viele Spiele kaufen Sie pro Jahr?
(Bitte sowohl Vollpreisspiele als auch Budget-Titel ankreuzen)

Vollpreis
○ 0 bis 3 ○ 4 bis 8
○ 8 bis 12 ○ mehr als 12

Budget
○ 0 bis 3 ○ 4 bis 8
○ 8 bis 12 ○ mehr als 12

Hier können Sie uns verraten, wie Sie GameStar im Vergleich zu anderen Spiele-Heften finden, die Sie kennen (bitte bei der Lesefrequenz nur 1 Kreuz machen, »abonniert« schließt »lese ich immer« ein):

Heftname	lese ich selten	lese ich oft	lese ich immer	habe ich abonniert	Heft-Qualität (Schulnote)	DVD-Qualität (Schulnote)	Vollversion (Schulnote)
1. GameStar	○	○	○	○	○	○	○
2.	○	○	○	○	○	○	○
3.	○	○	○	○	○	○	○

VOLLVERSION XIII

INSTALLATION

GENRE: Ego-Shooter
MINIMUM: CPU mit 700 MHz; 128 MB RAM; 3D-Grafikkarte mit 32 MB; 1,2 GByte freier Festplattenspeicher

SPRACHE: Deutsch

Zur Installation von XIII klicken Sie auf den Button »Installation« in unserem DVD-Menü und legen anschließend den Zielordner auf Ihrer Festplatte fest. Sobald die Programmdateien auf Ihr System übertragen sind, schließen Sie über die Schaltfläche »Beenden« den Vorgang ab. Sie starten das Spiel bequem über die Desktop-Verknüpfung »XIII spielen«. **Achtung:** XIII liegt in der aktuellen Version 1.3 vor, ein zusätzliches Update aus dem Internet ist nicht nötig. Treten beim Spielen unter Windows Vista Probleme auf, installieren Sie den Vista-Patch von unserer DVD.

Abwechslung im Shooter-Genre ist selten. Meistens müssen sich die Spieler durch generische Weltkriegs- oder Science-Fiction-Szenarien ballern. XIII ist eine rühmliche Ausnahme: Die Comic-Adaption besticht durch die tolle Cell-Shading-Optik, eine spannende Verschwörungs-Story und tolle Schauplätze.

Der Präsident der Vereinigten Staaten wurde erschossen, und Sie – besser gesagt Ihr Alter Ego Steve Rowland – sind der Hauptverdächtige. Das ist ein Problem. Aber es kommt noch dicker: Steve kann sich an nichts mehr erinnern. So beginnt ein abenteuerliches Katz- und Mausspiel, bei dem Ihnen Soldaten und Agenten diverser Geheimorganisationen auf den Fersen sind. Wer die Fäden zieht und welche Rolle Sie in der Geschichte spielen, finden Sie nach und nach heraus. XIII basiert auf einer belgischen Comic-Reihe, daher die außergewöhnliche Cell-Shading-Grafik, die sich auch auf das Spielgeschehen auswirkt: Erledigen Sie einen Gegner, poppt eine Sprechblase mit dem Wort »Argh« auf, schleichende Feinde erkennen Sie am einblendenden »Tap, Tap, Tap«. Im Gegensatz zur Optik kann die KI mit heutigen Titeln nicht ganz mithalten: Zwar gehen die Soldaten ab und an in Deckung, meistens rennen sie aber stupide in Ihre Schussbahn.

Der Multiplayer-Modus bringt 24 Karten mit. In sechs Spielmodi, darunter Capture-the-Flag und das kooperative Sabotage, treten Sie gegen menschliche Mitstreiter an oder kämpfen gegen KI-Bots.

Mit dem Scharfschützengewehr schalten wir einen Agenten aus.

FACTS

- 34 Einzelspieler-Levels
- 24 Mehrspieler-Levels
- 15 Waffen
- acht Gadgets
- Handbuch (PDF)
- Extra: Kurztipp
- Extra: Komplettlösung (PDF)
- Extra: Desktop-Motive

2. VOLLVERSION AUF DVD XL: ASHAMPOO MAGICAL DEFRAG

Aschampoo Magical Defrag

Die Originalversion des Defrags 9500
Die neueste Version des Defrags 9500
Verschiedene Optionen

Letzte Daten: ©2007 Ashampoo und Entwickler. Alle Rechte vorbehalten.

Service fortgesetzt

Festplatten fix schneller machen.

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse

Bitte freimachen

Antwort

IDG Entertainment Media GmbH

Redaktion GameStar

Postfach 40 14 29

80714 München

☐ Ja, ich bin einverstanden, an weiteren Umfragen der GameStar teilzunehmen.

Ihre Adressdaten werden ausschließlich fürs Gewinnspiel verwendet. Es werden keine personenbezogenen Daten gespeichert. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

NEU: SONDERHEFT WINDOWS VISTA



WINDOWS VISTA – DAS MÜSSEN SPIELER WISSEN

SICHER UMSTEIGEN

Wir zeigen Ihnen, wie Sie Windows Vista sicher und schnell auf Ihrem PC installieren. Und wie Sie sich im System zurechtfinden, um neue Funktionen wie Jugendschutz und Administratormodus zu beherrschen.

EINFACH SPIELEN

Wie schlägt sich Windows Vista im Spiele-Alltag? GameStar testet aktuelle Top-Titel und wahre Klassiker der Spiele-Geschichte, gibt Tipps für optimale Kompatibilität und löst Probleme im Sound-Bereich.

JETZT AM KIOSK FÜR NUR 7,60 €!

ABO + MEHR!

www.gamestar.de/shop – Hier finden Sie alles rund um GameStar:

aktuelle Aboangebote, Sonderhefte, Fanartikel u.v.m.

Jetzt reinklicken!

Einleger für CD-Hülle

zum Ausschneiden (Einleger für DVD-Hülle auf der Rückseite)



VOLLVERSION XIII

MEGA-TEST & DEMO C&C 3: TIBERIUM WARS

DVD

GameStar

Vollversion: XIII

05/2007

Kompletter DVD-Inhalt		GameStar Ausgabe 05/2007
VOLLVERSION XIII + Handbuch + Kurzfilme + Komplettlösung	GameStar DataStar (von Feepplate) Paint.NET V3.01 Scanner V2.8 Speedfan V4.31 VLC Media Player V0.8.6a	Simon the Sorcerer 4
DEMO C&C 3: Tiberium Wars	SCREENSHOT-GALERIE Belief & Betrayal Crysis Frontline: Fields of Thunder Resident Evil 4 The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway	PATCHES Armed Assault V1.05 (int.) Battlefield 2142 V1.20 (dt.) Company of Heroes V1.50 (int.) Falcon 4.0: Allied Force V1.0.10 (von L.O.S.) Football Manager 2007 V1.0.2 (int.) Hearts of Iron 2: Doomsday V1.3 (dt.) Neverwinter Nights 2 V1.04 (dt.) Company of Heroes V1.50 (int.) Panzer: Phase 2 V1.07 (dt.) Prey V1.3 (int.) Runaway 2 Patch #1 (dt.) Simon the Sorcerer 4 (dt.) Strategic Command 2 V1.06 (int.) The Show V1.1 (dt.)
DESKTOP-MOTIVE Blindes Mittelmittelgürtel beliebter Spiele	VIDEO Frontline: Fields of Thunder Resident Evil 4 The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway The Sims 2: Castaway	MODS Commander: Doom V1.2, Doom 3 Deathtrap Dungeon, Oblivion Diedaak, Half-Life 2 Europa Barbarorum V0.81a, Rome Butter: Heroes V1.1, Half-Life 2 Mistard 2 – Mist
EXTRAS Ireland, Karte für Sid Meier's Railroads Kartenpaket, die Siedler 2: DNG Modjive V1001, Tool für BF 2 & 2142 Leserwettbewerb Trackmania United	EXTRAS Blocksum, Freeware-Spiel Kartenpakete, Company of Heroes	EXTRAS Blocksum, Freeware-Spiel Kartenpakete, Company of Heroes
PROGRAMME Adobe Reader V8.0.0 DirectX 9.0c GameStar DataStar (von DVD) GameStar DataStar (von DVD)	PROGRAMME 25 nützliche Tools Lineage 2 Gameplay (Himes) Lineage 2 Lot (Himes) Lot Tester	PROGRAMME 25 nützliche Tools Lineage 2 Gameplay (Himes) Lineage 2 Lot (Himes) Lot Tester

MODS & EXTRAS



DIE SIEDLER 2 DNG: KARTENPAKET

Sieben Karten für das putzige Aufbauspiel.



TRACKMANIA UNITED: GS-STRECKEN

Von unserem Redakteur Daniel Matschijewsky.



BATTLEFIELD 2 & 2142: MODJIVE

Das ultimative Mod-Tool für Battlefield.

EXTRAS & PROGRAMME

Extras

Ireland, Karte für Sid Meier's Railroads
Desktop-Motive
Screenshotgalerien
Leserwettbewerb

Programme

Adobe Reader V8.0.0
DirectX 9.0c
GameStar DataStar (Tool)
Paint.NET V3.01
Scanner V2.8
Smartsurfer V4.0
Speedfan V4.31
VLC Media Player V0.8.6a

PATCHES

Darkstar One (Vista-Patch)
Die Siedler 2 DNG V1757 (dt.)
Inferral (Vista-Patch)
Supreme Commander V3320 (von 3189, int.)
Titan Quest V1.30 (int.)

Mitmachkarte

DVD

Einleger für DVD/CD-Hülle

Das Coverpack im Überblick.

TOP-DEMO



C&C 3: TIBERIUM WARS

GENRE: Echtzeit-Strategie PUBLISHER: Electronic Arts
UMFANG: 2 GByte, Tutorial, 2 Missionen,
1 Skirmisch-Karte

SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls auf diesem Exemplar die GameStar-DVD fehlt, werden sie sich bitte an Ihren Lieferanten wenden. Sollte die DVD schadlos erhalten sein, senden Sie sie bitte zum Umtausch an: Dingo-Service-Center GmbH, Konrad-Zuse-Straße 16, 40712 Mettmann, gamesstar@service-center.de, Service-Telefon: 08059 999 803 (12 Cent pro Minute).



TITELSTORY

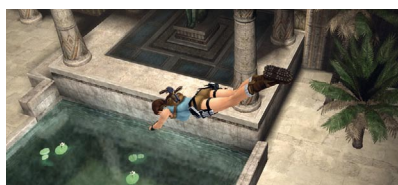
BIOSHOCK

Mega-Preview	TITEL 26
Little Sisters	28
Entwickler-Check	30
Art Déco	33
Die Waffen	33

NEWS

Szene-News	10
Spiele-News	12
Hitparade und Umfragen	16
Multiplayer-News	18
Cebit-News	22

PREVIEWS



Termin-Update + Warteliste	38
World in Conflict	40
Two Worlds	46
Dawn of Magic	48
Chronicles of Spellborne	50
Tomb Raider Anniversary	52
Sacred 2	56
Medieval 2: Kingdoms	TITEL 60

TESTS

Team-Check	66
------------	----

ACTION

Action-Hitliste	69
Resident Evil 4	70
Silent Hunter 4	74



Dawnspire	77
Stalker – Multiplayer-Nachtest	78
Red Ocean	80
Steel Walker	82
Redneck Kentucky	82
Airstrike 2: Gulf Thunder	82
Code of Honor: Die Fremdenlegion	83
Stromberg: Büro ist Krieg	83

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	87
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	TITEL 88
Spellforce 2: Dragon Storm	98
Frontline: Fields of Thunder	100
Wildlife Park 2: Crazy Zoo	101
Ascension to the Throne	101
Truck Tycoon	101
Rotlicht Tycoon 2	101

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	103
Oblivion: Shivering Isles	TITEL 104
DAOC: Labyrinth of the Minotaur	109
Belief & Betrayal	110
Germany's Next Topmodel	111
Bounty Bay Online	112

SPORT

Sport-Hitliste	119
Test Drive Unlimited	120
Virtua Tennis 3	124
Fussball Manager 2007: Verlängerung	127
Uefa Champions League	128

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	130
Civilization 4 • Call of Juarez	131
Darkstar One • Titan Quest Gold	132



26

Selten hat uns ein Shooter so beeindruckt wie **Bio-shock**. Nicht nur optisch, sondern vor allem durch sein Grundversprechen: mit packender Inszenierung und intelligenter Handlungsfreiheit das Genre zu erneuern.

60

Das Addon **Kingdoms** zu **Medieval 2** erweitert die Mittelalter-Welt um gleich vier Kampagnen, darunter die Kreuzzüge und die Eroberung Amerikas.

88

Die große **Command & Conquer**-Serie wird würdig fortgesetzt: **Tiberium Wars** ist ein packendes Schlachtspektakel mit aufwändiger Grafik und altmodischem Charme.

104

Mit den **Shivering Isles** eröffnet in der Welt von **Oblivion** ein riesiges Freiluft-Irrrenhaus. Das Reich des Wahnsinns steckt voller origineller Aufgaben.

HARDWARE

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen..... 135

SCHWERPUNKT

Hardware-Trends 2007..... 137

Grafikkarten 2007..... 138

Prozessoren und Mainboards 2007..... 140

Notebooks 2007..... 142

Monitore 2007..... 144



WINDOWS VISTA

Windows Vista im April..... 145

TOOL DES MONATS

Vollversion: Magic Defrag..... 146

Tool des Monats:

Bildbearbeitung Paint.Net..... 146

EINZELTESTS

Notebook: Asus 18 JP..... 147

Kabelmaus: Rush Mouse..... 148

AGP-Grafikkarte:

Gecube Radeon X1950 XT..... 148

Komplett-PC: EBUG

Wielander Heldenklinge 1713N..... 148

17-Zoll-TFT: Viewsonic VG730M..... 149

17-Zoll-TFT: Benq FP241W..... 149

SERVICE

TECHtelmechtel..... 150

Einkaufsführer..... 152

RUBRIKEN

Editorial..... 3

Verlosung..... 25

Impressum..... 177

Vorschau..... 194

EXTRALEBEN

Weiterspielen..... 164

BROWSERSPIEL

Battleknight..... 165

MOD-NEWS

Tyrannid Mod..... 166

Decloak..... 166

Europa Barbarorum..... 166

Commander Doom..... 167

E-SPORT

GameStar Clanliga..... 168

PATCH-TESTS

Supreme Commander 3220 (int.)..... 170

Dark Messiah of Might & Magic..... 170

Titan Quest 1.30 (int.)..... 170

TIPPS & TRICKS

Battlestations Midway..... 171

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten..... 171

Elder Scrolls 4: Oblivion..... 171

Europa Universalis 3..... 171

Star Trek Legacy..... 171

Supreme Commander..... 172

Titan Quest: Immortal Throne..... 172

World Racing 2..... 172

TAKTIKEN

C&C 3: Tiberium Wars..... 173

MAGAZIN

Leserbriefe..... 178

Fehler!..... 180

GameStar Interaktiv:

Spielekonzept-Wettbewerb..... 181

Report: Spiele online kaufen..... 182

Report: Paranoia und Proteste..... 188

Hall of Fame: Another World..... 192

Die Vorletzte..... 193

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Airstrike 2: Gulf Thunder	Test 82
Another World	Hall of Fame 192
Ascension to the Throne	Test 101
Battlestations Midway	Kurztipps 171
Belief & Betrayal	Test 110
Bioshock	Preview 26
Bounty Bay Online	Test 112
C&C 3: Tiberium Wars	Test 88
	Taktiken 173
Call of Juarez	Budget-Test 131
Chronicles of Spellborne	Preview 50
Civilization 4	Budget-Test 131
Code of Honor: Die Fremdenlegion	Test 83
Cold War	News 13
DAO: Labyrinth of the Minotaur	Test 109
Dark Messiah of Might & Magic	Patch-Test 170
Darkstar One	Budget-Test 132
Dawn of Magic	Preview 48

Dawn of War	Mod 166
Dawnspire	Test 77
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse	News 12
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Kurztipps 171
Doom 3	Mod 167
Dreamfall Chapters	News 11
Elder Scrolls 4: Oblivion	Kurztipps 171
Elder Scrolls 4: Oblivion: Shivering Isles	Test 104
Empire Earth 3	News 14
Europa Universalis 3	Kurztipps 171
Frontline: Fields of Thunder	Test 100
Fussball Manager 2007: Verlängerung	Test 127
Germany's Next Topmodel	Test 111
Guild Wars 2	News 11
Half-Life 2	Mod 166
Halo 2	News 14
Hellgate: London	News 12

Loki	News 13
Mage Knight: Apocalypse	News 14
Medieval 2: Kingdoms	Preview 60
Red Ocean	Test 80
Redneck Kentucky	Test 82
Resident Evil 4	Test 70
Rome	Mod 166
Rotlicht Tycoon 2	Test 101
Sacred 2	Preview 56
Sega Rally	News 13
Silent Hunter 4	Test 74
So Blonde	News 11
Spellforce 2: Dragon Storm	Test 98
Spider-Man 3	News 13
Stalker	Test 78
Star Assault	News 14
Star Trek Legacy	Kurztipps 171

Steel Walker	Test 82
Stromberg: Büro ist Krieg	Test 83
Supreme Commander	Patch-Test 170
	Kurztipps 172
Test Drive Unlimited	Test 120
Titan Quest	Patch-Test 170
Titan Quest Gold	Budget-Test 132
Titan Quest: Immortal Throne	Kurztipps 172
Tomb Raider Anniversary	Preview 52
Truck Tycoon	Test 101
Two Worlds	Preview 46
Uefa Champions League	Test 128
Virtua Tennis 3	Test 124
Wildlife Park 2: Crazy Zoo	Test 101
Windchaser	News 11
World in Conflict	Preview 40
World Racing 2	Kurztipps 172



WORLD IN CONFLICT

40 In Schweden entsteht das faszinierende Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict**. GameStar hat als erstes Heft die Kampagne gespielt.



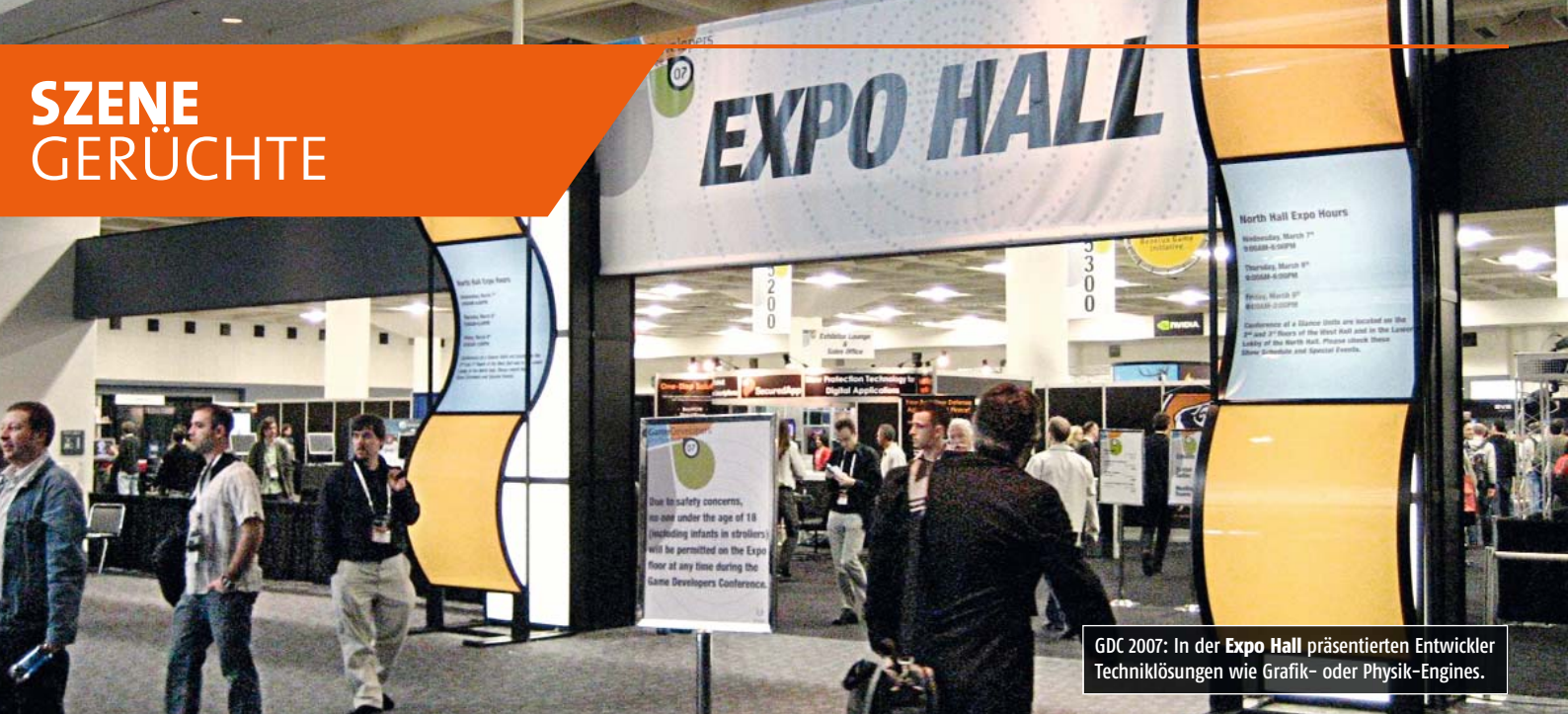
TEST DRIVE UNLIMITED

120 Rennspieler treffen sich auf dem Online-Hawaii von **Test Drive Unlimited**, um in Sportflitzern zu rasen – ein großer Spaß.



SPIELE ONLINE KAUFEN

182 Wie gut lassen sich Spiele im Internet kaufen? Zum Auftakt der neuen Service-Serie testen wir die wichtigsten **Online-Shops**.



GDC 2007: In der Expo Hall präsentierten Entwickler Technikkösungen wie Grafik- oder Physik-Engines.

KOLUMNE

Spiele = Drogen?

Dass Spiele angeblich gewalttätig machen, haben wir von den üblichen Verdächtigen zur Genüge vorgebetet bekommen. Viel genutzt hat es nicht, ein wirkliches Verbot der so genannten »Killerspiele« ist nicht in Sicht.



Jetzt verlagert sich die Debatte, und die Spiele-Killer suchen unverbrauchte Argumente: Rennspiele stehen neuerdings im Fokus, weil sie angeblich zu gefährlichem Fahren verleiten sollen. Der Vorwurf ist nicht neu und verwechselt mit Absicht genauso Ursache und Wirkung wie die Attacken in der Gewaltdebatte.

Eine neue Dimension bringt ein Artikel auf welt.de ins Spiel – da warnt ein besorgter Volontär vor der »Endlosigkeit« von Rollen- und Strategiespielen. »Schon ungezählte Magisterarbeiten, Abschlussprüfungen, Projekte und nicht zuletzt soziale Beziehungen sind dieser geldunabhängigen Spielsucht zum Opfer gefallen« heißt es da. Klar doch, wenn schon nicht Doom 3 die Schuld am Untergang des Abendlandes trägt, dann wenigstens Anno 1701. Das ist kein Debattenbeitrag, sondern einfach nur der Versuch, ein neues Schlachtfeld im ewigen Krieg zwischen neuen Medien und Kulturpessimisten zu eröffnen. Noch dazu ein besonders bigotter, denn hier regt sich ein Angestellter des Axel-Springer-Verlages auf, das ist derselbe Verlag, der monatlich mit der »Computer Bild Spiele« neue »Drogen« unters Volk bringt – Warner und Dealer sitzen da sozusagen in einem Haus...

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

GDC 2007

Wenn auf einer Fachkonferenz die Teilnehmer bevorzugt Jeans und Schlabber-T-Shirt tragen, kann es sich nur um eine Veranstaltung handeln: die Game Developers Conference. Vom 5. bis zum 9. März besuchten mehr als 12.500 Spieledesigner, Grafiker, Programmierer, Journalisten und Geschäftsleute das Moscone Convention Center in San Francisco, darunter natürlich auch Redakteure von GameStar. Spektakuläre Enthüllungen waren in den über 350 Vorträgen, Workshops und Diskussionen die absolute Mangelware. Zwei Ausnahmen: Sonys Playstation 3 startet im Herbst mit der kostenlosen **Second Life**-ähnlichen Online-Plattform **Home** einen Großangriff auf Microsofts Xbox Live, und Peter Molyneux zeigte erstmals eine frühe Version von **Fable 2**, das zunächst jedoch nur für die Xbox 360 erscheint.

Die wichtigsten Trends der GDC: Die Spielefirmen werden immer mehr auf Multiplattform- und Online-Spiele setzen, um ihr finanzielles Risiko zu streuen und die Gefahr von Raubkopien zu mindern. So kündigte id-Chef Todd Hollenshead an, dass das nächste Spiel seiner Firma (kein **Doom** oder **Quake!**) sowohl für PC als auch für Xbox 360 und Playstation 3 entwickelt wird. Trend Nummer 2: Entwickler denken verstärkt darüber nach, wie sie die Community besser in ihre Spiele einbinden können. Raph Koster (**Everquest**) hielt einen Vortrag über user-generierte Inhalte und nannte Vorbilder wie **Youtube** oder **Wikipedia**, Dave Perry (**Enter the Matrix**) will bereits sein nächstes Spiel **Top Secret** (Arbeitstitel) von der Planung bis zur Programmierung in enger Zusammenarbeit mit der Community entwickeln.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3631

LEGO-ONLINE-SPIEL

Lego hat ein Online-Rollenspiel zu den kultigen Bauklötzchen angekündigt. Für die Programmierung zeichnet NetDevil verantwortlich. Die Firma hat bislang die beiden Online-Rollenspiele **Jumpgate** (2001, GameStar-Wertung: 78) und **Auto Assault** (2006, GameStar-Wertung: 72) entwickelt. Nähere Infos zum Lego-Spiel gibt es bislang nicht. NetDevil-Chef Scott Brown sagt schwafelig-vage zu seinem Projekt: »Mit Legosteinen zu spielen und Onlinewelten zu entwickeln sind kreative Aktivitäten. Beides zusammenzubringen ist auf professioneller Ebene sehr befriedigend, und wir freuen uns darauf, mit dem Lego-Team zusammenzuarbeiten.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3620

LUCASARTS-KLASSIKER

Am 22. März hat der Entwickler LucasArts vier seiner Adventures erneut veröffentlicht: **Monkey Island 3**, **Sam & Max: Hit the Road**, **Vollgas: Full Throttle** und **Grim Fandango**. Laut dem Publisher Activision hat LucasArts die Titel nicht auf Windows XP- und Vista-Kompatibilität überarbeitet. Wenn Sie die Klassiker spielen möchten, brauchen Sie also zwangsläufig das Emulationsprogramm ScummVM.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3632



Monkey Island 3 kommt erneut in die Läden.



In **So Blonde** verschlägt es Sie auf die Bermuda-Inseln.

SO BLONDE

Der Publisher Dtp hat unter dem Label Anaconda das Adventure **So Blonde** angekündigt. In dem Spiel, das grafisch an **Runaway 2** erinnert, steuern Sie die 17-jährige Teenagerin Sunny Blonde, die den Hochzeitstag ihrer Eltern auf einer Luxusyacht irgendwo im Bermudadreieck feiert. Nach einem starken Unwetter auf See wacht Sunny am Strand eines unbekannten Eilandes auf. Problem: Ihr Handy hat keinen Empfang, und offenbar scheint sie mehrere Jahrhunderte in der Zeit zurückgereist zu sein, denn plötzlich treiben Piraten ihr Unwesen auf der Insel. Die Geschichte, die übrigens komplett auf Blondinenwitze verzichten will, stammt aus der Feder von Steve Ince, der unter anderem an **Baphomets Fluch** mitgewirkt hat. **So Blonde** soll im November 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3622

WINDCHASER

Das neu gegründete Münchner Entwicklerstudio Chimera Entertainment hat mit **Windchaser** sein erstes Projekt angekündigt. Das Echtzeit-Taktikspiel versetzt Sie in die von Magie und Technologie geprägte Fantasywelt Ensai, wo Sie als Gilden-Anführer das Kommando über ein Luft-Segelschiff übernehmen. Diese dienen als Fortbewegungsmittel und mobile Basen. An Bord rekrutieren Sie Mitstreiter, die Sie in taktiklastige Gefechte schicken und die nach und



Bisher gibt es von **Windchaser** nur hübsche Konzeptzeichnungen.

nach im Level aufsteigen. Wie genau sich der Titel spielt, ist noch nicht bekannt, auch fehlen bislang erste Screenshots.

Windchaser soll Anfang 2008 fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3623

DREAMFALL CHAPTERS

Der norwegische Entwickler Funcom (**Age of Conan**) arbeitet bereits an der Fortsetzung des Adventure-Hits **Dreamfall: The Longest Journey**. Die soll **Dreamfall Chapters** heißen und in Episoden-Häppchen ausschließlich über einen Online-Vertrieb veröffentlicht werden. Ein Grund für diese Entscheidung ist die zunehmende Verbreitung raubkopierter Spiele. So habe Funcom über 200.000 illegale Downloads von **Dreamfall** registriert. Diversen Internetseiten zufolge scheint die Firma auch ein Online-Rollenspiel im **Dreamfall**-Universum entwickeln zu wollen. Eine offizielle Stellungnahme hierzu steht allerdings noch aus. Da Funcom erst mit der Vorproduktion begonnen hat, rechnen wir nicht vor 2008 mit der ersten Folge von **Dreamfall Chapters**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3624



Dreamfall wird in mehreren Episoden fortgesetzt.

GUILD WARS 2

Offenbar setzt der Entwickler Arenanet das Online-Rollenspiel **Guild Wars** fort. Für Teil 2, der spätestens 2010 fertig sein soll, ist diversen Internetberichten zufolge ein öffentlicher Beta-Test im kommenden Jahr geplant. Die Geschichte spielt rund 100 Jahre nach den Ereignissen von **Prophecies**, und der Fokus des Spiels liegt auf großen Events, die sich über ein gesamtes Areal erstrecken (ähnlich wie bei den Grenzgebieten in **Dark Age of Camelot**). Zudem werden sowohl die Steuerung als auch die Grafik überarbeitet. Auch zum im Herbst erscheinenden vierten **Guild Wars**-Kapitel **Eye of the North** sind Details bekannt geworden: So gibt es 18 neue Dungeons, zehn weitere Heldencharaktere sowie insgesamt 150 neue Skills. Anders als bei den bisherigen Episoden ist **Eye of the North** nicht alleine lauffähig.

DM HK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3629

KURZMELDUNGEN

SAM & MAX BALD AUF DEUTSCH

Der Publisher Jowood wird die **Sam & Max**-Serie für den deutschen Markt lokalisieren und im August dieses Jahres als Verpackungsversion in die Händlerregale stellen. Bisher sind die Folgen ausschließlich in englischer Sprache und nur über die Webseite vom Entwickler Telltale Games erhältlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 6175

BONE WIRD LOKALISIERT

Neben **Sam & Max** wird auch das Adventure **Bone** eingedeutscht. Norbert Gastell (der deutsche Sprecher von Homer Simpson) leiht dem arroganten Phoney Bone seine Stimme. Dessen Cousin Fone Bone wird von Norman Matt vertont (Guybrush Threepwood), und Alexander Schottky (George Stobbart aus **Baphomets Fluch**) spricht den Part von Smiley Bone. **Bone Gold** erscheint am 10. April über den Publisher Bhv.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3634

PREISE FÜR PC-XBOX-ONLINEDIENST BEKANNT

Microsoft hat auf der Game Developers Conference die Preisstruktur für den Windows-Vista-Online-Dienst **Games for Windows Live** verkündet: Die Kosten für ein Konto liegen wie bei der Xbox-Variante bei 6,99 Euro pro Monat. Ein Drei-Monats-Abo schlägt mit 19,99 Euro zu Buche, und das Jahres-Abo kostet 59,99 Euro. Wenn Sie bereits **Xbox Live Gold** abonniert haben, können Sie **Games for Windows Live** ohne Aufpreis benutzen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3633

DARWINIA WIRD FORTGESETZT

Der Entwickler Introversion (**Defcon**, **Uplink**) hat Ende Februar **Multiwinia** angekündigt. Dabei handelt es sich um das bereits bekannte Strategiespiel **Darwinia**, das mit neuen Multiplayer-Inhalten ergänzt wird. In dem Titel sollen Sie nicht nur gegeneinander antreten, sondern die Kampagne auch kooperativ mit Kumpels meistern dürfen. Ob sich grafisch etwas tut, ist noch unbekannt. Das Spiel erscheint laut Introversion nicht vor 2008.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2926

GLOBAL AGENDA

Das bislang unbekannte amerikanische Entwicklerstudio Hi-Rez hat sein erstes Projekt angekündigt. **Global Agenda**, so der Titel, ist ein Online-Rollenspiel auf Basis der Unreal Engine 3 und spielt im 22. Jahrhundert. Als Elitesoldat oder Spion tragen Sie taktische Gefechte aus und absolvieren Quests, wahlweise im PvP-Modus oder gegen KI-gesteuerte Feinde. Wann das Spiel erscheint, wollte die Firma bisher nicht verraten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3627

JOWOOD UND EIDOS VERTREIBEN SPIELE ONLINE

Jowood hat einen Vertrag mit der Firma Metaboli über die digitale Distribution einiger Spiele abgeschlossen. Demnach sollen Sie in Kürze diverse Jowood-Titel (etwa **Spellforce 2**, **Gothic 3** oder **Die Gilde 2**) gegen Geld auf der Webseite von Metaboli herunterladen können. Auch die Firma Eidos wird in Kürze über Valves Steam unter anderem **Just Cause** und das kommende **Tomb Raider Anniversary** online anbieten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3626

FILM-NEWS

JAGGED ALLIANCE WIRD VERFILMT

Der Entwickler Strategy First hat einen Kooperationsvertrag mit dem Filmstudio Union Entertainment über die Verfilmung des Rundenaktik-Klassikers **Jagged Alliance** abgeschlossen. Die Geschichte soll sich stark an der Vorlage orientieren. Der Regisseur sowie die Darsteller stehen noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3625

Hellgate: London: Der Templer schnetzt sich nicht nur mit Schwertern durch die Monster, sondern setzt auch Schusswaffen ein.

KOLUMNE

Endzeit-Strategie?

Mir wird ein kleines bisschen schlecht, wenn ich an Command & Conquer: Tiberium Wars für die Xbox 360 denke. Nicht, was Sie nun wieder glauben! Ich hab' nichts gegen die Xbox oder andere Konsolen. Die sind schon okay. Aber! (Sie haben ja wohl nicht geglaubt, dass wir hier ohne ein »Aber!« auskommen.) Denn stellen Sie sich vor, Tiberium Wars funktioniert auf der Box, wird sogar ein finanzieller Erfolg. Dann? Genau, dann war's das. Alle folgenden C&C-Spiele werden direkt für Konsolen entwickelt, für den PC fallen lediglich Portierungen ab. Im schlimmsten Fall schlechte, die erst Monate, wenn nicht Jahre später erscheinen. Und wenn ein Echtzeit-Strategietitel mal den Anfang gemacht hat, werden andere nachziehen.

Aber so muss es nicht kommen. Denn auch aus Sicht der Entwickler wäre das sehr kurzfristig gedacht. Schließlich ist und bleibt der PC die lebendigste Plattform, hat die bestvernetzte Community – dort tummeln sich die Menschen, die Spiele und Serien über Jahre hinweg am Leben halten, die Modifikationen dafür entwerfen und Inhalte weiterentwickeln, die Spiele leben und nicht nur konsumieren. Und abgesehen davon ist es einfach billiger für den PC zu entwickeln. Vor allem, wenn jetzt vielleicht unter dem Games-for-Windows-Siegel endlich ein paar verbindliche Spezifikationen verabschiedet werden, die noch ein wenig mehr Ordnung ins Schnittstellen- und Treiberdickicht bringen. Stellt ihr den PC aufs Abstellgleis, tötet ihr den kreativsten Teil der Spielekultur. Und das ist Endzeit-Strategie. Das könnt ihr nicht wollen.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

HELLGATE: LONDON

Auf der GDC gaben einige Entwickler der Presse Einblicke in bald erscheinende potenzielle Hits. So zeigte etwa Flagship Neues vom dem Action-Rollenspiel **Hellgate: London**. Der Fokus lag dabei auf zwei Unterklassen des Tempplers: dem Beschützer und dem Schwertmeister. Der Name »Beschützer« führt in die Irre, dieser Recke ist nicht dafür zuständig, Schutzzauber zu wirken. Vielmehr lenkt er die Aufmerksamkeit der Monster auf sich und ist Weltmeister im Einstecken – eine Art Schadenspunkt-Fressmaschine. Dabei hilft ihm die »Aura der Verteidigung«, eine Fertigkeit, die umso stärker wird, desto mehr Gegner sich um ihn sammeln. Ist er so richtig eingekesselt und kann sich nicht mehr bewegen, nutzt der Beschützer »Eintauchen«, eine Fähigkeit, die seine Angriffswerte anhebt, solange er auf der Stelle steht.

Anders der Schwertmeister: Ähnlich wie die Assassinen-Klasse in **Guild Wars: Factions** kann sich dieser flinke Held von Gegner zu Gegner beamen. So sucht er sich ein Ziel, etwa in einer Horde Monster, springt zu ihm, lässt seine beiden Klingen durch die Feinde sausen und wählt, bevor er selber zum Opfer wird, einen Dämonen im Hintergrund an und hüpfte raus aus der akuten Gefahren-



Beschützer tragen die dicksten Rüstungen.

zone. Wir freuen uns schon aufs Experimentieren mit den Klassen und Fähigkeiten. Leider öffnet sich das **Hellgate: London** erst im 3. Quartal 2007.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 1973](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1973)

DIE GILDE 2 ADDON

Piraten sind zurzeit ja ungemein modern, ob im Kino (**Fluch der Karibik**) oder auf dem PC (**Tortuga, Bounty Bay Online**). Das **Gilde 2**-Addon **Seeräuber der Hanse** schlägt in dieselbe Kerbe und erweitert das Hauptprogramm um vier Nord- und Ostseekarten nebst neuen Hafenstädten wie Hamburg, Danzig oder London. Mit Schiffen dürfen Sie künftig wie in **Anno 1701** benachbarte Kontore anschippern und exklusive Güter wie Seide oder Bernstein kaufen – es sei denn, Sie müssen eine Seeschlacht mit den namengebenden Piraten ausfechten. Auch an Land gibt es Neues, etwa drei zusätzliche Berufe (Fischer, Medikus und Pirat) und diverse Titel. So können Sie als König Gebäude enteignen oder verhassten Amtsinhabern die gesetzliche Immunität aberkennen. Bereits am 24. April soll das Addon erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3608](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3608)



Die Gilde 2: Hafenstädte stellen Sie vor neue Herausforderungen.

LOKI

Was ist an Action-Rollenspielen à la **Dia-blo 2** eigentlich das Tollste? Klar: das Sammeln von Ausrüstungsgegenständen wie Waffen und Rüstungen. Allein deswegen dürfte **Loki** vom französischen Team Cyanide (**Radsportmanager**) schon mehr als einen Blick wert sein. Können Sie Ihren Helden doch im Laufe der Geschichte in die hübschesten Klamotten hüllen und ihm die imposantesten Waffen in die Hand drücken, die wir seit Langem in einem Spiel gesehen haben. So versteckt sich irgendwo auf Ihrem Weg durch die mythischen Welten der Germanen, Ägypter, Azteken und Griechen für die Klasse des Magiers eine Rüstung, die ihn in ein Skelett verwandelt. Das trägt der Zauberer idealerweise, wenn Sie ihn auf Nekromantie spezialisiert haben. Oder Sie hüllen ihn, sofern Sie das Set finden, in ein flammendes Gewand. Dann sollte Ihr Magier dem Sonnengott Ra huldigen und auf Feuerzauber spezialisiert sein. Alle vier Heldencharaktere (griechische Amazone, ägyptischer Magier, germanischer Barbar und aztekische Schamanin) dürfen sich auf jeweils drei Gottheiten berufen und sich deren Kräfte zunutze machen. Passt Ihnen Ihre auf die Mächte des Ares gezielte Amazone irgendwann nicht mehr in den Kram, ist nichts verloren. Alle 20 Levels dürfen Sie den Charakter umbauen. **Loki** soll bereits Ende Mai erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3657

SPIDER-MAN 3

Am 3. Mai kommt **Spider-Man 3** ins Kino, Activision liefert das passende Actionspiel dazu. Wie im Vorgänger dürfen Sie Manhattan frei erkunden. Auf einer Karte, die Sie wie in **Test Drive Unlimited** stufenlos zoomen können, finden Sie aktuelle Quests. Die zahlreichen Story-Missionen orientieren sich stark an der Geschichte des Films. So treffen Sie im Verlauf auf den Sandman und den neuen Green Goblin, die Sie in spektakulär inszenierten Bosskämpfen verkloppen. In



Durch Kombos sind viele Gegner kein Problem für **Spider-Man**.



Loki: Sie kloppen sich in imposanten Rüstungen durch die Sagenwelten der Germanen, Griechen, Ägypter und Azteken.

Nebenaufgaben legen Sie sich mit drei revoltierenden Gangs an und verbessern damit Spideys Fertigkeiten (etwa durch neue Kombos). Der Spinnen-Mann kann nun auch per Wärmesicht durch Wände sehen oder im Zeitlupen-Modus Angreifen ausweichen und anschließend mit besonders starken Schlägen kontern. Interessant: Im Gegensatz zum Vorgänger (GameStar-Wertung: 56 Punkte) wird sich das PC-**Spider-Man 3** nicht von den Konsolenversionen unterscheiden.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3609

PANZERS COLD WAR

Juhu, die nächste Episode der **Panzers**-Serie spielt nicht mehr im Zweiten Weltkrieg, sondern... nun ja, direkt nach dem Zweiten Weltkrieg: Ein tragischer Zusammenstoß eines amerikanischen Rosinenbombers mit einem russischen Kampfflugzeug führt zur Eskalation, und die Rote Armee attackiert die Nato-Staaten. Als Feldherr können Sie nun beide Seiten zum Erfolg taktieren. Trotz des fiktiven Szenarios führen Sie dabei originalgetreu nachgebildete Panzer, Flugzeuge und erstmals auch Hubschrauber in die Schlacht. Die neu entwickelte Grafik-Engine »Gepard3« soll die Taktikgefechte noch spektakulärer inszenieren



Panzers Cold War: Nato kämpft gegen Russen.

als der große Konkurrent **Company of Heroes**. Ob dies gelingt, sehen wir spätestens Ende dieses Jahres. Dann soll **Panzers: Cold War** erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3677

SEGA RALLY

Dieses Rennspiel wird garantiert Spuren hinterlassen – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn wenn Sie in **Sega Rally** durch den Matsch pflügen, verändern Sie tatsächlich die Oberflächenbeschaffenheit des Untergrunds und fräsen tiefe Furchen in der Erde. Pfützen füllen sich immer mehr mit Wasser. Das sah in der uns präsentierten frühen Alpha-Version nicht nur todschick aus, sondern macht sich auch spielerisch bemerkbar. Die Aufhängung jedes Rades wird einzeln simuliert, so dass jede Rille die Bestzeit kosten kann. Also müssen Sie je nach Bodenbeschaffenheit der Kurse Runde für Runde eine neue Ideallinie suchen. Trotz dieses Realismus-Aspekts setzt das Comeback von **Sega Rally** erneut auf eine simple Fahrphysik und actionreiche Tür-an-Tür-Duelle mit KI-Konkurrenten. Ob's zum Sieg über **Colin McRae: Dirt** reicht, erfahren wir voraussichtlich noch in diesem Herbst.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3678



Sega Rally: Rennspiel mit veränderbaren Fahrbahnoberflächen.

EMPIRE EARTH 3

Der Entwickler Mad Doc hat sich zuletzt nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Für die Weltraum-Action **Star Trek: Legacy** gab es von uns nur 63 Punkte (Heft 02/07). Und auch die Echtzeitstrategie **Empire Earth 2** heimste 2005 keine Lorbeeren ein (75 Punkte, Heft 06/05). **Empire Earth 3** soll's im Herbst dieses Jahres richten. Laut Mad Doc löst man sich von der frickeligen Bedienung und will alles übersichtlicher gestalten. Dazu gehört, dass es nicht mehr 16 Völker sind, die man durch die Epochen von der Steinzeit bis in die ferne Zukunft managen soll, sondern gerade mal drei Fraktionen: der Osten, der mittlere Osten und der Westen. Zudem werden Sie nicht in jeder Mission längst erlernte Technologien neu freischalten müssen: Was Ihr Volk einmal kann, das kann es. Mad Doc orientiert sich übrigens am brillanten Konzept der **Total War**-Reihe: **Empire Earth 3** spielt auf dem gesamten Globus. Welche der insgesamt 60 zufallsgenerierten Provinzen Sie als Nächstes erobern wollen, entscheiden Sie auf einer Strategie-Karte ähnlich wie in **Medieval 2**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3656

HALO 2

Halo 2 feierte sein Debüt bereits Ende 2004 – auf der Xbox. Am 8. Mai, über zwei Jahre später, soll es nun auf dem PC, exklusiv für Microsofts Betriebssystem Vista erscheinen. Auf dem Gamesfor-Windows-Event am 19. März in München hatten wir die Chance, den Shooter ausgiebig zu spielen – um uns davon zu überzeugen, dass sich im Vergleich zur Konsolenfassung kaum etwas getan hat. Die Grafik ist exakt die alte, es fehlen moderne Beleuchtungseffekte, die Texturen wirken matschig. Selbst ein Hochschrauben der Auflösung bringt keine nennenswerte Verbesserung. Die KI der Gegner ist noch immer auf Erbsenniveau. Schwierig wird das Programm nur



Halo 2: sieht aus wie ein Konsolen-Shooter von Ende 2004.



Empire Earth 3: Die Echtzeitschlachten sollen übersichtlicher und bunter werden.

durch die schiere Masse der Aliens, die den Masterchief beharken. Immerhin ist die Steuerung mit Maus und Tastatur gelungen, es spielt sich flüssig.

Halo 2 wird das erste Spiel sein, das Microsofts PC-Pendant zur Online-Spieler-Community Xbox Live unterstützt. Das System wird unter anderem Rankings und Freundeslisten bieten. Zudem soll mit der PC-Fassung ein Editor erscheinen, um eigene Maps zu bauen. Was nun das entscheidende Verkaufsargument für **Halo 2** sein soll, ist uns nicht klar geworden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3681

STAR ASSAULT

Das Team von Gamesark aus Berlin arbeitet derzeit an der Weltraum-Action **Star Assault**. 30 Missionen lang sollen Sie im All für Ordnung sorgen. Damit das klappt, verspricht der Entwickler ein übersichtliches System, mit dem Sie Ihr Schiff individuell aufrüsten können. In die Schlachten geht es dann im Stile von **Wing Commander**. Apropos »Wing«: Wie es sich für Ballereien zwischen den Sternen gehört, werden Ihnen auch in **Star Assault** Flügelmänner zur Seite stehen, denen Sie Angriffsbefehle erteilen dür-



Star Assault: Weltraum-Action aus Deutschland.

fen. Das Programm erscheint über den kleinen Wormser Publisher Kalypso und soll bereits im Mai für moderate 30 Euro zu erhalten sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3655

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

05/07

MAGE KNIGHT

Eigentlich sollte das Action-Rollenspiel **Mage Knight: Apocalypse** bereits am 6. April erscheinen. Das Entwickler- und Publisher-Team Namco und Deep Silver haben sich für einen späteren Termin entschieden. Der Titel muss erst noch mal durch die Qualitätssicherung. Das ist eine gute Idee, finden wir, denn **Mage Knight** machte uns bei ausgiebigem Probespielen trotz der recht vermurksten Steuerung und der unausgewogenen Balance wirklich Spaß. Das Programm gewinnt keinen Originalitätspreis, ist dafür aber leicht zugänglich. Sie entwickeln Ihre Charaktere, indem Sie Attributs-Fertigkeiten einsetzen. Also je mehr Feuermagie Sie etwa als Magier benutzen, desto mehr und stärkere Flammensprüche werden frei geschaltet. Zudem ist die Geschichte ganz hübsch in Zwischensequenzen erzählt. **Mage Knight: Apocalypse** wird nach neuem Plan am 27. April veröffentlicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2876



Mage Knight: Apocalypse: Action-Rollenspiel mit leicht zugänglichem Fertigkeiten-System.



FRAGE DES MONATS FEBRUAR:

»Werden Sie sich Windows Vista zulegen?«

Ja, wenn es die ersten Spiele erfordern: 41 %

Ja, zusammen mit einem neuen PC: 32 %

Ja, sobald wie möglich: 3 %

Nein, ich bleibe XP oder Linux: 19 %

Hab' es schon: 5 %

ERGEBNIS: GameStar-Leser steigen erst auf Windows Vista um, wenn sie keine andere Wahl mehr haben – sei es durch einen neuen PC oder wenn Spiele durch alte Betriebssysteme künftig benachteiligt werden.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2007

GAMESTAR-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Beste Preis	Anbieter
1	World of Warcraft: Burning Crusade	Online-Rollenspiel-Addon	Vivendi / Blizzard	04/07	92	12	€ 26,90	www.gamespirit.de
2	Stalker	Ego-Shooter	THQ / GSC GameWorld	03/07	90	18	€ 43,55	www.atelco.de
3	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	EA / EA Los Angeles	NEU	89	16	€ 44,89	www.temeon.de
4	Spellforce: Dragon Storm	Echtzeit-Strategie-Addon	Jowood / Phenomic	NEU	89	12	€ 27,49	www.temeon.de
5	Oblivion: Shivering Isles	Rollenspiel-Addon	2K Games / Bethesda	NEU	88	12	€ 27,49	www.temeon.de
6	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	03/07	88	ohne Beschr.	€ 31,27	compuland.de
7	Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft / Ubisoft Rumänien	NEU	87	12	€ 43,37	www.mindfactory.de
8	Jade Empire	Rollenspiel	2K Games / Bioware	04/07	87	16	€ 36,99	www.game-and-fun.de
9	Battlefield 2142: Northern Strike	Multip.-Shooter-Boosterpack	Electronic Arts / Dice	04/07	86	nicht gepr.	€ 9,85	www.amazon.de
10	Titan Quest: Immortal Throne	Action-Rollenspiel-Addon	THQ / Iron Lore	04/07	86	12	€ 24,66	www.mindfactory.de
11	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega / Sumo Digital	NEU	85	ohne Beschr.	€ 44,95	www.amazon.de
12	Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari / Eden Games	NEU	83	ohne Beschr.	€ 42,58	www.atelco.de
13	Silverfall	Action-Rollenspiel	Flashpoint / Monte Cristo	04/07	82	16	€ 40,89	www.conrad.de
14	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ / Gas Powered Games	04/07	82	12	€ 35,89	www.amazon.de
15	Simon the Sorcerer 4	Adventure	RTL / Silver Style	04/07	81	ohne Beschr.	€ 37,95	www.amazon.de
16	Infernal	3D-Action	Eidos / Metropolis	04/07	80	18	€ 34,99	www.amazon.de
17	Sam & Max: Abe Lincoln must die!	Adventure	Telltale / Telltale	04/07	79	nicht gepr.	ca. € 7	www.gametap.com
18	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	04/07	79	ohne Beschr.	€ 28,49	www.game-and-fun.de
19	War Front: Turning Point	Echtzeit-Strategie	10tacle / Digital Reality	03/07	78	16	€ 45,49	www.temeon.de
20	Die Sims: Lebensgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts / Maxis	03/07	76	ohne Beschr.	€ 31,97	www.amazon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 03/2007, 04/2007 und 05/2007. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B1

LESER-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel
1	(1) Gothic 3
2	(3) World of Warcraft
3	(2) Anno 1701
4	(5) The Elder Scrolls 4: Oblivion
5	(4) Battlefield 2
6	(8) Diablo 2
7	(7) Half-Life 2
8	(10) Warcraft 3
9	(11) Guild Wars
10	(12) Medieval 2
11	(7) Titan Quest
12	(15) Far Cry
13	(12) F.E.A.R.
14	(13) Counterstrike
15	(9) Dark Messiah of Might & Magic
16	NEU Trackmania United
17	NEU Supreme Commander
18	(16) Neverwinter Nights 2
19	(20) Battlefield 2142
20	(19) Call of Duty 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2007



VERKAUFS-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel
1	NEU Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
2	NEU Test Drive Unlimited
3	(1) WoW: Burning Crusade
4	(5) Supreme Commander
5	NEU Jade Empire
6	NEU Resident Evil 4
7	(3) Counterstrike Source
8	(2) World of Warcraft
9	NEU Fussball Manager 07: Verlängerung
10	NEU Titan Quest: Immortal Throne
11	(7) Die Sims 2
12	NEU Trackmania United
13	NEU Simon the Sorcerer 4
14	NEU Battlefield 2142: Northern Strike
15	(4) Anno 1701
16	(6) Guild Wars: Nightfall
17	(8) Fussball Manager 07
18	(9) Battlefield 2142
19	(10) Die Sims 2: Haustiere
20	NEU Ufo Afterlight

Quelle: Verkaufszahlen von SATURN

MEHR VOM GUTEN

ERWEITERTER SPASS. Addons haben derzeit Hochkonjunktur. Mit **Die Sims 2: Vier Jahreszeiten**, **Battlefield 2142: Northern Strike**, **Fussball Manager 07: Verlängerung**, **Titan Quest: Immortal Throne** und (natürlich) **Burning Crusade** sitzen gleich fünf Kandidaten in den Verkaufscharts. Allerdings haben diese Addons auch eines gemeinsam: Sie erweitern das Hauptprogramm sinnvoll und sind gut gemacht. Von **Oblivion: Knights of the Nine** ist in den Charts hingegen weit und breit nichts zu sehen. Wen wundert's?

PREISVERFALL. Wenn Spiele frisch erscheinen, sind sie mit einem Preis zwischen 45 und 50 Euro nicht gerade billig. Erfreulich ist aber, dass viele Titel bereits nach einem Monat günstiger über die Ladentheke gehen. So kosten **Trackmania United**, das **Titan Quest-Addon Immortal Throne** und **Die Sims: Lebensgeschichten** drei Euro weniger als im letzten Monat. **Supreme Commander** und **Simon The Sorcerer 4** haben im Vergleich zum Februar sogar um fünf bzw. sechs Euro abgespeckt. Man muss also nicht immer auf Budgetversionen warten.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





In **Shadowrun** treten Sie auch gegen Konsolenspieler an – gegen Gebühr.

KOLUMNE

Eine Chance für den E-Sport

In den vergangenen zehn Monaten war Deutschland mit sportlichen und kulturellen Großereignissen mehr als gesegnet. Die Fußball-WM, die Handball-WM und auch der Kirchentag zogen Millionen von Menschen an. Als Nächstes stehen in knapp 18 Monaten die World Cyber Games in Köln auf dem Plan. Aber können die sich wirklich schon in die Reihe der internationalen Großveranstaltungen einreihen? Allerdings! In der Jugendkultur haben die Olympischen Spiele der Videogames den gleichen Platz wie eine Fußball-WM.

Wem verdanken wir die WCG im eigenen Land? Wo doch die so spezifisch deutsche »Killerspiel«-Debatte kein Ende finden will? In erster Linie der Stadt Köln und deren Oberbürgermeister. Trotz der »Berufs-Bedenkenträger«, für die PC- und Videospiele die gern genommene Ursache für viele Probleme der jungen Generation sind, werden auch die so genannten »Killerspiele« ein fester Bestandteil der Wettbewerbe sein. Und das ist gut so. Denn nur so können wir gemeinsam mit Teilnehmern aus 100 Nationen der Welt (und deutschen Politikern) zeigen, dass die World Cyber Games kein Treffen von Hobby-Mördern sind, sondern der friedliche Höhepunkt eines E-Sport-Jahres. Nun liegt es an uns, ein wirkliches Fest daraus zu machen.

Walter Reindl, Redakteur
walter@gamestar.de



PC GEGEN XBOX 360 NUR GEGEN GEBÜHR

Mit dem Erscheinen der Vista-Version von **Halo 2** im Mai will Microsoft sein Online-Spielenetzwerk »Games for Windows Live« eröffnen, das im Wesentlichen der erfolgreichen Plattform »Xbox Live« für die Xbox 360 entspricht. Wer sich für eine kostenlose »Silber-Mitgliedschaft« (nur PC) anmeldet, kann fortan mit einem Spielernamen in allen Titeln antreten, die Windows Live unterstützen. Gleichzeitig werden seine Punkte und Errungenschaften in allen Spielen zentral gespeichert. Windows Live soll außerdem eine globale Freundesliste und Voice-Chat-Funktion anbieten und das Erstellen von Multiplayer-Servern erleichtern. Mit dem Ego-Shooter **Shadowrun** will Microsoft im Juni Windows Live mit Xbox Live verknüpfen und so PC und Xbox 360 auf einem gemeinsamen Schlachtfeld zusammenbringen. Im Shooter-Genre ist jedoch umstritten, ob Konsolenspieler mit ihren relativ langsamen Controllern gegen die wendigen Mousakrobaten auf dem PC mithalten können. In **Huxley** soll das Zusammenspiel deshalb anders funktionieren: Während PC-Nutzer die Wahl zwischen zwei Fraktionen haben, cyperpunkige »Alternatives« oder menschliche »Sapiens«, steuern Xbox 360-Spieler die dritte Rasse der »Hybrids«. Wahrscheinlich funktionieren die Parteien grundverschieden, wie die Söldner und die Spione im Mehrspielermodus der **Splinter Cell**-Reihe.

Windows Live hat allerdings einen Haken: Wer plattformübergreifend spielen will, braucht eine Gold-Mitgliedschaft – und die kostet. Für Xbox 360-Nutzer ist das nichts Neues: Die müssen ohnehin zahlen, wenn sie online spielen

wollen. Die monatlichen Gebühren sind für Nutzer beider Plattformen identisch: Xbox Live Gold kostet derzeit 6,99 Euro im Monat (59,99 Euro pro Jahr). Es wird sich zeigen, ob PC-Spieler bereit sind, Gebühren zu berappen, um gegen Konsoleros anzutreten. Das Online-Kartenspiel **Uno**, das bei Xbox Live-Nutzern sehr beliebt ist und für Windows Vista erscheinen soll, bietet dafür sicherlich keinen besonders großen Anreiz.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3633

E-SPORT-EM

Auch in diesem Jahr wurden die Finalspiele der Samsung Euro Championships (»Europameisterschaft des E-Sports« genannt) auf der CeBIT in Hannover ausgetragen. 246 Spieler aus 26 Ländern nahmen teil. Edelmetall gab es für Deutschland diesmal nur in zwei Disziplinen: Rudolf *The Tactical* Fischer belegte den ersten Platz in **Dead or Alive 4** für die Xbox 360, Daniel *Hero* Schellhase holte »nur« Bronze in **Fifa 07**. Damit belegt Deutschland Platz vier im Medaillenspiegel. Europameister wurde die Ukraine (mit Goldmedaillen in **Fifa 07** und **Warcraft 3: TFT**), gefolgt von den Niederlanden und Polen. Kleiner Trost: Im ewigen Medaillenspiegel verteidigt Deutschland nach wie vor Platz eins. **FAB**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2877



Rudolf Fischer (Mitte) holte Gold für Deutschland.

UNNÖTIGSTER E-SPORTARTIKEL DES MONATS

»Headshot«

der LAN-Party-Energieregler mit 100 mg Guarana.

Die CeBIT 2007 zog mehr Leute an als im Vorjahr, und die Industrie machte mehr Geschäfte. GameStar war mit vier Redakteuren vor Ort.

KOLUMNE

Rätselhafte
Radeon-Rituale

Die neue Grafikkartengeneration mit DirectX 10 ist wohl das wichtigste Hardware-Ereignis für Spieler 2007. Nachdem Nvidia schon im November 2006 mit der GeForce 8800 beeindruckend vorgelegt hat, wartet alle Welt nun auf AMDs (also ATIs) DirectX-10-Radeon. Doch auf der CeBIT war trotz gegenteiliger Ankündigung schon wieder nichts Neues zu sehen – zumindest nicht offiziell. Und das, obwohl das neue Flaggschiff bereits mehrfach verschoben wurde und bereits produziert wird. Selbst die Presse konnte maximal eine Technikdemo sehen, mit viel Überredungskunst und guten Kontakten (zu ATI-Partnern aus Taiwan) eventuell auch die Karte in die Hand nehmen. Das war's.

Laut unserer aktuellsten Hardware-Umfrage unter den GameStar-Lesern (Stand: 02/2007) verliert ATI seit geraumer Zeit massiv Marktanteile an die Konkurrenz: Die gesamte Radeon-X1000-Serie kommt auf magere 6,0 Prozent, die gleichwertige GeForce-7-Familie hält knapp 22 Prozent. Und die GeForce 8? Die liegt trotz der hohen Preise (300 bis 500 Euro) schon bei knapp 4 Prozent! ATI muss also aufpassen, sich durch solch eine unsinnige Hinhaltetaktik nicht selbst weiter ins Abseits zu stellen. Denn irgendwann verwandelt sich auch die positivste Neugier in irritierte Genervtheit – und das schadet dem Image. Da hilft dann auch nicht der für April oder Mai geplante spektakulärste Grafikkarten-Launch aller Zeiten. Sondern nur gute Produkte und eine in Zukunft hoffentlich wieder verlässliche, sinnvolle Produktplanung. Denn was wir sicher nicht brauchen können, ist eine Monopolstellung im Grafikkartenmarkt.

Daniel Visarius, lfd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

CEBIT 2007

Vom 15. bis 21.3. fand in Hannover die CeBIT statt. Bis Redaktionsschluss lagen zwar nur die Zwischenergebnisse vor, doch die CeBIT zog eine positive Halbjahresbilanz: Trotz der geschrumpften Ausstellungsfläche kamen mit rund 200.000 Besuchern knapp 16 Prozent mehr als im gleichen Zeitraum des Vorjahres. Der Branchenverband Bitkom sprach zudem von einem deutlich spürbaren Aufschwung. In den ersten drei Tagen seien Geschäfte mit einem Volumen von fünf Milliarden Euro getätigt worden. Auch uns gegenüber sahen viele Hersteller die diesjährige Messe positiv. GameStar war mit vier Leuten vor Ort, hat sich mit Herstellern getroffen, Kontakte gepflegt und neue Trends und Produkte aufgespürt. Die wichtigsten Themen finden Sie auf den folgenden Seiten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3521

GÜNSTIGE
DIRECTX-10-GEFORCE

Am MSI-Stand auf der CeBIT waren erste GeForce-Modelle der kommenden DirectX-10-Mittelklasse zu sehen. Dabei handelt es sich um die **GeForce 8600**-Serie mit **G84**-Chip, die bereits im April in den Handel kommt. Die schnellste Version soll als **GeForce 8600 GTS** mit 256 oder 512 MByte Speicher etwa 250 Euro kosten. Ab etwa 160 Euro gibt's die **GeForce 8600 GT** mit identischer Chip-Architektur, aber nur 128 beziehungsweise 256 MByte und langsameren Takt.

Weitere GeForce-Modelle wie etwa die **8500 GT** basieren auf dem leistungsschwächeren **G86**-Chip, der DirectX 10 in günstige Einstiegerkarten für unter 100 Euro bringt. Eine Mobil-Version der **GeForce 8600**, die bald in vielen Notebooks



MSI zeigte auf der CeBIT seine **GeForce 8600** – DirectX-10-Power für unter 200 Euro.

zu finden sein wird, war ebenfalls bei MSI zu sehen. Nvidias neues Spitzenmodell, Gerüchte sprechen von einer GeForce 8800 Ultra mit GDDR4-RAM, zeigte sich dagegen nirgends. Im High-End-Bereich bringt MSI stattdessen zunächst eine stark übertaktete **GeForce 8800 GTX**, die dank speziellem Flüssigkühlmittel satte 700 MHz Chiptakt erreicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3652

LOGITECH G5 MIT ZWEI-
TER DAUMENTASTE

Ab sofort verkauft Logitech eine dezent überarbeitete **G5-Maus**. Spieler freuen sich über eine zweite Seitentaste – wie bei der in die Jahre gekommenen, aber deshalb immer noch beliebten **MX518**. Durch eine spezielle Fertigung ist jede **G5** ein Unikat – die Farbe wird in zwei Schichten aufgetragen, wobei die Fertigungsmaschinen Parameter wie Farbdichte und Farbton variieren sollen. Die Struktur des neuen Gehäusedesigns erinnert an ein ausgetrocknetes Flussbett. Form und Technik (2.000-dpi-Laser, dpi-Umschaltung, flexibles Gewicht) entsprechen der alten **G5**. Der Preis für die 7-Tasten-Maus steigt um 15 Euro auf dreiste 75 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3648



Der neuen **G5** spendiert Logitech eine **zweite Daumentaste**.

DIRECTX-10-RADEONS KOMMEN IM MAI

Auf der CeBit konnten wir die DirectX-10-Radeon hinter verschlossenen Türen begutachten und Informationen sammeln. Grund für die R600-Verspätung scheint die spontane Umstellung des Fertigungsprozesses von 80 auf 65 Nanometer für die High-End-Serie **Radeon X2900** zu sein. Durch das kleinere Fertigungsverfahren sollen Stromverbrauch und Hitzeentwicklung stark gesunken sein – die uns gezeigte R600-Karte erinnert stark an eine **Radeon X1950 XTX** und war subjektiv auch unter Last leise.

Die Veröffentlichung aller DirectX-10-Radeons soll nun Mitte Mai stattfinden. Geplant sind zwei High-End-Versionen der **X2900**-Serie, einmal mit 512 MByte sowie etwas später mit 1,0 GByte. Die Mittelklasse übernimmt der RV630-Chip (**Radeon X2600**), der mit 256 oder 512 MByte RAM ab 200 Euro in Konkurrenz zur **Geforce 8600 GT(S)** tritt. Zeitgleich sollen auch günstige Karten mit RV610-Chip (**Radeon X2300**) und 128 bis 256 MByte RAM erscheinen, die im Preisbereich von 100 bis 200 Euro liegen. Mobile DirectX-10-Radeons folgen später.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3659**

OPTIMUS-TASTATUR KOSTET 1.500 EURO

Die Optimus-Tastatur mit ihren 114 farbigen OLED-Displays (eins in jeder Taste) soll im November zum Luxuspreis von 1.500 Euro erhältlich sein. Die Displays zeigen die normalen Tasten, bei angepasster Software auch Symbole.

Hersteller Art Lebedev präsentierte die Optimus Maximus auf der CeBit aber nicht wie angekündigt, sondern hatte nur die kleine **Mini Three** mit drei Tasten im Gepäck. Trotz des extremen Optimus-Preises sind wir begeistert von der Möglichkeit, zum Beispiel in Rollenspielen Zaubersprüche per farbigem Symbol in den entsprechenden Tasten einfach zu erkennen. Offenbar haben die Displays jedoch nur eine Lebenszeit von fünf Jahren, weshalb sie einzeln nachzukaufen und selbst auszuwechseln sein sollen.

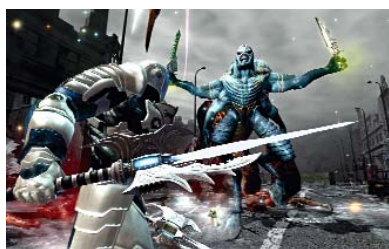
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3202**



Jede Taste der **Optimus Maximus** hat ein Display, das Zeichen oder Symbole darstellt.

PHYSIKSCHLACHT

Bäume knicken langsam ein, Mauern zerfallen in kleine Stücke, und Wasser folgt immer dem einfachsten Weg. Die Physik spielt in Spielen mittlerweile eine immer größere Rolle. Um den immensen Rechenaufwand in den Griff zu kriegen, setzt Ageia auf ihre knapp 150 Euro teure Physikbeschleunigerkarte **PhysX**. Zur besseren Verbreitung der Karte will Ageia noch enger mit Spieleherstellern zusammenarbeiten – unter anderem Epic und Ubisoft verwenden die **PhysX**-Engine in **Gears of War** und **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**. Das **PhysX**-Vorzeigespiel **Cellfactor** soll zudem in den nächsten Wochen den Schritt von einer Tech-Demo zum fertigen Spiel schaffen.



Hellgate: London setzt bei der Physikberechnung auf die Grafikkarte. **Crysis** übrigens auch.

Einen anderen Weg verfolgen Nvidia und ATI, bei denen sich in Zukunft die Grafikkarte um die Physik kümmern soll. Auf Basis von HavokFX soll als erster Titel **Hellgate: London** die Leistungsfähigkeit dieser Lösung demonstrieren. Wie wir auf der CeBit erfuhren, kann auch **Crysis** die Physikberechnung auf die Grafikkarte auslagern. Welche Technik am Ende das Rennen macht, ist noch nicht sicher – dass Physik aber immer wichtiger wird, schon.

➤ [AGEIA: WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **3641**

➤ [CELLFACTOR: WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D121**

PLAYSTATION-3-START

Seit dem 23. März steht die **Playstation 3** in Deutschland im Laden. Mit 600 Euro kostet die Sony-Konsole deutlich mehr als die Konkurrenten Microsoft Xbox 360 (300 Euro) und Nintendo Wii (250 Euro). Dafür bekommen Sie allerdings auch die beste Multimedia-Ausstattung: Blu-ray-Laufwerk, 60-GByte-Platte, Kartenleser, HDMI-Anschluss. Kontakt zur Außenwelt nimmt die **Playstation** über den GBit-Netzwerkanschluss oder Wireless LAN auf. Als CPU kommt der Cell zum Einsatz, ein auf höchste Parallelleistung ausgelegter Chip mit acht Rechenkernen. Der Grafikchip stammt von Nvidia und basiert auf der Geforce 7. Jeder der zwei Prozessoren hat 256 MByte

KURZMELDUNGEN

NEUE CORE-2-CPU

Ab Mitte des Jahres erscheinen einige frische Core-2-CPU. Spitzenmodell ist dann der Core 2 Quad QX6800 mit vier Kernen, FSB1066 und 2,93 GHz Takt. Schnellste Dual-Core-CPU wird der Core 2 Duo E6850 mit 3,0 GHz und FSB1333. Zudem folgen langsamere FSB1333-Modelle, die allesamt eines der kommenden Mainboards mit Bearlake-Chipsatz von Intel benötigen.

HDTV-FORMATWIRRRWAR GEHT WEITER

Erst HDready, dann Full HD mit 1920 mal 1080 Bildpunkten, und jetzt gibt es schon wieder einen neuen Standard: Toshiba will im Sommer erste Geräte mit voller HD-Auflösung und 24 Bildern pro Sekunde auf den Markt bekommen. Bisherige FullHD-Flachbildschirme mit dieser Auflösung zeigen bei seitlichen Schwenks gelegentlich Ruckler. Schuld ist der so genannte 3:2-Pulldown.

ASUS-NOTEBOOK MIT LED-DISPLAY-BELEUCHTUNG

Auf der CeBit zeigte Asus sein ultraleichtes **U1F**-Notebook. Die LED-Hintergrundbeleuchtung des 11-Zoll-Displays ermöglicht einen extrem flachen Deckel – inklusive Akku bringt das **U1F** nur ein Kilo auf die Waage. Im Innern steckt Centrino-Technik.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3647**

COMMODORE IST WIEDER DA

Mitte der Achtziger war Commodore durch den legendären Heimcomputer C64 jedem Spieler ein Begriff. Auf der CeBit präsentierte der aktuelle Namensinhaber mehrere Spiele-PCs, mit denen er sich durch individuell designte Gehäuse von der Konkurrenz abheben will. Ab Mitte April sollen Sie die Spielmaschinen für Preise ab etwa 1.300 Euro inklusive einem C64-Emulator und 50 C64-Klassikern online bestellen können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3640**

DDR3 GESICHTET

Auf der CeBit waren bereits erste DDR3-Speichermodule in Betrieb zu sehen. In der zweiten Jahreshälfte soll zunächst DDR3-1066 in den Handel kommen, wenig später soll DDR3-1333 folgen. Allerdings dürfte der neue Arbeitsspeicher dieses Jahr noch zu teuer für den Massenmarkt sein und anfangs nur wenig Performance-Vorteil gegenüber DDR2-800 oder dem voraussichtlich noch erscheinenden DDR2-1066 bieten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3650**

NEUES AGP-FUTTER

Nach Aussage von mehreren Grafikkarten-Herstellern beträgt der AGP-Anteil am Grafikkartenmarkt noch über 40 Prozent. Entsprechend kommen auch 2007 neue Karten für den alten Standard heraus, zunächst eine Geforce 7900 GS. Es würde uns zudem nicht wundern, wenn einige Hersteller DirectX-10-Karten auf Basis der neuen ATI-Chips fertigen werden.

FATALITY-HEADSET VON CREATIVE

Creative bringt Ende März ein spezielles Spieler-Headset für etwa 50 Euro auf den Markt. Neben einer Kabelfernbedienung bietet das Fatality-Headset einen abnehmbaren und flexiblen Mikrofonarm sowie ohrenumschließende Hörmuscheln und soll auch nach Stunden noch angenehm zu tragen sein.

GEDANKENSTEUERUNG FÜR PCs

Die österreichische Firma Guger Technologies hat die erste kommerzielle Gedankensteuerung für PCs entwickelt. Mit Hilfe eines Elektrodennetzes auf dem Kopf können sich schwer behinderte Menschen mit Hilfe des PC verständlich machen. Eine Partie des Spieleklassikers Pong oder die Navigation durch ein virtuelles Labyrinth gelangen ebenso allein mit der Kraft der Gedanken.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3650**

Speicher, die Xbox 360 dagegen 512 MB-Byte, die sich CPU und GPU dynamisch teilen. Das kabellose Gamepad funkt über Bluetooth, die Rüttelmotoren hat Sony durch einen Bewegungssensor ähnlich Nintendos Wii-Controller ersetzt. Die

meisten der 28 Starttitel sind Umsetzungen vom PC oder der Xbox 360, darunter diverse EA- oder Ubisoft-Titel, aber auch ein erweitertes **Oblivion**. Zu den Spiel-Highlights zählen **Motorstorm**, **Virtua Tennis 3**, **Virtua Fighter 5**, **Resistance: Fall of Man** und **Formel 1**.

Weil Sony die Installation von Linux auf der **Playstation 3** erlaubt, lässt sich die Konsole als Media-Center-PC einsetzen. In Kombination mit einem USB-DVB-Empfänger

wird die schwarze Kiste auch zum Videorekorder. Windows läuft allerdings nicht auf der **Playstation 3**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3651

INTEL: RAYTRACING-GRAFIKCHIP?

Auf der letzten IDF-Hausmesse im Herbst 2006 bezeichnete Intel die Grafiktechnologie Raytracing als die Zukunft für Spiele. Und vor einiger Zeit gründete der weltgrößte Chiphersteller eine Visual Computing Group, die sich um Grafikchips kümmern soll. Das variiert diverse Stellenanzeigen von Intel. Jetzt verdichten sich die Hinweise, dass Intel an einem Raytracing-Grafikchip arbeiten könnte. So wäre laut mehreren Insidern ein Chip mit 16 Kernen denkbar (Raytracing profitiert praktisch linear von einer Verdoppelung der Kerne). Ferner passen die Äußerungen auf dem IDF und Demonstration von **Quake 4 Raytracing** auf dem Core 2 Quad ins Bild. Das Forschungsprojekt Polaris beweist mit

seinen 80 Kernen zudem, was theoretisch machbar ist. Und: Vor kurzem stellte Intel den Programmier Daniel Pohl ein, der in seiner Diplomarbeit **Quake 4 Raytraced** den id-Shooter mit einer Raytracing-Engine aufgeböhrt hat. Er soll nun an Raytracing weiterforschen.

Dass bereits aktuelle Chips genug Leistung für Raytracing liefern, demonstrierte die Universität des Saarlandes in Saarbrücken auf der CeBit. Lukas Marsalek programmierte in kurzen drei Monaten einen funktionierenden Raytracer für die Geforce 8. Bei einer Auflösung von 1024x1024 erreichten seine Demos zwischen 5 und 15 fps. Optimierungen in den Demos und im Nvidia-Compiler könnten allein noch einmal 50 Prozent mehr Geschwindigkeit bringen, so Marsalek. Wir prophezeien: Raytracing wird in den nächsten zwei Jahren in Spielen ankommen und dann eine neue Grafikära einleiten. Bisher unmögliche Spielelemente wie etwa ein Spiegelpalast in Ego-Shootern werden dann Realität.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3649

3D-DISPLAYS

In der Vergangenheit erzeugten 3D-Brillen eher Kopfschmerzen als Kopfnicken. Samsung stellte auf der CeBit TFTs mit übereinander gelagerten Display-Folien vor, die dem Betrachter ohne Brille ein 3D-Bild vorgaukeln – die Anwendungen müssen dafür aber angepasst werden. Zalman setzt hingegen auf Brillen-3D. Diesmal erzeugt jedoch nicht die Brille das Bild, sondern sie optimiert nur die Räumlichkeit des Monitors. In der Praxis funktionierte das ganz ordentlich.

Dritter Hersteller mit 3D-Ambitionen ist die Firma X3D, die mittlerweile New-sight heißt. Deren Software-Lösung soll mit jedem TFT zusammenarbeiten, um dreidimensionale Bilder zu erzeugen. Der Haken: Für Spiele ist das System zu langsam. Auch 2007 wird es also noch keine spielelaughen 3D-Displays geben. Vielleicht sind die Hersteller dem Ziel aber einen Schritt näher gekommen.

► [NEWSIGHT: WWW.GAMESTAR.DE](http://NEWSIGHT:WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3642

► [ZALMAN: WWW.GAMESTAR.DE](http://ZALMAN:WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3644

NEUE INTEL-CHIPSÄTZE

Intels kommende Chipsätze, Codename »Bearlake«, bringen eine frische Namensgebung mit sich. So gehören alle Bearlake-Boards zur 3er-Serie. Die Varianten **G33** (mit integrierter DX9-Grafik) und **P35** kommen zuerst auf den Markt – auf der CeBit zeigten viele Hersteller bereits fertige Produkte. Alle Bearlakes unterstützen DDR2- und DDR3-RAM, FSB1333 sowie In-

tels kommende 45-nm-CPU's, die Ende 2007 den Core 2 ablösen sollen. Später folgen der **G35** mit DX10-Grafik sowie der **X38** mit PCI Express 2.0 und zwei Grafiklots – eventuell auch für SLI.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3654

TOSHIBA-NOTEBOOK MIT BRENNSTOFFZELLE

Moderne Notebooks mit 17-Zoll-Display, leistungsfähiger Grafikkarte und schnellem Doppelkernprozessor verbrauchen viel Energie – das zehrt an der Akkulaufzeit. In unserem letzten Notebook-Schwerpunkt in Ausgabe 06/2006 liefen nur zwei Modelle länger als zwei Stunden ohne Steckdose. Mit Akkulaufzeiten von acht Stunden und mehr soll die Brennstoffzelle bisherige Lithium-Ionen-Akkus ergänzen. Ein erstes lauffähiges Modell mit Brennstoffzelle stellte Toshiba auf der CeBit vor, allerdings war das Notebook mit einer Höhe von knapp sieben Zentimetern noch etwas unhandlich. Serienreif soll die neue Technologie erst Mitte 2008 oder gar 2009 werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3645



Toshiba will Notebooks in zwei Jahren mit einer Brennstoffzelle betreiben.

ASUS-SOUNDKARTE

Asus bringt ab Mitte 2007 die selbst entwickelte Soundkarte **Xonar** auf den Markt. Die Platine unterstützt alle wichtigen Soundstandards wie Dolby Digital Life, Pro Logic 2, Dolby Headphone, Virtual Speaker und DTS Interactive sowie Connect. Über eventuelle EAX-Fähigkeiten gibt es noch keine Informationen. Besonderheit: Die Karte kann DRM-geschützte Musik »befreien«. Dazu nimmt die **Xonar** die geschützten Tracks mit einem Spezialchip analog wieder auf – völlig legal. Wahlweise mit PCI-Express-1x-Interface oder PCI-Schnittstelle soll die **Xonar** 200 Euro kosten.

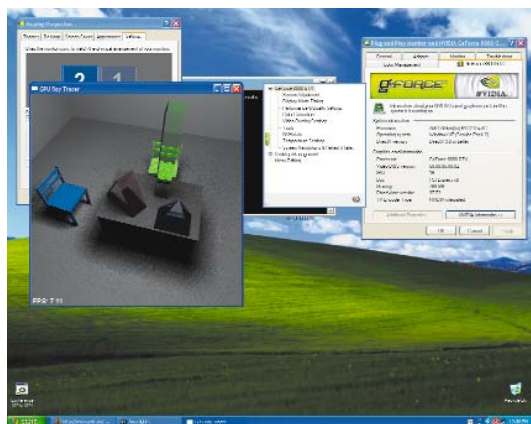
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3653



Die **Xonar**-Abdeckung verbirgt keinen Lüfter, sondern sie soll die Signalqualität verbessern.



Deutlich teurer als die Konkurrenz, aber besser ausgestattet: Sonys **Playstation 3**.



Raytracing erlaubt anders als herkömmliche Grafik exakte Spiegelungen durch Strahlenwurf – hier auf einer Geforce 8.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Diesen Monat verlosen wir Preise im Wert von rund 4.600 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil. Leser unserer Magazinausgabe senden uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 24. April 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Eilt!
Die schnellsten
Einsender
gewinnen!

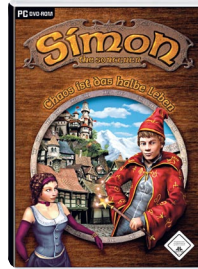


CODEMASTERS

Gemeinsam mit Codemasters entführen wir Sie nach Mittelerde. Wir verlosen **zweimal zwei Konzertkarten** für die **Herr der Ringe Symphonie**: Am 12. April in München und am 15. April in Berlin spielt ein lokales Orchester samt Chor den grandiosen Soundtrack der **Herr der Ringe**-Kinofilme. Achtung: Die Tickets vergeben wir nur an Teilnehmer, die ihre Mitmach- oder Postkarte bis zum 4. April 2007 einschicken. Die Eile lohnt sich, denn jeder Gewinner bekommt zusätzlich **zweimal** die **Herr der Ringe Online Special Edition**. Im Online-Rollenspiel erkunden Sie Mittelerde als Mensch, Zwerg, Elf oder Hobbit. Die **Special Edition** enthält unter anderem eine Mithril-Figur, eine Stoffkarte sowie das Artefakt »Umhang des Friedensrichters« für Ihren Helden. Zudem spielen Besitzer der **Special Edition** 45 Tage lang kostenlos. Gesamtwert: rund **1.200 Euro**.

SEGA

Mit Sega und GameStar können Sie nicht nur einen Satz gewinnen, sondern gleich ein ganzes Spiel: Gemeinsam verlosen wir **zehn** Exemplare von **Virtua Tennis 3** samt **Handtuch** und **Notizbuch**. Im schönen, extrem zugänglichen Sportspiel bestreiten Sie flotte Tennispартien. Zudem loben wir **drei** Exemplare der **Medieval 2 Collector's Edition** aus. Zusätzlich zum brillanten Mittelalter-Strategiespiel liegen darin unter anderem eine Ritterfigur und eine Making-of-DVD. Als Trostpreise legen wir **20 Notizbücher** obendrauf. Gesamtwert: rund **1.100 Euro**.



RTL INTERACTIVE, PHILIPS

Dank RTL, Philips und GameStar kochen Sie bald besser als der Sumpfgnom: Wir verlosen **sieben Simon the Sorcerer-Fanpakete**. Darin liegt jeweils einmal das Adventure **Simon the Sorcerer 4**, in dem Sie sich als schwarzhumoriger Zauberlehrling durch Märchenparodien rätseln. Hinzu kommt der praktische **Stabmixer Philips HR 1378/90**. Mit dem kabellosen Akku-Küchengerät zerkleinern Sie in Windeseile Eis oder pürieren Suppenzutaten. Den **HR 1378/90** gibt's samt Ladestation, Mess- und Mixbehälter. Gesamtwert: rund **1.300 Euro**.

ERAGON – JETZT AUF DVD

Ab dem 19. April gibt's den Kinoknüller **Eragon** - **Das Vermächtnis der Drachenreiter** auf DVD, wir verlosen zum Verkaufsstart wertvolle Preise: Ein Gewinner darf sich über eine **Playstation Portable** (PSP) inklusive des PSP-Spiels zum Film freuen. Zudem vergeben wir **einen MP3-Player Irriver U-10**. Das edle Gerät spielt sämtliche Songformate ab, zudem bedienen Sie den U-10 komfortabel über das große Touchscreen-Display. Als Trostpreise gibt's **dreimal** die **Film-DVD** samt **Schlüsselband** sowie **fünfmal** das Actionspiel **Eragon** für die Playstation 2. Gesamtwert: rund **1.000 Euro**.



GEWINNER 03/07

A. Altmann, Straubing • F. Amthor, Hötting • H. Arendt, Nienburg • H. Aurich, Frankfurt • L. Bächle, Gutach • M. Bauer, Lappersdorf • A. Baumann, Bielefeld • T. Baumann, Magdeburg • A. Behr, Schwanstetten • J. Bellmann, Berlin • M. Bergner, Münster • P. Bertelmann, Otterndorf • T. Birzer, Traudendorf • L. Bleisch, Reutlingen • S. Brauner, Radbruch • F. Braunmüller, Stetten am Kalten Markt • M. Bücher, Bochum • J. Büll, Overath • J. Clemens, Ettlingen • W. Daniels, Hamminkeln • J. Dertinger, Heilbronn • B. Dohnke, Flensburg • D. Eckardt, Stuttgart • J. Ecke, Karlsruhe • M. Eggert, Sonneberg • P. Falkenberg, Klötze • B. Feil, Osnabrück • S. Frank, Aschbach • G. Franz, Potsdam • S. Full, Stuttgart • D. Fussenecker, Senden • G. Gabel, Pflersdorf • K. Goldbeck, Wallenhorst • D. Gottwald, Vöhrenbach • S. Grabmaier, Rott am Inn • K. Grosser, Stade • S. Grossmann, Frankfurt • M. Gunnesch, Kelheim • W. Hamer, Großhansdorf • A. Hanisch, Horstmar • U. Hasert, Wangen • M. Hasler, Gernsheim • S. Hein, Kiel • D. Henschel, Biebertal • M. Hess, Salzgitler • C. Hierneis, Uelzen • D. Hinerasky, Bad Münder • G. Hirt, Riederich • M. Hisge, Wiesbaden • J. Hoffmann, Hennef • R. Hoffmann, Mannheim • J. Hofmann, Sindelfingen • S. Holzknecht, Berlin • T. Hostnik, Swistal • U. Husemeyer, Hille • B. Jakobs, Losheim am See • C. Karl, Unterschleißheim • M. Kempfski, Barsinghausen • A. Kielwein, Dusslingen • S. Kierek, Troisdorf • H. Kiermeier, Ingolstadt • T. Kleen, Bremerhaven • J. Klingenmeier, Groß-Zimmern • H. Klöffler, Kiel • S. Königsberg, Haar • G. Kowolik, Mühlheim a.M. • R. Kral, Weimar • K. Kruska, Stelle • T. Lanzerath, Neubiberg • L. Lauterbach, Frankfurt • H. Lebrecht, Hamburg • M. Lidl, Schrobhausen • S. Liese, Hess-Lichtenau • T. Lill, München • M. Lösch, Nürnberg • F. Ludwig, Weimar • D. Macherey, Oberhausen • C. Manthey, Bönen • M. Marquardt, Berlin • F. Mast, Hannover • T. Matyak, Bochum • S. Merkel, Bochum • J. Mrowietz, Potsdam • H. Müller, Berlin • L. Münch, Bad Homburg • W. Nikitin, Mainz • T. Nikolaus, Groß-Oesingen • S. Normann, Sonneberg • B. Oberländer, Duisburg • M. Okwieka, Nürnberg • C. Orning, Bonn • A. Otleben, Alfter • R. Petrick, Hirschaid • P. Pietsch, Bergisch Gladbach • F. Plass, Elsenfeld • I. Plöger, Papenburg • B. Quade, Kiel • M. Quasdorff, Goldberg • R. Rabenhorst, Lübeck • I. Raulfs, Ribbesbüttel • A. Rauth, Bad Friedrichshall • D. Reddel, Wittmund • C. Reimer, Heitersheim • M. Reisinger, Sonneborn • L. Richter, Neu Wulmstorf • G. Riedel, Lüdenscheld • R. Rieder, München • I. Ries, Friedberg • T. Rimkus, Berlin • A. Ring, Emmerring • M. Rosenow, Eisenhüttenstadt • A. Rosenow, Hannover • A. Rummler, Übach-Palenberg • A. Schaptala, Bad Oldesloe • M. Schlereth, Thüringen • T. Schmitt, Eppelborn • E. Schön, Kappel • T. Schroeder, Magdeburg • H. Schultz, Celle • G. Schumacher, Tuttingen • A. Schwarz, Hamburg • S. Schwarzweiller, Lampertheim • S. Schweimler, Winsen/Luhe • S. Simic, Alleshausen • M. Sitzmann, Bad Neustadt • S. Smoldisch, Duisburg • B. Speidel, Schlierbach • P. Stangier, Offenbach • S. Stein, München • M. Streisel, Waiblingen • O. Thiel, Alpen • M. Thom, Bornheim • R. Thymoreit, Nesow • A. Tührer, Iffeld • T. Ullmann, Forchheim • A. Viertel, Troisdorf • J.-H. Vohland, Hildesheim • T. Wächter, Helmstedt • K. Watzka, Borken • T. Weber, Karlsruhe • V. Weinmann, Bruchsal • T. Wellbrock, Düsseldorf • R. Werner, Bonn • M. Wiene, Mainz • L. Wietling, Malchin • M. Winkler, Spaichingen • T. Wismann, Geislingen • T. Witte, Hörstel • H.-D. Ziebell, Hameln • M. Zieseniß, Bielefeld • A. Zimmermann, Lörach

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 05/07

A. Japke, Walzbachtal • M. Meisen, Bedburg • P.-P. Porcelli, Weil am Rhein • M. Rohregger, Kirchberg • J. Wamat, Bonn

Wir gratulieren!

Die Zukunft der Ego-Shooter

BIOSHOCK

Ein Ego-Shooter mit grandioser Grafik und ausgefeilten Waffen. Und gleichzeitig ein Rollenspiel mit Quests, Inventar, aufrüstbarer Ausrüstung und viel Entscheidungsfreiheit. Was wird das für ein Spiel? Wir antworten in aller Kürze: ein wegweisendes!

INHALT

Little Sisters	28
Entwickler-Check	30
Xbox-360-Bilder	30
Art Déco	33
Die Waffen	33



► DVD:
Video-Special
► DVD-XL:
HiRes-Trailer



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **3646**



Bioshock setzt stark auf **realistische physikalische Effekte**. Ob Elektrizität, Feuer, Eis oder Wasser, Sie können alles im Kampf gegen Ihre Feinde einsetzen.

Es ist nicht gerade die hippest Gegend von Boston, in der das Entwicklerstudio Irrational Games sein Hauptquartier hat. Die glänzenden Bürotürme, die dekorierten Altbauten, die sündteuren Boutiquen, all das liegt kilometerweit weg. Bei Irrational um die Ecke ist ein Comicshop schon das Glamouröseste, ansonsten machen sich Lebensmittelläden, Kirchen und Tankstellen breit. Drinnen sieht es nicht viel besser aus: arg abgewetzte Teppichböden, die Büroeinrichtung von Ikea und Menschen, Menschen. Überall, wo

auch nur 50 Quadratzentimeter Freiraum sind, hat man einen Schreibtisch samt PC und zwei LCD-Monitoren hingequetscht. Überall sitzen junge Leute und spielen. **Bioshock** natürlich, denn der Ego-Shooter ist in einer kritischen Phase: Programmierung, Sound und Grafik der Xbox-360-Fassung sind im Wesentlichen fertig, die PC-Version wird parallel in Australien programmiert und ist auf einem guten Weg. Und gerade jetzt entscheidet sich, in diesen Wochen, ob **Bioshock** nur ein gutes oder doch ein grandioses Spiel wird – dafür hat Irrational sein

Personal um gut 30 Prozent aufgestockt. Alles Tester, die Tag und Nacht nichts weiter tun, als die Designer, Programmierer und Zeichner mit Hinweisen zum weiteren Feinschliff zu versorgen. Jede Szene wird gespielt und geändert und gespielt und geändert, bis irgendwann ein Grad von Perfektion erreicht sein soll, der seinesgleichen sucht. Das zumindest ist das Ziel, das Studiochef Ken Levine vor Augen hat: »Wir wissen, warum die Spiele von Blizzard so gut sind. Das ist nicht nur Inspiration, das ist harte Arbeit.« Dazu kommen so ge-

nannte Fokus-Tests, die der Publisher Take 2 in New York und Los Angeles mit Spielern veranstaltet. Die dürfen zocken, und ihr Feedback wird schriftlich und per Kamera aufgezeichnet. Derlei Tests sind bei großen Projekten mittlerweile üblich, Take 2 sagt jedoch, dass sie soviel Aufwand bisher bei noch keinem Spiel betrieben haben.

Der Absturz

Und so beginnt das Spiel: Wir schreiben das Jahr 1960. Sie sitzen in der Business-Class eines Fluges über den Atlantik und rauchen gemütlich, das war da-



Alle **Monster** sind mutierte Bewohner der Stadt.



Mit **Telekinese** können Sie Gegenstände umherschleudern.



mals ja noch erlaubt. Plötzlich gelten Warningsirenen, jemand schreit – die Maschine stürzt in den Ozean. Crash, Chaos, alles zerbricht, Sie finden sich im Wasser wieder, tauchen auf, schauen sich um: Das Meer brennt, überall treiben Flugzeugteile. Die Zwischensequenz endet, ab hier können Sie bereits handeln. Sie schwimmen ein bisschen herum, irgendwas explodiert, keine weiteren Überlebenden sind zu sehen. Da entdecken Sie in unmittelbarer Nähe eine Art Leuchtturm auf einem winzigen Felsatoll. Sie paddeln hin. Der Turm hat eine Tür, Sie treten ein, Lichter gehen an. Überall sind merkwürdige Symbole, Wörter wie »Wissenschaft«, »Kunst« und »Freiheit« prangen an den Wänden. Sie folgen der Treppe nach unten, finden gigantische Turbinen und schließlich eine Art Kapsel. Sie treten ein, das Ding fährt los – und nun schweben Sie über einer verstörend schönen Unterwasserstadt. Die Kapsel dockt an einer Schleuse an, Sie betreten eine Halle. Jetzt beginnt das Abenteuer, jetzt müssen Sie herausfinden, was das für ein abgefahrener Ort ist.



Die Levels sind, bei aller Skurrilität, stilsicher designt und mit viel Liebe zum Detail gebaut: Beachten Sie die Zettel.

Alle Macht dem Spieler

Bioshock wird ein Ego-Shooter, Sie wissen schon: Ich-Perspektive, Waffe oder mindestens ein Arm im Bild, Lebensenergie, Ausweichen, Springen, Ballern. **Bioshock** will aber mehr sein als ein normaler Shooter. Es tritt, ähnlich wie **Crysis**, mit dem Anspruch an, das Genre für immer zu verändern. Ken Levine, Studiochef von Irrational, sagt dazu: »Half-Life 2 hat eine paar Innovationen, Battlefield ebenso, die aber in einem ganz anderen Gebiet. Ansonsten ist bei den

Ego-Shootern wenig passiert in den letzten Jahren. Alle diese Spiele, sogar **Half-Life 2**, sind wie Wollknäuel, die man im Solospiel schön linear abrollt. Die Designer wissen, wenn der Spieler an Stelle X ankommt, dann hat er Waffe A und B, Rüstung C und die Erlebnisse D sowie E gehabt. Wir haben uns gesagt: Halt, das wollen wir gar nicht alles wissen. Wir wollen das Spiel dem Spieler zurückgeben, es soll für jeden anders sein.« Levine nennt **Bioshock** einen »User-driven Shooter«, also einen »spielergetriebenen Ego-Shooter«. Aber wie in aller Welt wollen die Jungs das machen?

Ego-Shooter oder Rollenspiel?

Bioshock ist laut den Entwicklern der »ideelle Nachfolger« von **System Shock 2**, dem 1999 erschienen grandiosen Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel. Der Titel heimste seinerzeit rund um die Welt 90er-Wertungen ein, auch bei GameStar, und gilt heute als Klassiker. Dementsprechend borgt sich **Bioshock** eine Reihe von Ele-

menten, die man eher in Rollenspielen erwarten würde (dazu später mehr), und will vor allem eine relativ freie Welt erschaffen. Diese Welt, die Unterwasserstadt Rapture, ist räumlich begrenzt, aber innerhalb ihrer Grenzen sind Sie frei – Sie entscheiden, auf welche Art Sie Quests lösen und Kämpfe gewinnen wollen. Sie entscheiden, welche moralischen Standpunkte Sie einnehmen (klassisches »Gut« oder »Böse« wird es nicht geben). Die KI soll, abseits von Skripts, flexibel auf alles reagieren, was Sie tun. Dazu werden den Figuren umfangreiche Beziehungsregeln einprogrammiert, was dazu führen kann, dass Sie aus strategischen Erwägungen Kämpfe zwischen den Gegnern auslösen. Klingt merkwürdig? Wir versuchen es mal mit einem Beispiel.

Ins Chaos, Teil 1

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Das kann uns nicht schrecken, wir haben volle Energie, schwere Waffen und massenhaft Munition. Also rein: Ein Grenadier attackiert, ein fieser Arzt mit Operatorskittel, Mundschutz und einer Kiste voll selbstgemachter Granaten. Zwei Schuss aus der Pistole, wenig Wirkung, Wechsel auf Flammenwerfer, Problem erledigt. Ein Geschützturm hat uns entdeckt,



Wenn Sie eine Sicherheitsstation hacken, kommt ein Minispiel.

LITTLE SISTERS



Die kleinen Mädchen, Little Sisters genannt, die Sie auf vielen Bildern zu **Bioshock** sehen, sind Opfer eines genetischen Experiments. Eine verrückte Wissenschaftlerin, Dr. Tenenbaum, hat die armen Geschöpfe zu Adam-Suchmaschinen gemacht. Hinterher bereute sie ihre Tat, aber das hilft

jetzt nicht mehr viel – die monströsen Kinder suchen, beschützt von den mächtigen Big Daddys, rastlos nach Leichen, denen sie wertvolles genetisches Material abzapfen können. Es sei denn, Sie als Spieler treffen die Entscheidung, sie zu erlösen. Doch das ist nicht ohne Konsequenzen...





Eine der zentralen **Beziehungen** im Spiel ist die Symbiose zwischen Big Daddy und Little Sister. Der Riese beschützt das Mädchen, während es aus Leichen Genmaterial absaugt.

feuert MG-Kugeln ab. Wir weichen aus, ballern aus allen Rohren, das Ding raucht erst und explodiert dann. Jetzt ist eine Sicherheitskamera aufmerksam geworden und ruft einen Minihubschrauber. Auch dem stellen wir uns. Mitten im Raum sucht derweil ein Mädchen, eine so genannte »Little Sister« nach genetischem Material in den Leichen. Sie wird von einem riesenhaften metallgepanzten Monster be-

wacht, einem »Big Daddy«. Wir achten peinlich genau darauf, uns mit diesem Paar

nicht anzulegen, der Big Daddy ist schwer bewaffnet, und wir haben schon mit den anderen Kreaturen genug zu tun. Nach knapp fünf Minuten Feuergefecht sind wir schließlich durch, haben viel Munition verbraten und Energie verloren. Und nicht viel erreicht, außer zu überleben. Es muss einen besseren Weg geben. Wir spulen zurück.

Ins Chaos, Teil 2

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Diesmal schleichen wir uns vorsichtig erstmal an den Geschützturm an und hacken uns ins System. Schon erkennt er die anderen als Feinde und nicht mehr uns. Dann bewegen wir uns vorsichtig zur Überwachungskamera und übernehmen auch die. Als wir jetzt in die Mitte des Raumes gehen und die Hölle losbricht, haben wir Verbündete: Der Turm feuert, und die Kamera ruft den Minihubschrauber, der sich diesmal auf die Grenadiere stürzt. Jetzt ist der Kampf ein bisschen einfa-

cher, aber immer noch hart genug. Als wir versehentlich den Big Daddy treffen, attackiert er uns – wir müssen abhauen. Nach knapp vier Minuten Feuergefecht sind wir schließlich durch, haben etwas Munition verbraten, aber nicht viel Energie verloren. Allerdings auch nicht mehr erreicht als zu überleben. Es muss einen besseren Weg geben. Wir spulen zurück.

Ins Chaos, Teil 3

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Wir hacken Kamera und Geschützturm. Und, da hätten wir gleich drauf kommen sollen, legen eine Mine an eine Tür, aus der Gegner kommen könnten. Unser Ziel ist der Big Daddy, wir wollen ihn erledigen, um das genetische Material (im Spiel »Adam« genannt) zu rauben, das die Little Sister sammelt. Wir feuern auf das Monster und bleiben dabei neben dem Geschützturm stehen, der den Big Daddy unter Feuer nimmt. Der Riese wankt heran

– und wir wenden das »Wut«-Plasmid (eine Sonderfähigkeit) an, was ihn veranlasst, wild auf das nächststehende Wesen zu ballern – das ist ein Grenadier, der mit gleicher Münze zurückzahlt. Vor uns ist eine knietiefe Wasserpflanze, wir warten geduldig, bis der Big Daddy hineinstapft, dann setzen wir unser Elektroplasmid ein, um das



ENTWICKLER-CHECK IRRATIONAL GAMES

Irrational wurde 1997 von Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier in Boston gegründet. Alle drei sind Ex-Mitarbeiter von Looking Glass (Ultima Underworld, Dark Project). Mittlerweile ist die Firma eine hundertprozentige Tochter von Take 2 und hat zwei Niederlassungen: eine in Quincy (bei Boston) und eine in Canberra (Australien).

Veröffentliche Spiele: System Shock 2, Tribes: Vengeance, Freedom Force, Freedom Force vs. The Third Reich, SWAT 4, SWAT 4: Stetchkov Syndicate
Eingestellt: The Lost, Deep Cover
In Arbeit: Bioshock plus ein Geheimprojekt



XBOX-360-BILDER

Die Screenshots auf diesen Seiten stammen samt und sonders von der Xbox-360-Fassung von Bioshock. Wir haben aber bei unserem Besuch in Boston die PC-Version in Bewegung gesehen und sind sicher, dass sie optisch auf dem gleichen Standard ist; allenfalls könnte sie noch ein wenig detaillierter aussehen. Beide Varianten werden gleichzeitig erscheinen.



Die **Waffen** können Sie aufrüsten und mit diversen Munitionstypen ausstatten. Hier verschießen wir Brandsätze mit der Standardpistole.

Wasser zu elektrifizieren. Blaue Funken sprühen aus der Rüstung des Giganten, wir schießen unsere Waffen leer, um ihm den Rest zu geben, nebenbei werfen wir lässig ein paar Granaten auf die Grenadiere. Endlich bricht der Big Daddy zusammen. Wir nähern uns der wehrlosen Little Sister und ein Entscheidungsmenü poppt auf: »Mädchen retten« oder »Adam ernten«?

Das Chaos beherrschen

Alternativ hätten wir den Raum auch komplett umgehen können. Oder versuchen noch weitere Methoden zu finden, um

mit den Biestern fertig zu werden. **Bioshock** ist frei und hoch interaktiv, vor allem, wenn man die Umgebung nutzt. Wir haben eben von der Kombination von Wasser (das im Spiel allgegenwärtig ist) mit Elektrizität erzählt; genauso wäre es denkbar, Wasser gefrieren zu lassen, Metall unter Strom zu setzen und Holz oder Stoff anzuzünden. Materialien reagieren auf physikalisch korrekte Weise – die Feinde ebenso. Hübsch ist es, Gegner schockzufrieren und dann mit einem Schraubenschlüssel zu zertrümmern. Und Sicherheitsanlagen sind, wenn Sie die ent-

sprechenden Fähigkeiten haben, anfällig gegen Manipulation. Die Kombination dieser Optionen verschafft Ihnen ein breites Spektrum an Handlungsmöglichkeiten, die alle nicht per se richtig oder falsch sind. Eine ganz typische Option fehlt allerdings: Gespräche finden nur in Zwischensequenzen statt, klassische interaktive Dialoge wie zuletzt etwa in **Jade Empire** planen die Entwickler nicht.

Führe mich

Das weiter oben erwähnte Adam ist die Währung im Spiel, ein genetisches Material, das

aus mutierten Leichen gewonnen werden kann. Damit bezahlt man die Sonderfähigkeiten (Plasmids) und die Waffen sowie die zuweilen notwendige Heilung. **Bioshock** funktioniert wie ein Rollenspiel, mit Läden und Nichtspieler-Charakteren (NPCs). Von Letzteren bekommen Sie Aufgaben, die dann in Ihrem Questlog auftauchen. Durch einen Klick wird die Quest dann aktiv und blendet einen Pfeil in die 3D-Ansicht ein, der Sie zuverlässig zum Ziel führt. In Probespielen hatten sich Tester verirrt, daher wurde dieses Extra eingebaut. Sie kön-



Die **Architektur** von Rapture wirkt düster und bedrohlich.



Per Plasmid verteilen Sie **Elektroschocks** an die Feinde.



Wenn Sie es geschickt anstellen, gehen die Gegner auch mal **aufeinander** los und lassen Sie in Ruhe.

nen es aber auch ausschalten, falls Sie sich dadurch bevormundet fühlen. Die Plasmids erinnern ein bisschen an Zaubersprüche in Fantasy-Spielen – im Laufe der Zeit spezialisieren Sie sich auf bestimmte Arten, die Sie dann stetig verbessern. Es dürfen zudem nie mehr als drei gleichzeitig aktiv sein, man muss also ein bisschen planen und schöpft nicht aus einem riesigen (und dadurch vielleicht unübersichtlichen) Reservoir.

Bitte lächeln

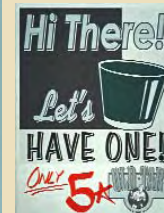
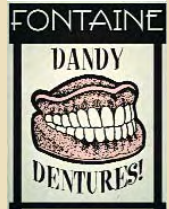
Die Waffen in **Bioshock** sind ausbaubar – es gibt Grundmodelle, an die Sie nach und nach Erweiterungen anflanschen. So erhöhen sich Schussfrequenz,

Reichweite und Wirksamkeit. Auch Extras wie ein Zielfernrohr könnten auf diese Art dazu kommen. Zudem dürfen Sie zwischen Munitionstypen wechseln und Kugeln, Brandsätze oder Betäubungsgeschosse verschießen. Wie die meisten Spielmechanik-Ideen in **Bioshock** hat auch diese eine Verankerung in der Story: Es gibt da diesen irren Bastler namens Fontaine, der den unterprivilegierten Massen helfen will und sie dafür mit besseren Wummen versorgt. Dafür stellt er überall in Rapture Automaten hin, die mit »Alle Macht dem Volke« beschriftet sind; an denen dürfen Sie kostenfrei aufrüsten. Um ein Schussgerät mit

mehreren Extras aufzuwerten wollen allerdings auch mehrere der verstreut liegenden Automaten besucht werden.

Eine besondere Art »Waffe« ist die Kamera. Die richtet keinen Schaden an, sondern schießt ein Foto. Wenn Sie einen Gegnertyp fotografieren, können Sie ihn erforschen. Je mehr Sie erforschen, desto mehr Schaden richten Sie an, und desto resistenter sind Sie gegen seine Angriffe. Und wenn Sie fleißig waren, können Sie am Ende vielleicht sogar seine Leiche als Medkit nutzen. Dabei kommt es auf die Qualität der Bilder an – wenn Sie ein lebendes Monster aus der Nähe fotografieren, ist das natürlich sinnvoller, als seine verbrannte Leiche zu knipsen.

ART DÉCO

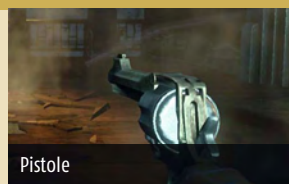


Der Stil von Bioshock, der sich auch in den hier abgebildeten Plakaten (die Sie im Spiel alle wiederfinden) niederschlägt, ist inspiriert vom Art Déco, einer französischen Stilbewegung aus den 20er-Jahren des 20. Jahrhunderts. Der Art Déco hat das amerikanische Design und die Architektur bis weit in die 50er-Jahre hinein maßgeblich beeinflusst. Dabei gab es keine einheitlichen Regeln, es ging als Weiterführung des Jugendstils um Eleganz und eine gewisse Überschwänglichkeit von Formen und Materialien.

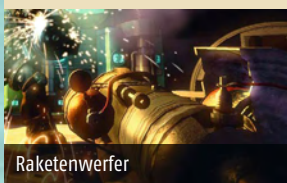
DIE WAFFEN (AUSWAHL)



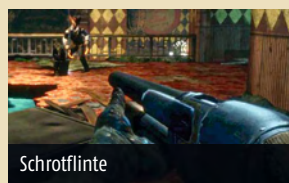
Maschinengewehr



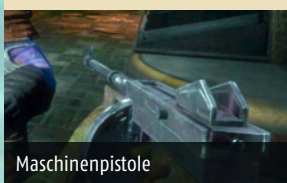
Pistole



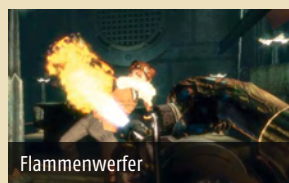
Raketenwerfer



Schrotflinte



Maschinenpistole



Flammenwerfer





Mit dem **Frost-Plasmid** lassen wir Gegner zu Eis erstarren, um sie danach einfach zu zerschlagen.

Erinnere dich an mich

Schließen Sie die Augen und versuchen Sie, sich an die Spiele zu erinnern, die Sie gespielt haben. Von den meisten wirklich guten Titeln bleiben Ihnen besondere Szenen im Gedächtnis, in denen Story oder auch Spielmechanik etwas Spezielles geschafft haben, einen Aha-Effekt, einen memorablen Moment. Etwa der, als in **Unreal** das Licht ausging und der Skaarj auf Sie zuspringt. Oder der, als Sie in **Diablo** auf den ersten Zwischengegner treffen, den Butcher, der sich schon ein paar Bildschirme vorher durch gruselige Geräusche angekündigt hat. Was könnte das bei **Bioshock** sein? Wir geben die Frage an Ken Levine weiter: »Ken, woran werden sich Spieler erinnern, die Bioshock durchgespielt ha-

ben?« Ken Levine überlegt kurz und beginnt zu erzählen: »An einer Stelle verlässt man die Hauptgeschichte, weil man von einem wahnsinnigen Maler gefangen wird. Der Mann heißt Cohen und hat sich mit seinen Anhängern überworfen. Nun sucht er Unterstützung für sein Meisterwerk – Sie müssen ihm dabei helfen, es zu vollenden. Es handelt sich dabei um eine Sache, die wirklich, wirklich krank ist. Und sehr unangenehm. Es ist, als wäre man im Kopf von Hannibal Lecter. Am Ende bleibt die Entscheidung bei Ihnen: Kämpfen Sie gegen den Irren oder zeigen Sie Respekt für seine Vision und lassen ihn gewähren? Es liegt in Ihrer Hand. Wir sind sicher, dass Sie das nicht vergessen werden...«

Überhaupt scheint die Kreation von derlei besonderen Momenten ein ehernes Designprinzip von Irrational zu sein. Als wir im Studio in Boston (unter dem Vorwand, aufs Klo zu müssen) ein paar Minuten unbeobachtet durch die Gänge streifen, kommen wir zu einer Wand mit Artworks und Texten, die Szenen im Spiel zeigen, die auf emotionale Wirkung getrimmt sind. Der Kampf gegen Cohen ist ebenso darunter wie eine Situation, in der Sie mit einer Chemikalie nach langen Mühen einen verdorrten Unterwasserwald wieder zu vol-

ler Schönheit erwecken. Oder die Nebenquest, die sich um die Eltern eines der mutierten Mädchen (»Little Sisters«, siehe Kästen) dreht. Aber wir wollen nicht zuviel verraten – Sie werden es erleben, wenn das Spiel im August erscheint.

360 vs. PC

Das Spiel entsteht auf der Xbox 360, von der auch das Video auf unserer DVD und die Bilder auf diesen Seiten stammen. Die PC-Fassung wird parallel in Irrationals australischem Studio programmiert. Wir konnten sie in

Augschein nehmen, und die Qualität entspricht den Screenshots. Irrational will aber noch mehr tun. Ken Levine hasst die typischen lieblosen Umsetzungen von den Konsolen. Für **Bioshock** »PC« wird das komplette Interface umgestaltet; alles, was auf der 360 für den Fernseher groß und klotzig sein muss, wird auf dem PC filigraner – neue Schriften, feinere Anzeigen. Dazu kommen Tastaturkürzel für Waffenwechsel und alle anderen Funktionen, damit Sie sich nicht durch Menüs kämpfen müssen, wenn Sie eine Pistole ziehen wollen. Die maximale Auflösung soll bei 2560 mal 1600 Bildpunkten liegen.

Und was ist mit dem Speichersystem, häufig ein Problem bei Konsolenumsetzungen? Wir lassen noch einmal Ken Levine zu Wort kommen: »Ich hasse es, nicht jederzeit speichern zu dürfen! Bei **Bioshock** kann man sichern, wann und wo man will. In beiden Versionen!« Außerdem sollen für Vista-Besitzer noch spezielle DirectX-10-Effekte sowie verbesserte Bildraten dazukommen. Davon war aber noch nichts zu sehen, das wird in der allerletzten Entwicklungsphase erledigt, wenn spielerisch alles perfekt ist. **GUN**



Inferno: mit dem **Raketenwerfer** gegen einen Big Daddy.

BIOSHOCK

Genre: Ego-Shooter
Termin: 24.8.2007

Entwickler: Irrational Games
Status: zu 80% fertig

Gunnar Lott: »Was für eine Grafik, was für eine Stilsicherheit, was für ein Mut beim Spieldesign. Bioshock könnte tatsächlich das stagnierende Genre der (Solo-)Ego-Shooter neu beleben – falls es den Entwicklern wirklich gelingt, das freie Spielprinzip wie geplant umzusetzen. Aber das Spiel ist schon jetzt in einem sichtbar guten Zustand, und der Wille zur Perfektion ist deutlich zu spüren. Ich glaube fest an Bioshock, das kann nur ein Hit werden!«

PREVIEW TERMIN-UPDATE

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben. Eine Potenzial-Einstufung gibt's nur bei »Angespielt«-Previews, die wir wirklich selbst spielen konnten! Der Rest bekommt als »Angeschaut«-Artikel keine Wertung.

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	–	30. Oktober 2007
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2007
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	2. Quartal 2007
	Ancient Wars: Sparta	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	–	20. April 2007
	Assassin's Creed	3D-Action	Ubisoft Montreal	01/07	–	2007
UPDATE	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06, 05/07	–	24. August 2007
	Blacksite: Area 51	Ego-Shooter	Midway Austin	04/07	Gut	3. Quartal 2007
UPDATE	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	2007
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	Juni 2007
	Clive Barker's Jericho	Taktik-Shooter	Mercury Stream	04/07	–	3. Quartal 2007
	Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	02/07	–	3. Quartal 2007
	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	–	2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	–	1. Quartal 2008
NEU	Dawn of Magic	Action-Rollenspiel	1C	05/07	Sehr gut	20. April 2007
	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Turbine	02/07	Sehr gut	24. April 2007
	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06, 04/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	4. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	3. Quartal 2007
	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06	–	2007
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	2. Quartal 2007
	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
	Ghost Recon: Advanced WF 2	Taktik-Shooter	Grin	03/07	–	2. Quartal 2007
	Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Valve	12/06	–	3. Quartal 2007
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06, 03/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
UPDATE	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	–	September 2007
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07	–	2007
	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/06	–	2. Quartal 2007
UPDATE	Loki	Action-Rollenspiel	Cyanide	02/07	–	Mitte Mai 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	–	2007
NEU	Medieval 2: Kingdoms	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	05/07	–	2. Quartal 2007
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	–	2007
	Paradise City	Action-Rollenspiel	Sirius Games	04/07	–	Mai 2007
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	–	4. Quartal 2007
UPDATE	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07	–	1. Quartal 2008
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	–	3. Quartal 2007
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	2. Quartal 2007
	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	3. Quartal 2007
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	–	2008
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05, 04/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
UPDATE	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	–	3. Quartal 2007
UPDATE	Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	Crystal Dynamics	01/07, 05/07	Sehr gut	Mai 2007
NEU	Two Worlds	Rollenspiel	Reality Pump	05/07	Sehr gut	9. Mai 2007
	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06, 04/07	Ausgezeichnet	4. Quartal 2007
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	–	3. Quartal 2007
UPDATE	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06, 05/07	Ausgezeichnet	4. Quartal 2007

NEU In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.
UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

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

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in vier Stufen: Passabel, 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-oder gar 90er-Wertung.

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 Release sogar noch mehr drin.

FRONTLINES: FUEL OF WAR



Zum kommenden Ego-Shooter **Frontlines: Fuel of War**, der auf der Unreal Engine 3 basiert, gibt's zwar noch immer kein konkretes Erscheinungsdatum. Aber immerhin neue Screenshots, die demonstrieren, dass die Entwicklung stetig vorangeht. Einen davon sehen Sie links, wohl aus einer der Zwischensequenzen.

KANE & LYNCH



Kane & Lynch, das neue Spiel der Hitman-Macher IO Interactive, wird im Herbst an den Start gehen. Eidos hat den Termin präzisiert: Die namensgebenden Todeskandidaten Kane und Lynch entkommen im September aus der Haft und beginnen einen so blutigen wie spannenden Raufkampfzug.

TIMESHIFT



Es gibt mal wieder ein Lebenszeichen vom Ego-Shooter **Timeshift**, der selbst in einer Zeitschleife zu stecken scheint: Der Publisher Vivendi spricht inzwischen von der »zweiten Jahreshälfte« 2007 als Termin. Ursprünglich sollte **Timeshift** bereits Anfang 2006 erscheinen, wurde aber seitdem immer wieder verschoben.

WARHAMMER ONLINE



Die Amerikaner haben's gut: Das Online-Rollenspiel **Warhammer Online** geht auf eine Präsentations-Tour durch zehn US-Städte. Dort werden jeweils 50 Besucher als Beta-Test-Teilnehmer ausgelost. Der Testbetrieb startet frühestens im Sommer; nach wie vor ist unsicher, ob das Spiel noch 2007 erscheint.

DAS KOMMT IM APRIL

Name	Publisher	Datum
AIM Box	Cenega	19.04.2007
Ancient Wars: Sparta	Eidos	20.04.2007
Beauty Factory	City Interactive	20.04.2007
City Life Deluxe	Monte Cristo	13.04.2007
Dawn of Magic	Deep Silver	20.04.2007
Deadhunt: End of Mankind	Akella	19.04.2007
Der Herr der Ringe Online	Codemasters	24.04.2007
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse	Jowood	27.04.2007
Die Sims 2: Party-Accessoires	Electronic Arts	05.04.2007
Genesis Rising	CDV	19.04.2007
Golden Life	Akella	19.04.2007
Großstadtraser	Akella	19.04.2007
Instinct	Novi Disk	06.04.2007
Konung 2	Cenega	19.04.2007
Mage Knight: Apocalypse	Namco	06.04.2007
Master of Disaster	Novi Disk	19.04.2007
Neue Abenteuer auf der Schatzinsel	Nobilis	30.04.2007
Panzer Elite Action Gold	Jowood	20.04.2007
Paraworld Gold	Sunflowers	20.04.2007
Poker Masters	Liquid	26.04.2007
Quest for Aladdin's Treasure	Oxygen	12.04.2007
Requital: Revenge of a Hero	Akella	19.04.2007
Rush for Berlin: Rush for the Bomb	Deep Silver	27.04.2007
Sprint Car Challenge	Liquid	19.04.2007
The Fifth Disciple	Cenega	19.04.2007
The Plan	Monte Cristo	20.04.2007
Torrente 3	Virgin Play	13.04.2007

AKTUALISIERTE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F195

Herstellerangaben; ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	●	1
2	The Witcher	▲	9
3	Hellgate: London	●	3
4	Die Siedler 6	▲	10
5	Sacred 2	▲	16
6	Unreal Tournament 3	▲	8
7	Der Herr der Ringe Online	▲	12
8	Spore	▼	5
9	Diablo 3	▼	4
10	Bioshock	▼	7
11	Duke Nukem Forever	▼	6
12	Warhammer Online	▲	15
13	Alan Wake	▼	11
14	Elveon	▲	24
15	Das Schwarze Auge: Drakensang	▲	20
16	Tomb Raider Anniversary	▲	22
17	Assassin's Creed	▲	19
18	Medal of Honor: Airborne	●	18
19	Starcraft 2	▲	-
20	Stranglehold	▲	-
21	Two Worlds	▲	-
22	Half-Life 2: Episode 2	▲	28
23	Enemy Territory: Quake Wars	▲	-
24	Colin McRae: Dirt	▼	21
25	The Crossing	▲	-
26	Halo 2	▲	30
27	Disciples 3	▲	-
28	Clive Barker's Jericho	▲	-
29	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	▲	-
30	Dragon Age	▼	13

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/07

Homeland Security

WORLD IN CONFLICT

Dass Massive Entertainment an einem Multiplayer-Hit arbeitet, das wussten wir schon eine ganze Weile. Nun haben uns die Schweden exklusiv die dazugehörige Solo-Kampagne gezeigt.

Ende der 80er trat in Seattle ein Phänomen auf, das sich rasch auf der ganzen Erde ausbreitete: der Mode- und Musikstil Grunge. In **World in Conflict** beginnt zur selben Zeit am selben Ort etwas weitaus Dramatischeres, das noch weitere Kreise zieht: der Dritte Weltkrieg. Im Echtzeit-Strategiespiel von Massive Entertainment ist die Berliner Mauer nie gefallen und die Sowjetunion nie zusammen-

gebrochen – jedenfalls noch nicht. Dem Ostblock geht nämlich allmählich die Puste aus, und so entschließt sich das Politbüro, dem Warschauer Pakt mit einer weltweiten Offensive zu neuem Glanz zu verhelfen.

Surfin' USA

Sowjets im Krieg gegen die westliche Welt – Romane zu diesem Szenario füllen ganze Regale. Tatsächlich stammt die Geschichte hinter **World in Conflict** vom Schriftsteller Larry Bond, der bereits zusammen

Die Rote Armee walzt unaufhaltsam durch ländliche Regionen der Vereinigten Staaten.





Einheiten und Gebäude sind derart **detailliert**, sie könnten aus Shootern stammen.



Dank **Havok-Engine** sind nahezu alle Objekte im Spiel realistisch zerstörbar.

mit Tom Clancy **Im Sturm (Red Storm Rising)** geschrieben hat. Die Sowjets überrennen zunächst ganz Europa, wenig später laufen russische Containerschiffe im Hafen von Seattle ein. Als die Polizei die nicht angemeldeten Pötte kontrollieren will, steigen Hind-Kampfhubschrauber aus den Ladeluken auf und eröffnen das Feuer. Amphibische Truppentransporter rollen an Land und walzen parkende Kleinwagen platt, überall rennen sowjetische Soldaten umher. Und während ein kleines Mädchen in einem Vorort Seattles Fahrradfahren übt, füllt sich der Himmel mit russischen Fallschirmjägern.

Krieg im Kleinstadtidyll

Massive treibt die Story in mitreißend inszenierten Zwischensequenzen voran, die mal in Spielgrafik, mal als Renderszenen ablaufen. In einer dieser Sequenzen lernen wir den Helden des Spiels kennen: Captain Parker, der mit dem Rest der übermüdeten US-Streitkräfte versucht, der Invasion Einhalt zu gebieten. In einer Einsatzbesprechung oberhalb der Kleinstadt Pine Valley kauern Parker und seine Kameraden über einer Karte der Region, da bricht einer der Soldaten getroffen zusammen – Scharfschütze! **World in Conflict** wechselt aus der

Zwischensequenz ins Spiel, jetzt sind wir gefragt – wir sollen den Sniper finden und ausschalten. Doch zunächst müssen wir die umwerfende Grafik bestaunen: Pine Valley ist eine malerische Küstenstadt mit Strandpromenade, kleinen Geschäften, einer hölzernen Kirche, eingerahmt von bewaldeten Hügeln. In der Ferne ragen schneebedeckte Berge in den blauen Himmel, über den kleine, weiße Wölkchen ziehen – das Kaff könnte glatt einem Reisebildband entsprungen sein. Mit der frei beweglichen Kamera schweben wir durch Pine Valley und sehen uns sogar Details in den Schaufenstern der Läden an.

Special Forces

Wir können das Schlachtfeld jederzeit von allen Seiten bewundern, einen »Kriegsnebel« gibt es nicht. Ob wir feindliche Kämpfer erspähen, hängt allerdings von den Sichtlinien unserer Einheiten ab. Wir beginnen den Einsatz mit zwei Soldatentrupps, einem Geländewagen



SCREENSHOTS WOHER?

Obwohl wir **World in Conflict** bei unserem Studiosbesuch ausgiebig spielen konnten, stammen alle Screenshots von Massive. Der Grund: Einige Elemente, insbesondere das Interface, sind noch nicht final. Das Spiel sieht aber tatsächlich so aus wie auf den Bildern.



Jets gibt's nur als Superwaffen, etwa als Napalmbomber.



Raketenartillerie verrät ihre Position durch Rauchspuren.



Schön. Schön heiß: Eine **Benzinbombe** explodiert direkt über einem Trupp amerikanischer Abrams-Panzer.



Im Schutz einer **Rauchwand** tasten sich amerikanische Truppen ungesehen vor.

und einem Bradley-Schützenpanzer. Die dirigieren wir gerne üblich mit Mausklicks durch die Gegend. Auf Tastendruck verteilen sich die Infanteristen automatisch auf umstehende Fahrzeuge. Unser Alter Ego Parker läuft allerdings nie auf dem Schlachtfeld herum, schützenswerte Heldenfiguren mit besonderen Fähigkeiten gibt's in **World in Conflict** nicht.

Unsere Kämpfer entdecken den Scharfschützen auf einem Fabrikschornstein. Infanterie kommt an den Sniper nicht mit heiler Haut heran, und seine Position liegt für die Fahrzeuggeschütze zu hoch. Also benutzen wir die Spezialfähigkeiten unserer Einheiten, von denen jede mindestens eine in petto hat: Wir parken den Bradley vor dem Schornstein und lassen ihn per Mausklick Rauch ausstoßen. Im Schutz des Qualms springen die Soldaten aus dem Fahrzeug, legen einen Sprengsatz an den Schlot und flüchten zurück in den Panzer. Wir räumen das Gelände, und wenige Sekunden später explodiert der

Schornstein. Backsteine fliegen durch die Luft, der Turm sackt in sich zusammen, vom Scharfschützen bleibt nichts übrig.

Punktsieg

Einsatz vorbei? Von wegen, der fängt gerade erst an. Denn mittlerweile sind die Russen in die Stadt eingefallen und haben mehrere strategisch wichtige Punkte im Ort eingenommen. Das Oberkommando teilt uns daraufhin Verstärkungen zu: Anstatt eine Basis zu errichten und Ressourcen abzubauen, erhalten wir eine begrenzte Anzahl an Rohstoffpunkten. Die investieren wir in Truppen wie Panzer, Reparaturteams und dergleichen, die wenig später im Einsatzgebiet abgeworfen werden. Sollten die draufgehen, sickert ihr Punktwert allmählich zurück auf unser Konto, so dass wir wenig später neue Kämpfer ordern können. So kommandieren wir immer nur eine Handvoll Einheiten. Das macht **World in Conflict** zu einer spannenden Mischung aus Strategie, Taktik und Action.



Draufsicht wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen nutzen wir fast nie.



Die Karten sind zwar relativ klein, wirken dank der spektakulären **Weitsicht** aber sehr groß.



Das Videoteam von Massive erstellt tolle **Zwischensequenzen**, die die Story erzählen.

Hausbesuch

Um die Russen zu vertreiben, müssen wir wie in der **Battlefield**-Reihe Gebiete erobern. Bis zu drei Kontrollpunkte bilden dabei eine strategische Zone – nur wenn wir alle drei gleichzeitig mit Truppen besetzen, gehört das Areal uns. Wir rauschen also mit mehreren Bradleys in den Ort, besetzen zwei Positionen, lassen Rauch ausstoßen, Soldaten absetzen und hetzen weiter zur dritten. Gar nicht so leicht, denn in den Häusern haben sich sowjetische Soldaten verschanzt. Unsere Bradleys haben als zweite Sonderbewaffnung TOW-Raketen auf dem Dach. Mit denen schießen wir die Häuser Stück für Stück zu Klump – nahezu alles in **World in Conflict** ist zerstörbar. Sehr praktisch: Wenn wir mehrere Einheiten ausgewählt haben und die Sonderausstattung aktivieren, feuern nicht alle gleichzeitig, sondern nur jeweils eine pro Klick. So verschwenden wir nicht auf einen Schlag fünf Raketen für einen Panzer, der schon nach zweien glühendes Altmetall ist.

Sandsacktraining

Haben wir ein Gebiet erobert, errichten unsere Truppen automatisch Befestigungen an den Kontrollpunkten. Zunächst MG-Nester, dann Panzerabwehrstellungen und schließlich Flaks. Doch **World in Conflict** lässt uns kaum genug Zeit zum Häuslebauen und Verschnaufen, denn plötzlich rücken mehr Sowjets an, und wir müssen uns verteidigen. Dabei gibt's immer wieder kleine Nebenaufträge, eingeleitet von kurzen Zwischensequenzen: Mal sollen wir einen ängstlichen Kameraden retten, mal gezielt feindlicher Artillerie in die Flanke fallen, mal verbündeten Truppen Schützenhilfe leisten. So erarbeiten wir uns immer stärkere Einheiten wie etwa Abrams-Panzer und Superwaffen wie Artillerie und Kampfbomber, die halb Pine Valley mit atemberaubenden Explosionen in Schutt und Asche legen.

From Dusk till Dawn

Trotz der neuen Waffen treiben uns die Russen an den Strand, die Lage wird zusehends ➤➤



Ein ausgewogener **Kampfverband** mit Einheiten aller vier spielbaren Klassen: Panzer, Infanterie, Unterstützung und Hubschrauber.

dramatischer. Was jetzt erst deutlich wird: Die Missionsdesigner haben im Laufe des Einsatzes ganz langsam die Farbgebung und die Hintergrundgeräusche des Levels verändert – aus der anfangs noch so malerischen, sonnigen Stadt ist ein beklemmendes, wolkenverhangenes Schlachtfeld geworden. Statt zwitschernder Vögel hören wir nur noch Autoalarmanlagen, prasselnde Flammen und das Grollen der fernen Artillerie. Artillerie? Moment, klang die bislang nicht anders? Da zerreißen riesige Explosionen das, was von Pine Valley übrig ist, mit-samt den anrückenden Russen: Auf See sind amerikanische

Schlachtschiffe aufgetaucht und hämmern die Angreifer zu Klump. Wir sind gerettet!

Freundschaftspreis

Seit unserem letzten Besuch hat Massive auch den Mehrspielermodus weiter ausgebaut. Das ungewöhnliche Grundkonzept bleibt erhalten: Wir wählen zunächst eine von vier Klassen – Infanterie, Panzer, Heeresflieger oder Unterstützung. Mit unseren Rohstoffpunkten kaufen wir gemäß unserer Rolle Einheiten. Scharfschützentrupps, Panzer, Hubschrauber, Flaks, Artillerie und ähnliches. Wir können uns zwar auch in der Waffenkammer der anderen

Klassen bedienen, das wird aber teuer: Ein Jeep mit Reparaturfähigkeit etwa kostet den Infanteristen 500 Punkte, den Panzerfahrer hingegen 1.100. Da **World in Conflict** auf einem kompromisslosen Stein-Schere-Papier-Prinzip beruht, in dem Panzer keine Chance gegen Hubschrauber haben, Helikopter wiederum den Flaks ausgeliefert sind, ist Teamspiel unverzichtbar. Massive hat deshalb neben einem Voice-Chat-Tool auch ein Textsystem eingebaut, mit dem wir wie in **Battlefield 2** per Maus kommunizieren können. So fordern wir per Klick in die Karte Artillerieunterstützung, Verstärkung oder Reparaturen an, unsere Mitspieler sehen entsprechende Einblendungen auf dem Schlachtfeld und können sofort reagieren.

Drop it like it's hot

Wie im Singleplayermodus besetzen wir auch in den Mehrspielerschlachten Kontrollpunkte. Dabei kassieren wir für jede Eroberung, jeden Abschuss und jede Unterstützungshandlung Punkte, die wir in Sonderwaffen investieren. Angefangen bei Aufklärungsdrohnen über Bomberangriffe, Napalm-attacken, schwere Artillerie-schläge und Jagdflieger bis hin zur imposanten Atombombe. Die sieht derart umwerfend aus, dass die im Netzwerkraum versammelten Spieler bei jedem Einschlag in andächtige Stille verfallen. Um derart mächtige Aktionen möglichst früh auszulösen, kann das Team sogar Sonderwaffenpunkte untereinander tauschen. Theoretisch. Denn diese Zerstörungsorgien machen so viel Spaß, dass wir sie nur ungern anderen überlassen. **FAB**



Teuerste Superwaffe und spektakuläre Krönung des Waffenarsenals: die **Atombombe**.

WORLD IN CONFLICT

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Massive / Vivendi
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Wenn Supreme Commander das Schach des Echtzeit-Strategiegenres ist, dann ist World in Conflict das American Football: bunt, laut, schnell, taktisch. Es fängt damit an, dass ich jederzeit in eine laufende Multiplayer-Partie einsteigen kann. Mit der Steuerung finden sich auch reine Actionfans sofort zurecht, und solch eine Grafik habe ich zuvor in keinem anderen Strategiespiel gesehen. Die Explosionen, die detaillierten Einheiten, die Landschaft, die Wolken – der Wahnsinn! Als reinen Mehrspielertitel hätte ich World in Conflict schon letztes Jahr auf der Stelle gekauft, und nun sieht die Kampagne auch noch vielversprechend aus! Aufgepasst. Hier kommt ein Hit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK

3586



Mit einem Breitschwert und mächtigen Feuerbällen räumen wir in einem **Ork-Lager** auf. Wie in einem Shooter können wir erlernte Fertigkeiten blitzschnell per Mausrad wechseln. (1600x900)

Gothlivion?

TWO WORLDS

Die epischen Quests aus Oblivion in einer lebendigen Welt eines Gothic 3 – das wäre mit Sicherheit ein Rollenspiel-Kracher. Der Entwickler Reality Pump ist auf dem besten Weg, genau das umzusetzen.

Apropos Quests: Die schlagen in Sachen Ideenreichtum so manchen Konkurrenten. Beispielsweise müssen wir einigen Banditen unter wenig ruhmreichen Umständen unsere Hose überlassen. Mit dem Resultat, dass wir kurz danach splitternackt durch die Stadt laufen und einen Rüstungshändler suchen – begleitet von den schrägen Blicken der Bewohner.

Aus zwei mach eins

Überhaupt stecken die Entwickler viel Liebe ins Detail, um Antaloor authentisch und lebendig zu gestalten. Beispielsweise ändert sich je nach Gebiet die Architektur und Mode. Wo Sie im hügeligen Norden schnuckelige Steinhäuser mit runden Dä-

FACTS

- 55 km² Spielwelt
- 42 Talente
- 70 Zaubersprüche
- 350 Questreihen
- 211 Sprechrollen

Rollenspiele haben sich im Punkt Fehlerfreiheit in letzter Zeit nicht gerade mit Ruhm bekleckert. **The Elder Scrolls 4: Oblivion** kam katastrophal übersetzt in die Läden, **Neverwinter Nights 2** wurde von Bedienungsängsten geplagt und **Gothic 3** war...

nun ja, ebenfalls nicht ganz fehlerfrei. Mit **Two Worlds** soll das besser werden – immerhin sitzt laut Angabe des Entwick-

ben den Publisher Zuxxez in Karlsruhe besucht und sind überzeugt: Es kann klappen.

Packen wir's an!

Die Story beginnt wenig spektakulär: Der Held ist auf der Suche nach seiner Schwester, die von Kopfgeldjägern entführt worden ist. Um sie zurückzubekommen, soll er mehrere Teile eines magischen Amuletts finden. Und selbstverständlich entwickelt sich mit der Zeit eine epische Geschichte um einen Krieg zwischen Menschen und Orks, in der wir die einzige Hoffnung für die Welt Antaloor sind. Doch zurück zum Anfang. Was viele Rollenspiele falsch machen, löst

Two Worlds besser: Anders als etwa in **Oblivion** kriechen Sie in den ersten Spielstunden nicht im muffigen Keller rum, um Rat-

ten zu plätten. Stattdessen motiviert das Spiel bereits zu Beginn mit spannenden Aufgaben (unter freiem Himmel) und dem ersten Levelaufstieg nach zwei getöteten Goblins, sowie einem eigenen Reittier schon nach der dritten Story-Quest.



In der von Sandstürmen geplagten **Wüste** treffen wir auf Beduinen und riesige Tempelruinen.



Die **Dörfer** und Städte werden von den Designern mit sehr viel Liebe zum Detail gebaut.

chern nebst ärmlich bekleideten Bauern finden, stromern im Süden mit Samurairüstungen ausgestattete Krieger um asiatisch angehauchte Prachtbauten. In solchen Städten gibt's natürlich allerhand Händler, bei denen Sie gefundene Gegenstände verkaufen können. Unrealistisch, aber spannend: Wenn Sie ein und dasselbe Schwert oder Schild zweimal finden, können Sie diese miteinander kombinieren und so deren Eigenschaften verbessern. Das spart nicht nur wertvollen Inventarplatz, sondern macht selbst schwächliche Waffen auf Dauer interessant.

Multitalent

Wie bei **Gothic 3** steht nur ein Charakter zur Wahl. Dafür dürfen Sie diesen im Spielverlauf nach Belieben entwickeln – ob zum axtschwingenden Barbaren, magiebegabten Nekromanten oder geschickten Schurken mit Schleich- und Diebesfertigkeiten. Mit Levelaufstiegen verteilen Sie Punkte auf vier rollenspieltypische Talente (Stärke, Geschicklichkeit, Leben und Wil-

lenskraft) sowie 38 Nebenskills. Die umfassen passive Fähigkeiten wie Reiten oder Schwimmen sowie zahlreiche aktive Talente. Auf Wunsch definieren Sie wie in **Sacred**, mit welcher Maustaste Sie welche Fertigkeit auslösen. Cool: Mit dem Mausrad dürfen Sie wie in einem Shooter durch die Auswahl scrollen und so im Kampf ratzfatz die Taktik ändern. So können Sie mit ein und derselben Taste in einer Gegnerrunde erst mit Ihrem Fuß Staub aufwirbeln, sich zurückziehen und dann die verdutzten Gegner mit Feuerbällen grillen. Das klappte in der Preview-Version schon sehr gut und hebt das Kampfsystem trotz sonstiger Ähnlichkeiten ein wenig von **Gothic 3** ab.

Offline-Online-Rollenspiel

Sind Sie mit dem Internet verbunden, funktioniert **Two Worlds** auf Wunsch wie ein Online-Rollenspiel. Wie in **Guild Wars** treffen Sie nun in Städten auf Mitspieler, können mit ihnen reden, handeln und nicht zuletzt gemeinsam Quests erfüllen. Die



Auf unserem **Pferd** fliehen wir vor einem Bergriesen. Das Wetter wechselt dynamisch.



Mit mehr als **40 aktiven und passiven Fertigkeiten** individualisieren Sie Ihren Charakter.

finden in Instanzen statt und erzählen eigene, von der Solo-Kampagne unabhängige Geschichten. Daneben bauen die Entwickler auch PvP-Arenen, in denen sich die Spieler gegenseitig auf die Mütze hauen können. Monatliche Gebühren wie etwa bei **World of Warcraft** sollen nicht erhoben werden.

Wie Sie auf den Bildern und in unserem Video sehen können, prahlt **Two Worlds** mit einer beeindruckenden und eigens ent-

wickelten Grafikengine, die sich mit Genre-Highlights wie **Oblivion** oder **Gothic 3** messen kann. Vor allem die dichte Vegetation, enorme Weitsicht und die per Motion-Capturing erstellten Animationen machen viel her. Laut Zuxxez sollen Sie trotzdem keinen High-End-Rechner brauchen, um das Spiel flüssig darzustellen. Um auf einen neuen PC zu sparen, wäre auch keine Zeit mehr – **Two Worlds** erscheint bereits Anfang Mai.

DM



In der **freien Natur** treffen wir immer wieder auf hungrige Wölfe, die uns ans Leder wollen.

TWO WORLDS

danielm@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: 9. Mai 2007

Entwickler: Reality Pump / Zuxxez
Status: zu 95% fertig

Daniel Matschijewsky: »Two Worlds könnte ein Knaller werden. Die Welt ist so stimmig und lebendig wie Gothics Myrtana, die Quests sind abwechslungsreich und teils richtig schräg. Auch das Fertigkeitensystem macht viel her und lädt zum Experimentieren ein. Wenn das alles auch auf Dauer über die angegebenen 60 bis 120 Spielstunden motiviert und Spaß macht, sind Gothic 3 und Oblivion die längste Zeit auf meiner Platte gewesen. Ich zähle die Tage...«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3606

Rock'n'Roll & Hack'n'Slay

DAWN OF MAGIC

Diablo-Fans trauern bis heute ihrem Lieblingsspiel hinterher, auch Titan Quest konnte die Action-Rollenspiel-Gemeinde nicht wirklich trösten. Nun kommt spaßiger Nachschub mit frischen Ideen.

Stellen Sie sich vor, **Diablo** und **Titan Quest** zeugen ein Kind, das dann von anarchistischen Clowns erzogen und zur Waldorfschule geschickt wird – und das alles in Russland. Ja, es ist schon eine seltsame Welt, in die uns die russischen Entwickler 1C mitnehmen. Scheint gerade noch alles klar (Action-Rollenspiel), ist einen Ladebildschirm später die Verblüffung groß: Seit

wann gibt es mit Bratpfannen bewaffnete, fette Matronen als Helden in PC-Spielen?

Tradition & Moderne

Traditionalisten müssen nicht bangen: Neben der streitbaren Oma stehen drei weitere, rollenspieltypischere Charaktere bereit. Ein Priester, ein Zauberlehrling sowie eine Zigeunerin. Diese Wahl muss kein Kopfzerbrechen bereiten, hier reicht der Bauch: Die Charaktere spielen sich anfangs ähnlich, lediglich kleine Unterschiede in Vitalität, Intelligenz und Stärke bewirken einen Nahkampf- und Gepäckschleppvorteil hier oder einen Mana-, pardon, in diesem Spiel Chi-Bonus dort.

Die Karriere ist in jedem Fall vorgezeichnet; für jeden Spieler führt der Weg vom Zauber-Azubi zum mächtigen Magier. Das aber mit drei unterschiedlichen Gesinnungen (Gut, Neutral, Böse; für jeden Charakter frei wählbar) und dank des beispiellos vielfältigen Magiesystems von **Dawn of Magic** und der exzessiven Item-Aufrüstmöglichkeiten auf denkbar



Am Ende jedes der fünf Akte gilt es beeindruckende **Endgegner** zu besiegen.

unterschiedlichen und abwechslungsreichen Pfaden.

Du wirst, was du spielst!

Was zu Beginn an Charaktergenerierung zu fehlen scheint, entpuppt sich schnell als Teil des ausgeklügelten Spielkonzepts von **Dawn of Magic**. Ihr Held entwickelt sich durch Ihre Spielweise – und das sehr ausgeprägt. So bestimmt Ihre Spezialisierung auf eine (oder mehrere) der 12 Magieschulen (Knochen-, Feuer-, Beschwörungs-, Erd-, Luftmagie etc.) neben Ihrer

Kampfkraft und Taktik auch Ihr Äußeres. Das kann soweit gehen, dass Ihrem Charakter bei vollständiger Beherrschung der Luftmagie Flügel wachsen oder Meister der Beschwörung sich allmählich in ein ziemlich ekliges Mensch-Insekt verwandeln. Also Vorsicht: Wer mit Vorliebe die dunkle Seite der Macht bemüht und mit Skeletten um die Häuser zieht, sieht bald alles andere als frisch aus – Grufti-Magier wird's freuen.

Bevor es soweit ist, gibt es jede Menge Action. Zahlreiche

FACTS

- 5 Kapitel
- über 100 Schauplätze
- 12 Magieschulen
- 96 ausbaubare Sprüche
- Zauber kombinierbar
- aufrüstbare Ausrüstung
- ca. 200 Runen & 40 Materialien zur Item-Modifikation
- ca. 600 NPCs

VERWANDLUNG EINES HELDEN



Hier sehen Sie, wie sich das Erscheinungsbild Ihres Charakters je nach Magie-Spezialisierung mit wachsenden Fähigkeiten

ändert. Bei unserem Zauberlehrling hat die Vorliebe für **Pentagramm-Magie** durchschlagende Wirkung hinterlassen.



Beeindruckend sind die teils geschickt zusammengesetzten **Gegnerhorden**, die Sie mit clever kombinierter Magie zurück in die Hölle schicken.

Quests schicken Sie auf Botengänge, Kopfgeldjagd oder Schatzsuche. Zwar variieren je nach Gesinnung Aufgaben und Gegner, eins bleibt jedoch immer gleich: Sie schnetzeln, metzeln, hacken, schlachten, grillen sich durch riesige Gegnerhorden, dass es die wahre Freude ist! Selten (oder nie) gab es mehr und effektvollere Möglichkeiten, durch Flächenzauber, magische Knochenspeere,

explodierende Kadaver, Vergiftung, verheerende Stürme (oder Kombinationen aus all dem) ganze Armeen von anstürmenden Riesenskorpionen, Spinnen, Schlangen, Goblins, Weihnachtsmann-Orks oder Killerkaninchen zu pulverisieren, zu zerquetschen, zu zermalmen... Natürlich ist das alles letztlich Dauerklicken, aber gut durchdacht, clever austariert und hübsch vielfältig.



Questgeber tragen **Ausrufezeichen** und sind auf der Minimap markiert.

Licht & Schatten

Nette Ideen wie der jederzeit beschwörbare (und nervig brabbelnde) Dschinn, der als Inventarerweiterung überall in der riesigen Welt zur Verfügung steht, werten das Spielerlebnis weiter auf. Ein riesiger Zoombereich lässt Sie das Spiel sowohl aus der Schulterperspektive (effektiv) als auch aus der Vogeldraufsicht (übersichtlich) steuern. Beim Reinzoomen wird allerdings auch deutlich, dass die Grafiken nicht ganz auf dem neues-

ten Stand ist, allen beeindruckenden Zaubereffekten zum Trotz. Dafür ist das Gesamtbild stimmig, und die sprühenden Farbkaskaden in den Kämpfen erfreuen auch Besitzer nicht ganz taufrischer PCs. Die eigentlich gelungene Steuerung offenbart hier und da Mängel im Detail, besonders im Gegnergetümmel kann die Koordination schon mal flöten gehen. Und vor allem über das rudimentäre Speichersystem (ähnlich wie in **Diablo 2**) sollten die Entwickler nochmal nachdenken. **MT**

DAWN OF MAGIC

michael@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 20. April 2007

Entwickler: 1C / Deep Silver
Status: zu 95% fertig

Michael Trier: »Wow – Dawn of Magic kann einen echt umhauen! Extensive Möglichkeiten der Magieentwicklung, der Ausrüstung von Waffen und Rüstung, diese gigantischen Monsterhorden mit originellen, teils ironisch aus der Fantasyhistorie entlehnten Endgegnern, faszinieren jeden Action-Rollenspiel-Fan. Aber gerade die Fülle der Möglichkeiten wird so manchen Einsteiger überfordern; Profis finden eine Herausforderung.

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **3619**

Ein ganzer Held, von Anfang an

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Handelsübliche Rollenspiel-Helden sind ein bisschen wie virtuelle Barbiepuppen: Ständig muss man ihnen neue, weil mächtigere Klamotten anziehen. Nicht so in The Chronicles of Spellborn!

Wie geht das normalerweise in Online-Rollenspielen? Zu Beginn trägt Ihr Held eine erdfarbene Schlabberruthe, die eher nach Bettler denn nach Weltenretter aussieht. Gegen seine Feinde schwingt er einen Dolch, der eher wie eine Pinzette denn eine Heldenklinge wirkt. Erst nach zig Levelaufstiegen, zirka einer Milliarde toter Monster und haufenweise Gold in den Taschen unverschämter Händler hat er sich in den glamourösen Superkrieger verwandelt, dessen Rüstung samt meterlangem Schwert in der Sonne blinkt. Und wie geht das in **The Chronicles of Spellborn**? Anders!

Von Geburt an schön

Gleich bei der Charaktererstellung dürfen Sie aus den tollsten Fummeln wählen, Tätowierungen auf Oberarme verteilen und riesige Schwerter umschnallen. Wer will, darf die Ausrüstung sogar nach Lust und Laune einfärben. Geben Sie sich beim Komponieren ein bisschen Mühe, sieht Ihr **Spellborn**-Held schon in seiner Geburtsstunde besser aus als die meisten Level-60-Charaktere ande-

rer Online-Rollenspiele. Doch keine Sorge, der Entwickler Spellborn NV tötet damit nicht eine der Hauptmotivationen. Auch in **The Chronicles of Spellborn** gibt es Bossgegner, die besondere Gegenstände wie magisch aufgeladene Helme oder Panzerungen fallen lassen. Die können Sie sich, sofern sie zu Ihrer Charakterklasse passen, gleich überwerfen. Oder Sie tragen die Kostbarkeiten zum Schmied und lassen sie dort zerlegen, um die darin lagernden Siegel herauszufischen.

Bleib, wie du bist!

The Chronicles of Spellborn wird zwischen zwei Siegel-Arten unterscheiden: »Item Sigils« und »Skill Sigils«. Die Item Sigils lassen sich nur in Gegenständen wie Waffen, Rüstungsteile oder Schmuck einbauen. Je nach Art und Stärke des magischen Gegenstands wird dann nicht nur Ihr Held gestärkt, sondern es addiert sich auch ein hübscher grafischer Effekt. So ziehen etwa magisch aufgewertete Waffen beim Schwingen farbige Schlieren hinter sich her. Der Clou am Siegel-System für die Ausrüstung ist,



Auf solch riesigen **Schiffen** reisen Sie in der Welt von The Chronicles of Spellborn herum.

dass Sie das ganze Spiel über in Ihrer Startausrüstung rumlaufen können, die Sie nach und nach durch geschicktes Addieren von Siegeln in die magische Überrüstung verwandeln.

Die »Skill Sigils« werten Ihre Fähigkeiten auf. So lässt sich etwa der Wirkradius eines Flächenzaubers vergrößern oder seine Wiederaufladezeit verringern. Keine Sorge übrigens: Jedes eingebaute Siegel dürfen Sie auch wieder entfernen. Bei Item Sigils hilft der Schmied, für Skill Sigils brauchen Sie einen Zaubertrank. Beides soll laut



In der ersten **Instanz** geht es gegen Krabbenmonster.

Entwickler recht teuer sein. Also ab Ende Mai gut aufpassen, wenn Sie mit den magischen Gegenständen hantieren! **PET**



In der großen **Arena** treten Sie gegen andere Spieler an.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: Juni 2007

Entwickler: Spellborn NV / Frogster
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Die Idee, die Ausrüstung mit erbeuteten magischen Siegeln zu verbessern und es dem Spieler so zu ermöglichen, seinen Helden bis zum Levelmaximum in seinem Lieblingsoutfit abenteuer zu lassen, gefällt mir ungemein gut. So bin ich nämlich nicht wie in anderen Online-Rollenspielen gezwungen, meinem Recken später eine bessere, aber wohlmöglich deutlich hässlichere Rüstung überzustülpen, um konkurrenzfähig zu bleiben.«

POTENZIAL SEHR GUT



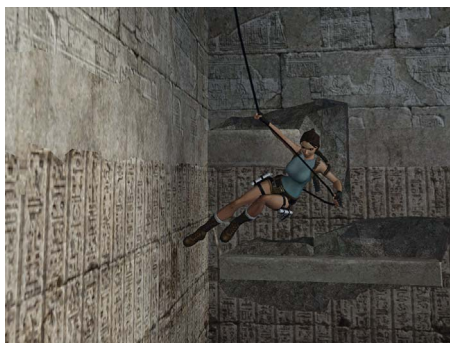
► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2755

Und jetzt nochmal von vorn

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Peru, Scion, Rumspringen – kennen wir doch alles schon! So soll's ja auch sein, denn der erste Tomb-Raider-Teil kehrt als blankpolierte Neuauflage zurück. Und macht doch vieles neu.

Lara Croft stapft durch den tiefen Schnee des peruanischen Andenhochlands, vorneweg der Sherpa, der das Steintor zum Grab des Qualopek kennt. Das ist seit Jahrhunderten verschlossen. **Tomb Raider**-Veteranen wissen, was nun passiert: Lara hangelt sich mit einem Kletterhaken auf den Querträger des Torrahmens und findet einen Schalter im Steinrelief, der die schweren Türflügel öffnet. Das zeigt das Intro-Video des ersten **Tomb Raider** von 1996. 2007 steht Lara wieder vor dem massiven Berg- eingang in Peru. Doch diesmal passiert erst etwas, wenn Sie die Maus bewegen: Sie sind dran, die Szene nachzuspielen. Beim Springen und Klettern an Felsrissen bringt Ihnen **Tomb Raider Anniversary** im Schnell-



Mit dem Greifhaken kann Lara an Wänden entlanglaufen.



Fledermäuse tauchen oft überraschend auf.

durchgang die Grundlagen der Spielsteuerung bei. Die Neuauflage des ersten Serienteils baut das Original nicht 1:1 nach, sondern nimmt sich die Freiheit zur Modernisierung. Die Schlüsselszenen freilich bleiben erhalten: Wie 1996 springen Wölfe aus dem Eingangsdunkel und verspeisen den Sherpa, wie 1996 schließen die zufallenden Steinflügel Lara Croft allein im uralten Grab ein.

Bekanntes ganz anders

Tomb Raider Anniversary benutzt die Technik und die Spielmechanik von **Tomb Raider Legend** als Basis für den zeitgemäßen Neubau des alten Spiels. Soll heißen: Lara tappt nicht so schwerfällig wie 1996 durch die Levels und muss nicht mehr fußspitzengenau an Steinkanten herangeführt werden. Stattdessen katapultiert sie sich leichtfüßig über Abgründe und krabbelt wie ein Eichhörnchen an Steinrissen und Simsen empor. Das alte Rätseldesign hat damit weitgehend ausgedient. Der Entwickler Crystal Dynamics hat die 15 Originallevels entkernt und das Grundlayout mit neuen Aufgaben gefüllt. Die Schlüsselpunkte bleiben aber gleich, denn Spieler des ersten Teils sollen sich weiter-

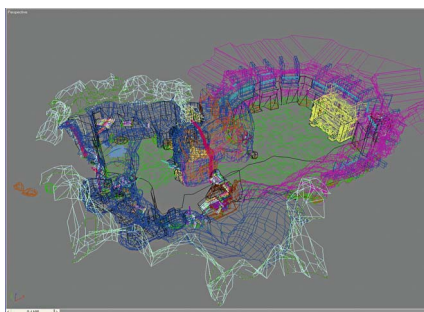
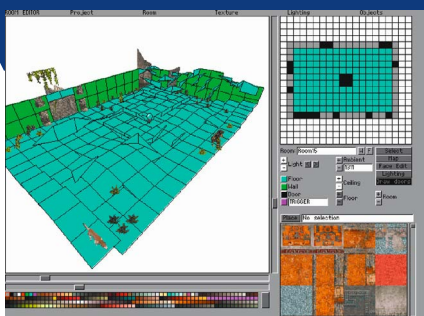
hin zurechtfinden. Kurz nach dem Start am Felsentor betritt Lara zum Beispiel einen langgestreckte Saal mit zwei Holzbrücken. Wer über die erste läuft, überlebt eine Überraschung: Die Planken brechen, die Heldin purzelt in eine Wolfsgrube. »Der Raum hat einen hohen Wiedererkennungswert, deshalb wollten wir ihn behalten. Aber im Original war da drin nichts los. Also haben wir die Brücke brüchig gemacht«, erläutert der Lara-Schöpfer Toby Gard im Audiokommentar die Veränderungen. Die Tonschnipsel sind eine der Belohnungen, die Sie im Spiel freischalten können. Gard und sein Chef-Le-

veldesigner erzählen an markanten Punkten in den Missionen Anekdoten über die Entstehungsgeschichte des Originals und der Neuauflage.

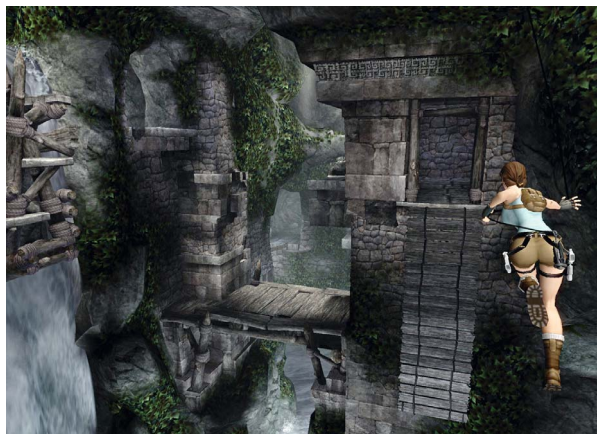
Wo ist der Haken?

Was bleibt erhalten? Die Originalgeschichte rund um das außerirdische Artefakt »Scion«, die Schauplätze (von Peru über Griechenland nach Ägypten und Atlantis) und die Gegenspieler, etwa der Revolverheld Larson und der schmierige französische Archäologe Pierre. Die Zusammentreffen mit denen inszeniert **Anniversary** in blendend animierten Sequenzen in der Spielgrafik. Was ist neu? La-

LEVELDESIGN DAMALS UND HEUTE



Vor zehn Jahren bestanden die Levels aus **quadratischen Blöcken** mit abgeschrägten Kanten (oben). Zum Vergleich ein Editorbild aus der **Neuauflage**: Die Architektur ist wesentlich komplexer und detailreicher.



Neuerung gegenüber dem ersten Serienteil: Lara hat den **Greifhaken** aus **Tomb Raider Legend** dabei, mit dem sie größere Abgründe überwindet.



Im letzten Spielabschnitt, **Ägypten**, trifft Lara auf Mumienwesen – serientypisch und getreu der Ur-Episode wird's im Spielverlauf zunehmend mystisch.

ra hat nun den Greifhaken aus **Legend** dabei, mit dem Sie über Abgründe schwingt und brüchige Wandstücke einreißt. Zudem hat sie gegenüber **Legend** gelernt, an Wänden entlangzulaufen, wenn sie mit dem Seil sicheren Halt findet. Im Vergleich zum Ur-**Tomb Raider** soll es deutlich weniger der Block-schiebereien geben, bei denen Lara Steinquader hin- und herwuchten muss. Getreu der Vorlage werden Sie in **Anniversary** nur zu Fuß unterwegs sein, Fahrzeuge gibt es nicht.

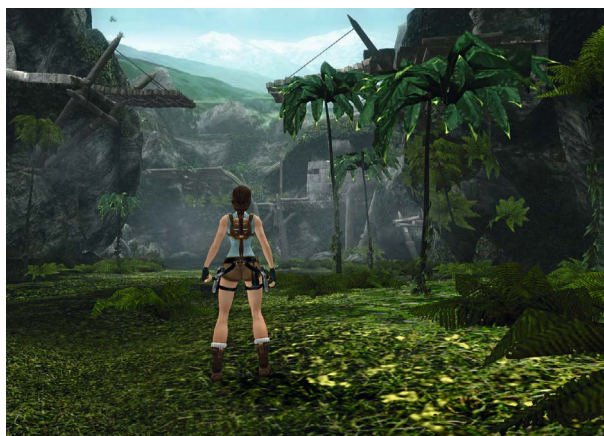
Hintenraus länger

Tomb Raider Legend war ein buntes, abwechslungsreiches, aber äußerst kurzes Spiel. **Tomb Raider Anniversary** wird in vielerlei Hinsicht eine andere Richtung einschlagen: In den Grüften und Untergrund-Anlagen herrschen dunkle Töne, der Fokus liegt wesentlich stärker auf Geschicklichkeit und komplexen Kletteraktionen. Das Fernglas aus **Legend**, das benutzbare Levelobjekte anzeigt, gibt es nicht, Sie müssen selbst auf die

Lösung kommen. Zeitgesteuerte Schalter und Fallen fordern Ihnen genaues Timing ab. Da Lara allein unterwegs ist, begleitet sie auch keine Funk-sprach-Stimme mehr auf ihrem Weg. Die Eleganz von **Legend** bleibt in **Anniversary** erhalten, das Lara Bewegungsreichtum mit dichten Sprung- und Kletterkombinationen in Szene setzt. In Ägypten hechtet die Grabräuberin unter Zeitdruck über bewegliche Statuenplattformen, in Peru arbeitet Sie sich in einem Räderwerk an einem turmhohen Wasserfall entlang. Besonders erfreulich: Die Spielzeit soll mehr als doppelt so lang ausfallen wie im Vorgänger **Legend**.

Vorn wieder etwas mehr

Weil **Anniversary** ein Ableger der **Legend**-Technologie ist, hat sich an der Grafik kaum etwas getan. Die ist minimal aufpoliert, dafür soll der optionale Next-Gen-Anzeigemodus entfallen. Genau wie damals abenteuer Lara im türkisen Top und braunen Shorts, ihr Gesicht hat Crystal Dynamics leicht verjüngt. Und als Hommage an vergangene Tage ist auch Miss Crofts Oberweite, wie es die Presseabteilung von Eidos ausdrückt, wieder »knubbeliger«. Wer's eher schmutzig mag, darf sich besonders freuen: Lara wird nun auch dreckig. **CS**



Das **verlorene Tal** ist nun zum Himmel offen. Veteranen erkennen die Hängebücke und die Linksbiegung, hinter der der T-Rex wartet.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

christian@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Mai 2007

Entwickler: Crystal Dynamics / Eidos
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Was soll da noch schiefgehen? Nach dem grandiosen Tomb Raider Legend haben Crystal Dynamics und Toby Gard bei mir einen großen Vertrauensvorschuss. Die schaffen das, den Oldie spannend zu modernisieren und trotzdem ohne Längen durch die 15 Levels tragen. Man muss den ersten Teil nicht kennen, um mit Anniversary Spaß zu haben. Aber die Wiedersehensfreunde dürfte das Vergnügen noch mal ordentlich erhöhen.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B635**



Orks nehmen unsere **Seraphim** auf einer Brücke in die Zange. Zur Verteidigung können wir sowohl ihre Kampffähigkeiten als auch die des Säbelzähntigers nutzen.

Weckt den Tiger in dir!

SACRED 2

Zwei Kampagnen, 600 Quests, 500.000 Wörter Dialoge: Beeindruckende Zahlen, doch was steckt dahinter? Wir verraten es anhand der neuesten Version des Action-Rollenspiels.

San Francisco, Game Developers Conference: Wir sitzen gemeinsam mit ein paar internationalen Journalisten in einem Präsentationsraum von Epic, sollen gleich die neueste Version des **Unreal-Editors** sehen. Doch das Getuschel der Kollegen dreht sich um etwas völlig anderes: **Sacred 2**. Ein deutsches Spiel ist tatsächlich eines der beliebtesten Gesprächsthemen auf der weltweit größten Entwicklerkonferenz. Aber warum nur? Wie wol-

len es herausfinden und wandern nach einer enttäuschenden Show von Epic ein paar Meter weiter zum Ascaron-Stand. Und dort nimmt sich **Sacred 2**-Produzent Christian Grunwald mehrere Stunden Zeit, um uns die neueste Version des Action-Rollenspiels zu zeigen und massig Fragen zu beantworten.

Licht oder Schatten?

Die Geschichte von **Sacred 2** beginnt 2.000 Jahre vor der des ersten Teils. Das Volk der Hochel-

fen beherrscht das Fantasy-Reich Ancaria, steht jedoch an der Schwelle zum Bürgerkrieg. Zankapfel ist die so genannte Schöpfungsenergie – eine gewaltige magische Kraft. Während die Priester der Hochelfen diese Energie verwenden wollen, um alle anderen Völker auf Ancaria zu vernichten, möchten andere Stämme in Frieden mit Menschen und Zwergen zusammenleben und die gefährliche Magie für immer aus der Welt verbannen.



VIER SPEZIALFÄHIGKEITEN DES SCHATTENKRIEGER

Geistform: Der Schattenkrieger macht sich für begrenzte Zeit unsichtbar. Gegner können ihn erst entdecken, wenn er angreift. Diese Kampfkunst eignet sich vor allem in Fluchtsituationen.



Umlenkung: Erhöht die Reflexe um ein Vielfaches, so dass der Schattenkrieger Schläge und sogar Schüsse zurückwerfen kann. Dies lässt sich sogar auf die gesamte Gruppe übertragen.



Attacke: Eine schnelle Abfolge von Schlägen und Tritten auf ein oder mehrere Ziele. Sie können entweder die Zahl der Angriffe erhöhen oder deren Durchschlagskraft.



Willensstärke: Mit diesem klassischen »Buff« erhöht der Schattenkrieger für kurze Zeit sowohl seine Lebensenergie als auch seine Widerstandskraft – unentbehrlich für einen Nahkämpfer.

Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel entscheiden Sie vor Kampagnenbeginn, für welche Fraktion Sie in den Kampf ziehen wollen: Licht oder Schatten. Sie können beide Gruppen zum Erfolg führen, erleben jeweils eine andere Geschichte und sehen unterschiedliche Endsequenzen. Dennoch sollen sich die Wege von Licht und Schatten immer mal wieder kreuzen. Christian Grunwald gibt uns ein Beispiel: »Als Kämpfer des Lichts musst du in einer Quest eine Prinzessin eskortieren – auf der Gegenseite lautet dein Auftrag dagegen, genau diese Karawane zu überfallen.« Zwei Maßnahmen sollen helfen, die

Story-Qualität gegenüber Teil 1 erheblich zu verbessern: Zum Einen unterstützt Adventure-Legende Bob Bates (**Eric the Unready, Shannara**) das Team von Ascaron Studio 2 beim Schreiben der Geschichte und der Dialoge. Zum anderen wollen die Entwickler die neue 3D-Engine nutzen, um wichtige Ereignisse mit filmreif geschnittenen Zwischensequenzen in der Spielgrafik zu erzählen.

Inquisition gegen Anubis

Der Story-Schritt in die Vergangenheit und die 3D-Engine ermöglichen es Ascaron, eine völlig neue Spielwelt zu erschaffen und damit fünf neue Charaktere

re einzuführen: Einzig die Seraphim kennen **Sacred**-Fans aus dem Vorgänger. Nur sie und den nahkampplastigen Schattenkrieger sehen wir auf der GDC bereits in Aktion, die übrigen vier sind noch nicht fertig gestellt. Auf dem Konzeptpapier lesen sich Ascarons Ideen jedoch sehr vielversprechend und abwechslungsreich: So erinnert der Tempelwächter optisch an den Totengott Horus aus der ägyptischen Mythologie. Der Tempelwächter soll über einen verformbaren Arm verfügen und im Nahkampf mechanische Waffen einsetzen. Dagegen spezialisiert sich die naturverliebte Dryade bevor-

zugt auf Bögen und voodoo-ähnliche Zaubere. Der fiese Inquisitor kann nur für die Schatten-seite in den Kampf ziehen. Wir vermuten, dass er sich unter anderem auf göttliche Unterstützung verlässt. So gut wie keine Infos gibt es bislang zur Hochelfin, bei der es sich wohl um einen klassischen Zauber-Charakter handeln wird.

Talente-Tuning

Deutlich auskunftsfreudiger zeigt sich Christian Grunwald beim Fähigkeiten-System: »Jeder Charakter wird über drei Aspekte mit je sechs Kampfkünsten verfügen. Pro Talent hast du sechs Modifikationsmö-



Ein **Endgegner**: Dieser Golem kann Monster beschwören und Felsen regnen lassen.



Seraphim und Schattenkrieger erkunden im **Multiplayer-Modus** eine Hochelfen-Stadt.

lichkeiten, kannst davon aber nur maximal drei wählen.« Als Beispiel demonstriert uns Christian Grunwald den Sprung des Schattenkriegers: Mit einem gewaltigen Satz springt der dunkle Ritter in eine verdutzte Gegnergruppe, lässt seinen Zweihänder niedersausen und sprengt die Feinde dank Ragdoll-Physik in alle Richtungen

auseinander. Mit den Modifikationen kann der Spieler nun entweder die Flächenwirkung erhöhen oder aber die Reichweite des Sprungs. Entscheidet er sich für Letzteres, wird aus dem reinen Angriffstalent plötzlich ein ideales Fluchtmittel. Wie im Vorgänger steigern Sie die Kampfkünste mit entsprechenden Runen, die Sie besiegten

Feinden abnehmen, in einer der zahllosen Schatztruhen finden oder als Quest-Belohnung erhalten. Haben Sie genug davon für eine Kampfkunst beisammen, dürfen Sie eine weitere Modifikation wählen.

Drachentaxi

Christian Grunwald zeigt uns ein weiteres Mal den Sprungan-

griff – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass der Schattenkrieger nun auf einem Dämonen sitzt: dem Höllenhund. Denn nach rund einem Drittel der Kampagne soll jeder Charakter sein ganz persönliches Reittier bekommen. Ebenfalls fertiggestellt ist der Tiger der Seraphim, der mit seinem verblüffend echt wirkenden Fell

ABWECHSLUNGSREICHES ANCARIA



Der **Marktplatz** einer Hochelfen-Stadt. Hier kaufen Sie neue Ausrüstung.



Die **Villa** eines Adligen. Jedes Gebäude der Spielwelt können Sie betreten.



Eine **Dryaden-Siedlung**. Diese Wesen leben in den Wipfeln riesiger Bäume.



In der Wüste lauern überall Monster. Nur in der **Oase** finden Sie Sicherheit.



ACTION-ROLLENSPIEL ANGESCHAUT

Angewandte Physik: Die **Trolle** können Steine aufheben und sie auf unsere Heldin schleudern.

schon jetzt mächtig viel Eindruck schindet. Jedes dieser Tiere hat Spezialfähigkeiten wie den Sprungangriff des Höllenhundes oder die Bissattacke des Tigers, die Sie in einem eigenen Talentbaum nach Ihren Wünschen weiterentwickeln können.

Bis Sie im Verlauf der Geschichte auf Ihren animalischen Mitkämpfer treffen, reisen auf dem Sattel eines Pferdes, das Sie wie im Vorgänger bei Händlern kaufen und mit speziellen Rüstungen ausstatten. Für die besonders langen Distanzen hat Christian Grunwald noch ein weiteres Transportmittel auf Lager: Über seinen Monitor flattert flüssig animiert ein gewaltiger roter Drache – die Serachim würde problemlos in den Mund dieses Ungetüms passen. Noch überlegen die Entwickler, ob der Drache nur automatisch von Punkt zu Punkt fliegt oder ob Sie die Riesenechse selbst lenken dürfen. Technisch möglich wäre es jedenfalls.

Situationsabhängig Sachen sammeln

So weit zu den Neuerungen, wir konfrontieren Christian mit den Schwächen des Vorgängers. Stichwort unausgewogene Ausrüstungs-Verteilung: »Wir ar-

beiten an einem situationsabhängigen Zufallssystem. Im letzten Raum eines monsterverseuchten Dungeons wirst du also garantiert wertvolle Gegenstände finden und nicht nur ein paar Goldmünzen.« Und die Superrüstung macht nicht erst am Körper des Helden stolz, sondern bereits im Inventar. Denn sobald Christian mit der Maus über ein Icon fährt, sehen wir die entsprechende Ausrüstung als großes, fein modelliertes 3D-Modell in einem Extrafenster.

Auch die Kritik an den zu wenigen und zu unspektakulären Boss-Monstern haben die Entwickler angenommen. Neben mehr als 100 regulären Gegnertypen designen sie auch über 20 Endgegner. Ein erstes Beispiel zeigt Christian Grunwald zum Abschluss des Gesprächs: Auf dem Boden einer riesigen, durch hunderte Holzstege erschlossenen Grube attackiert ein turmhoher Steingolem den Schattenkrieger. Er hämmert mit beiden Fäusten auf den Boden und lässt einen Felsregen auf den Helden niederprasseln. Spätestens jetzt verstehen wir vollkommen, warum die internationalen Kollegen so getuschelt haben, auch wenn sie nur halb so viel gesehen haben wie wir. HK



► DVD:
Video-Special
► DVD-XL:
HiRes-Video



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK 3636](#)

SACRED 2

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2008

Entwickler: Ascaron Studio 2 / Ascaron
Status: zu 60% fertig

Heiko Klinge: »Ich bin begeistert: von der riesigen wunderschönen Spielwelt, den interessanten Charakteren, der zweigleisigen Kampagne, den Reittieren, dem komplexen Talentsystem. Aber ich bin auch skeptisch: Ein Großteil der Welt ist noch leer, ich habe nur zwei Charaktere in Aktion gesehen, und das Talentsystem macht das Balancing zur Mammutaufgabe. Und ich hoffe so sehr, dass der begeisterte Heiko im nächsten Jahr letztlich Recht behält!«

Die Rückkehr der Ritter

MEDIEVAL 2 KINGDOMS

Ein Königreich für ein Addon? Denkste, Creative Assembly setzt den Strategie-Hit an gleich vier mittelalterlichen Schauplätzen fort – und würzt ihn zudem mit sinnvollen spielerischen Neuerungen.

Schluss mit den Invasionen! Nach **Mongol Invasion** für **Shogun**, **Viking Invasion** für **Medieval** sowie **Barbarian Invasion** für **Rome** trägt das Addon zum neusten Teil der **Total War**-Reihe endlich einen anderen Titel: **Medieval 2: Kingdoms** führt Sie im Sommer 2007 zurück ins Mittelalter. Trotz der Namensänderung geht's darin aber keinesfalls friedlich zu, wie gehabt verwalten und erobern Sie rundenweise ganze Königreiche. Wenn Ihr Heer auf Feinde trifft, schlagen Sie taktisch fordernde Echtzeit-Scharmützel. Hierzu wird **Kingdoms** reichlich Gelegenheit bieten: Statt wie die Vorgänger nur eine Kampagne bietet die Erweiterung gleich vier, gespickt mit spielerischen Neuerungen. Der neue Name ist also nicht die einzige **Total War**-Premiere.

Inselkampf und Kreuzzug

Die **Kingdoms**-Kampagnen schicken Sie auf eine kriegsreiche Weltreise: Sie kämpfen um Britannien, stürzen sich in die Kreuzzüge, schlagen sich

in Osteuropa mit dem Deutschen Orden oder unterjochen Amerika. Jeder Feldzug bietet historische Ereignisse, während der Kreuzzüge etwa greifen auch noch Mongolen an. Hinzu kommen frische Fraktionen mit insgesamt über 150 neuen Einheiten. Und wie gehabt wird Sie jedes Volk vor individuelle Herausforderungen stellen.

Um Britannien ringen Sie mit England, Schottland, Irland, Wales oder Norwegen. Die Engländer herrschen über ein Riesenreich, das hohe Steuereinnahmen, aber auch Probleme bringt: Im Kernland brodeln Aufstände, die Grenztruppen sind weit verstreut. England muss seine Vormachtstellung daher festigen, die Bevölkerung besänftigen und Truppen ausheben. Waliser, Iren und Schotten greifen hingegen aggressiv an und erobern schnell Grenzstädte, bevor die Supermacht erstarkt. Und die norwegischen Wikinger suchen Britannien mit Beutezügen heim – zum Schrecken der anderen Völker.

In der Kreuzzugs-Kampagne kämpfen zwei Allianzen: Mit Jerusalem und Antiochia belagern Sie nahöstliche Städte, die Sie auf Seiten der Türken, Ägypter oder Byzantiner verteidigen. Wer Religionszentren wie Jerusalem unterjocht, darf Eliteeinheiten anwerben und bekommt regelmäßig kostenlosen Nachschub. In eroberten Siedlungen oder nach siegreichen Schlachten können Sie zudem heilige Relikte finden. Jedes dieser Artefakte weisen Sie einem Ihrer Generäle zu, um die Kampfkraft seiner Truppen zu erhöhen. Nach seinem Tod vererbt der Befehlshaber das Relikt seinem Sohn – falls der Feind es nicht zuvor im Kampf zurückerobert.

Glaubenskrieg

Die Kriege des Deutschen Ordens führen Sie mit dem Ritterbund selbst, dem Heiligen Römischen Reich, Polen, Litauen, Dänemark oder Nowgorod. Der Orden überrennt Osteuropa mit kampfstarken Rittern, die er jedoch nur in katholischen Provinzen anwerben darf. Also müssen Sie heidnische Siedlungen schnellstens bekehren, indem Sie teure Kirchen bauen

und Priester ausbilden. Mit Polen, Litauen und Nowgorod verteidigen Sie sich gegen den Orden, können allerdings auch selbst zum katholischen Glauben übertreten. So riskieren Sie Aufstände, schalten aber fortschrittliche Einheiten wie Musketiere und Kanonen frei. Das Dilemma: Die Truppen können Sie gut gebrauchen, doch die rebellischen Bürger schwächen Ihr Reich. Falls der Orden eine katholisierete Stadt erobert, darf er dort zudem sofort Elitetruppen ausheben. Die Dänen verfolgen indes andere Ziele: Wenn sie Skandinavien vereinigen, dürfen sie zähe norwegische Kämpfer anwerben. Und das Heilige Römische Reich versucht, osteuropäische Häfen in den Hanse-Verbund einzugliedern, um den lukrativen Seehandel zu kontrollieren.

Indianer!

Die vierte Kampagne spielt in Amerika. Hier übernehmen Sie die spanischen Kolonisten oder eines der Eingeborenenvölker Azteken, Maya, Apachen, Tarasken, Chichimeken oder Tlaxkalteken. Auf europäischer Seite befehlen Sie anfangs nur ei-



Walisische Axtkämpfer stürzen sich auf die norwegische Armee.



In der **amerikanischen Kampagne** tobt ein Krieg zwischen den Tlaxcalteken (orange) und den Azteken (blau). Beide Eingeborenenvölker dürfen Sie auch selbst anführen.

nen kleinen Elitetrupp unter General Hernán Cortés und sind daher auf Nachschub aus dem Mutterland angewiesen. Dafür sammeln Sie mit Siegen, lukrativen Handelsrouten oder erfüllten Missionen à la »Erobern Sie einen Hafen« Prestigepunkte, und steigen so in fünf Stufen vom Adligen zum Marquis auf. Für jeden Rang gibt's eine

Geldprämie, zudem schalten Sie neue Truppentypen frei. Durch Niederlagen können Sie jedoch auch Prestige und Ränge einbüßen. Um Ihre Truppen zu stärken, schmieden Sie Allianzen mit den Eingeborenen und werben indianische Söldner an. Besonders wichtig ist das im späteren Verlauf des Feldzugs, wenn englische und französi-

sche Expeditionstruppen ein treffen. Die müssen Sie um jeden Preis zurückschlagen.

Die Eingeborenen verteidigen ihre Heimat, können sich aber auch mit den Spaniern verbünden. So gelangen sie an fortschrittliche Einheiten, darunter Musketiere – die sie später gegen die Invasoren einsetzen können. In der Schlacht erhöhen

Azteken & Co. den Moralwert ihrer Soldaten mit Hohepriestern. Barbarisch, aber effektiv: Gefangene Truppen opfern sie den Göttern, das beglückt die Bevölkerung und verhindert Revolten. Das größte Problem der indianischen Völker ist ihre Rivalität untereinander: Mit Kriegen schwächen sie sich gegenseitig zum Vorteil der Spanier.



Die Indianer bringen neue Einheiten, darunter **aztekische Keulenträger**.



Speerträger aus **Nowgorod** verteidigen sich gegen den Deutschen Orden.

Heere Helden

Alle vier Kampagnen profitieren zudem von spielerischen Neuerungen. Hernán Cortés zählt zu den neuen historischen Helden, die mächtige Spezialfähigkeiten haben. Während der Kreuzzüge treffen Sie etwa auf Richard Löwenherz. Der kann in der Schlacht mit seinem Talent »Das Herz des Löwen« (einfallsreicher Name) alle fliehenden Einheiten wieder zu den Waffen rufen. Auf Seiten der Byzantiner kämpft Kaiser Manuel, der Gegner mit »Byzantinischer Politik« verwirrt: In jedem Gefecht besteht die Chance, dass sich gegnerische Divisionen plötzlich gegenseitig kloppen. Dabei löst sich die Formation der Feinde auf, und Sie können mit Reiterei durch die Lücken preschen.

Wenn Sie im Rundenmodus ein Ziel mit mehreren Heeren gleichzeitig angreifen, dürfen Sie in der Echtzeit-Schlacht nun alle selbst befehlen. So führen Sie auf Kreuzzügen oft mehrere zehntausend Mann ins Gefecht – faszinierend. Im Hauptprogramm müssen Sie aber weiter-



In der Kreuzzugs-Kampagne bekriegen sich **zwei Allianzen**: Byzantiner ① und Ägypter ② verteidigen diese belagerte Nahost-Stadt gegen das Königreich Jerusalem ③ und das Fürstentum Antiochia ④. Später mischen sich auch noch die Venezianer ein.

hin alle Reserveheere einem KI-Gegner überlassen. Auch von den neuen Forts profitieren nur die **Kingdoms**-Kampagnen: Engpässe wie Täler blockieren Sie mit Festungen, um die sich erstmals sogar Burggräben ziehen. Feindliche Kastelle können Sie erobern und als Vorposten nutzen. In **Medieval 2** werden die kleineren Feldlager hingegen bei der Einnahme zerstört.

Auftrag vom Fanatiker

Wie im Hauptprogramm verdienen Sie auch in **Kingdoms** mit erfüllten Missionen Geld oder Einheiten. Zu den bekannten Zielen wie »Erobere die Stadt XY« stoßen zudem neue. Mit dem Deutschen Orden etwa treffen Sie hin und wieder auf adelige Kreuzritter, die dem Papst zuliebe nach Osteuropa pilgern, Heiden bekriegen – und um Ihre Hilfe bitten. So stehen Sie den fanatischen Gotteskrieger in der Schlacht bei. Bei Erfolg bedanken sich die Kreuzritter mit Geldspenden, deren Höhe unter anderem davon abhängt, wie viele Feinde Sie erledigt haben. Falls der Adelige stirbt, gehen Sie aber leer aus.

Ebenfalls originell: Im Britanien-Szenario können sich Wa-

liser, Schotten und Iren mit abtrünnigen englischen Fürsten verbünden. Diese Verräter fordern, dass Sie eine englische Stadt erobern und an sie ausliefern. So rufen Sie eine neue, anti-englische Partei ins Leben: die Allianz der Barone. Alternativ behalten Sie die Siedlung für sich, verschmerzen es sich dann allerdings mit den Adligen.

Gemeinsam süchtig?

Die einzige Neuerung, von der auch das Hauptprogramm profitiert, gibt's im Mehrspieler-Modus: Die Original-Kampagne und die vier **Kingdoms**-Feldzüge dürfen Sie künftig via Hotseat bestreiten. Das heißt, dass alle Teilnehmer nacheinander am selben PC zum Zug kommen,

die Schlachten werden ausgewürfelt. Die Hotseat-Funktion für **Medieval 2** will Creative Assembly sogar schon Ende März per Patch veröffentlichen, Modi für Netzwerk und Internet sind derzeit nicht geplant. Weil eine Partie Tage dauern kann, eignet sich der Hotseat-Modus zudem nur für geduldige Fans. Auch **Kingdoms** wendet sich somit in erster Linie an Solisten, zumal das Addon den **Medieval 2**-Suchtfaktor erbt: Der Echtzeit-Runden-Mix motiviert unheimlich, bis zur nächsten eroberten Provinz, zur nächsten neuen Einheit, zur nächsten besiegten Fraktion. Bei aller Innovation bleibt sich die **Total War**-Serie treu, und daran ändert auch der neue Addon-Name nichts. **GR**

GLAUBENSKRIEG

Bevor der Deutsche Orden seine stärksten Einheiten anwerben darf, muss er eroberte Siedlungen mühsam zum katholischen Glauben bekehren.



Die lanzenbewehrten **Ordensritter** galoppieren feindliche Fußsoldaten problemlos nieder.



Die Markenzeichen der **Schwertkämpfer** des Ordens: dicke Kettenrüstungen und gehörnte Helme.

MEDIEVAL 2: KINGDOMS

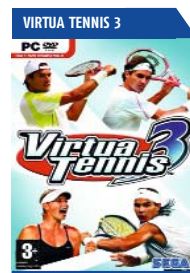
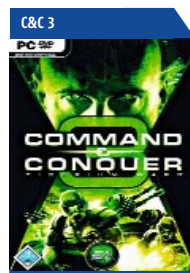
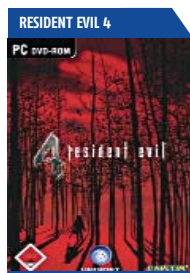
Genre: Strategiespiel-Addon
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Creative Assembly / Sega
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »Für sich betrachtet mag jede der vier Kampagnen kurz wirken, im Paket werden mich die Feldzüge aber monatelang beschäftigen: Ich gebe nicht auf, bevor ich alle Herausforderungen gemeistert habe. Erfreulich, dass Creative Assembly zudem sinnvolle Neuerungen wie die Helden-Talente liefert – obwohl ich mir die auch fürs Hauptprogramm gewünscht hätte. Nur der Hotseat-Modus wirkt halbherzig. Wieso darf ich die Völkerschlacht nicht im LAN oder Internet ausfechten? Dann könnten die Entwickler auch einen simultanen Zugmodus einbauen, damit die Partien nicht so lange dauern. Sei's drum, dank der feinen Feldzüge hat Kingdoms das Zeug zum Einzelspieler-Eldorado.«

TEAM-CHECK

Subjektiv und ungefiltert: Was sagen die GameStar-Redakteure zu den fünf wichtigsten Titeln des Monats?



Gunnar Lott		Doofe Umsetzung. Aber im Herzen immer noch ein gutes Spiel.	Nicht gespielt.	Hier stimmt eigentlich alles. Tolles Spiel, tolles Spiel, tolles Spiel.	Ach. Nun ja. Sieht gut aus, macht Spaß – für zwischendurch.	Der Platzhirsch in Sachen Tennis. Matchball – verwandelt!
		★ ★ ★	–	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Michael Trier		Ich hab' das erste Resi auf dem PC gespielt – nicht nochmal!	Großartige Serie, immer wieder wahnsinnig spannend – und schön!	Seit dem Ur-C&C der erste Nachfolger, der mich wieder reizt.	Gefällt mir gut. Interessante Strecken und Fahrzeuge, Klasse.	Nicht gespielt.
		★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	–
Christian Schmidt		Wie habe ich mich darauf gefreut! Und dann so eine Enttäuschung.	Nicht gespielt.	Toll modernisiert, samt allen alten Tugenden (und Macken).	Es gibt kein Ziel auf Hawaii, es gibt kein Ziel...	Wenn man unbedingt am PC Tennis spielen will, dann damit.
		★ ★	–	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Jörg Spormann		Nicht gespielt.	Zum Blubbern schöne U-Boot-Sim, die nicht nur Profis anspricht.	Der neue Teil schafft es wieder: Echtzeit-Strategie par excellence.	Sonne, Strand, Palmen und schnelle Autos – darauf fahre ich ab.	Sehr gutes Tennis mit einer Steuerung, die auch Boris B. kapiert.
		–	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★
Fabian Siegmund		Eine Frechheit! Da muss ich mir wohl einen Gamicube ausleihen.	Nur ein Ping? Pah! Ich sende fünf!	Ist mir irgendwie zu viel Science Fiction.	Nicht gespielt.	Tennis ist fast noch schlimmer als Fußball.
		★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	–	★
Heiko Klinge		Jade Empire hat gezeigt, wie PC-Umsetzungen gehen. Eine Schande!	Nicht gespielt.	Tolle Präsentation und strategische Tiefe passen eben doch zusammen.	Hergucken, Need for Speed: Das sind Autos, die ich fahren will!	Hätte nie gedacht, dass PS3-Umsetzungen auf einem 2-GHz-PC laufen.
		★	–	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Daniel Matschijewsky		Was für ein klasse Spiel! Aber nicht auf dem PC...	Schnarch! Bei Tiefsee denke ich an Tiefschlaf. Mir zu lahm!	Ein Paradebeispiel, wie packend ein Spiel inszeniert sein kann.	So toll die Autos sind, auf Dauer geht dem Spiel die Puste aus.	Ich habe kein Interesse an Tennis. Aber das macht wirklich Spaß.
		★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
Petra Schmitz		Lieblos hingeschludert. Pfui!	Ich kann ja nicht mal Geduld simulieren. Nichts für mich.	Oh, das ist soooo C&C, dass ich fast aus Nostalgie weinen musste.	Tolle Landschaft, tolle Autos und das tollste: der Vanquish S.	Nicht gespielt.
		★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	–
Michael Graf		Zombies = 5 Sterne. Miese Umsetzung = 2 Sterne Abzug. Ergibt:	Spannend, aber der Pazifikkrieg juckt mich nicht. Sayonara.	Ich liebe es. Details stehen im Test.	Nach drei Wochen öde. Und die hab ich auf der Xbox schon hinter mir.	Schön unkompliziert, aber ohne Online-Modus. Bitte nachreichen!
		★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Patrick C. Lück		Und ich dachte, nach den Filmen kann's nicht schlechter werden...	Allein der Gedanke an Wasserbomben bringt mich ins Schwitzen.	Macht Spaß und Krach. Trotzdem warte ich lieber auf Stracraft 2.	Für einen Spritztoursimulator nicht schön genug.	Nicht gespielt.
		★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	–
Durchschnitt		★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

UNTERSEEISCHE STEUERUNG

DIE PORTIERUNG DES BÖSEN Ordentliche Auflösung? Schnickschnack! Vielleicht Lichteffekte? Tja, die sind alle schon in der Konsolenversion verbraucht worden. Neue gibt's nicht! Mausunterstützung? Unfug! Das bedeutet nur zusätzliche Frickelei für die Programmierer. Sollen sich die Menschen eben ein gescheites Gamepad zulegen, wenn sie **Resident Evil 4** am PC spielen wollen! – So ungefähr wird es wohl in den Unterhaltungen zwischen dem Entwickler Capcom und Ubisoft abgelaufen sein, bevor man sich an die Portierung des Spiels vom Gamecube auf den PC machte. Übrigens: Wollen Sie das jetzt noch spielen?

NUR DIE RUHE Geduldsspiele liegen mir überhaupt nicht. Ich kann ja nicht mal geschweige campen. Spätestens nach 20 Sekunden Rumgehocke in einer finsternen Ecke langweile ich mich. Insofern ist die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 4** nicht wirklich mein Spiel, muss man da doch vor allem eins sein: nämlich geduldig. Dafür werden Sie, sollten Sie über diese wundervolle Tugend verfügen, dann aber auch mit einem erstklassigen Programm belohnt, das lediglich in der Bedienung etwas kränkelt. Aber im Vergleich zur Steuerung auf Tiefseegraben-Niveau eines **Resident Evil 4** ist das fast nicht der Rede wert.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

INHALT

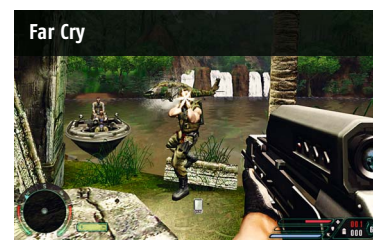
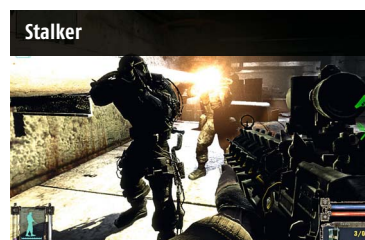
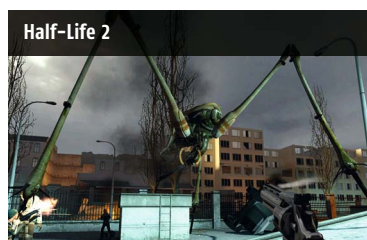
TESTS

Resident Evil 4	70
Silent Hunter 4	74
Dawnspire	77
Stalker (Multiplayer-Nachtest)	78
Red Ocean	80
Steel Walker	82
Redneck Kentucky	82
Airstrike 2: Gulf Thunder	82
Code of Honor: Die Fremdenlegion	83
Stromberg: Büro ist Krieg	83

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen/Items	Handlung	Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	10	7		01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	8			
3	Stalker	Ego-Shooter	THQ	GSC Game World	04/07	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9			
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	90	9	10	8	9	10	10	10	9	9	6			Version 1.3
5	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9			
6	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8			
7	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	89	5	9	10	10	10	10	9	10	8	8			02/05: Addon
8	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10			
9	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9			04/07: Addon
10	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10			
11	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	88	7	8	9	8	10	10	10	8	8	10			Version 3236
12	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8			
13	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10			
14	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8			12/06: Addon
15	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	8	8	8	9			
16	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10			
17	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10			
18	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8			
19	Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	NEU	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9			
20	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7			02/07: Kontrollb.
21	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9			
22	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	9	7	6	7	8				
23	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9			
24	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10			
25	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	84	4	9	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.





Bei den knackigen **Bosskämpfen** reicht stumpfes Draufballern nicht. Zuerst müssen Sie die Schwachstelle des Monsters finden.

Zombie gut durch, bitte!

RESIDENT EVIL 4

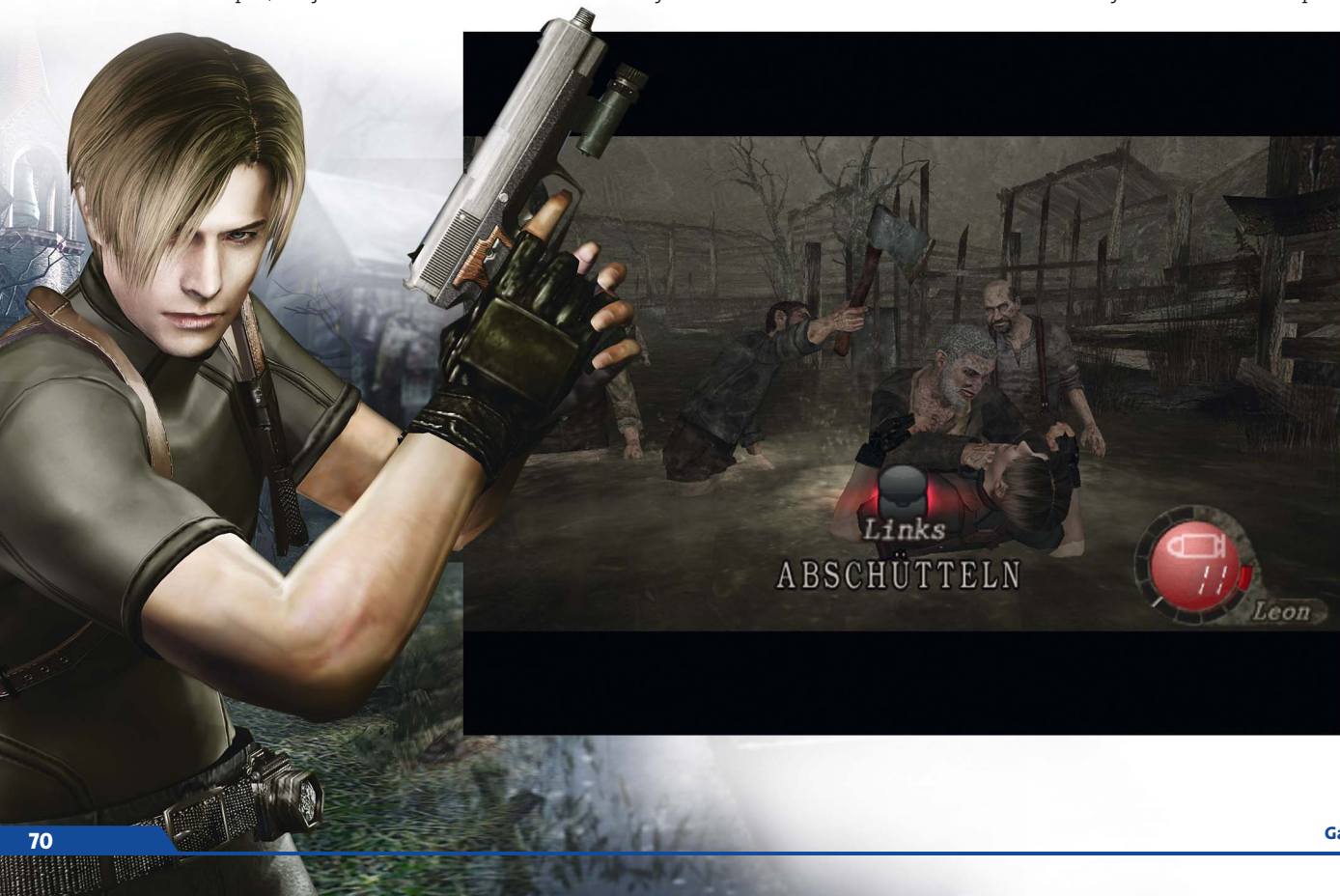
Dieses Spiel wird Sie doppelt Nerven kosten. Denn der grandios-gruselige Konsolenklassiker ist durch die mieseste PC-Umsetzung der letzten Jahre verpfuscht. Lohnt sich der Kauf trotzdem?

Rund um den Globus hagelte es 90er-Wertungen. Manche sprachen gar vom besten Spiel, das je für den Ga-

mecube entwickelt worden sei. Ganz klar: Hier geht's um **Resident Evil 4**, das 2005 für Nintendo Konsole und die Playstation 2

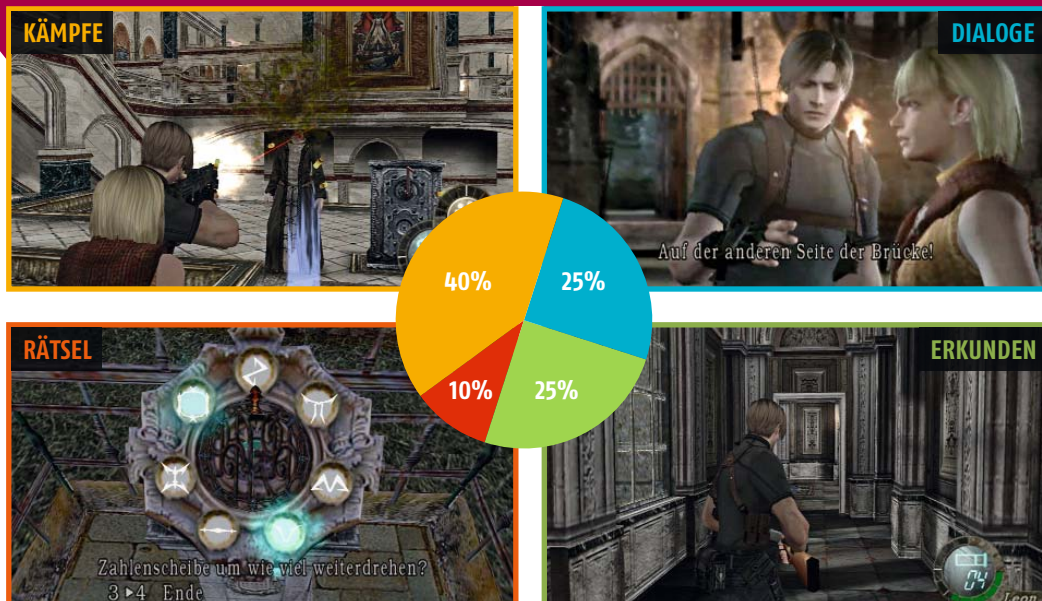
erschien. Jetzt, zwei Jahre nach seinem ersten Auftritt, wagt der Horror-Shooter den Sprung auf den PC – und kommt nicht mal

ansatzweise an seinen Konsolenbruder heran. Denn die Konvertierung des zu Recht mit Lobeshymnen überhäuften Spiels



Die **störenden 16:9-Balken** lassen sich nicht deaktivieren. Das schränkt das ohnehin schon enge Blickfeld unnötig ein.

WAS GIBT ES WIE OFT ZU TUN?



wurde von den Entwicklern gründlich in den Sand gesetzt.

Wie üblich. Oder?

Leon Kennedy, Held des zweiten **Resident Evil**-Teils, wird vom US-Präsidenten nach Spanien geschickt, um dessen verschwundene Tochter zu finden. Natürlich geriet die nicht ohne Grund unter die Räuber, denn die geheime Organisation Los Illuminados will Ashley (so heißt die Entführte) für Experimente mit gefährlichen Parasiten missbrauchen. Die nisten sich in Menschen ein und verwandeln sie in seelenlose Tötungsmaschinen. Die zu Beginn klischeehafte Geschichte zieht Sie im Verlauf immer mehr in ihren Bann. Denn zum einen sind die Figuren lebendig und mit allerhand Macken inszeniert, zum anderen gibt es zahlreiche überraschende Wendungen und

Momente, die besonders **Resident Evil**-Fans gefallen dürften. Ärgerlich nur, dass der sehr gute Eindruck der zahlreichen und hervorragend gemachten Zwischensequenzen durch das pixelige Bild geschmälert wird.

Maus war leider aus

Anders als bei den bisherigen Serienteilen lenken Sie den Protagonisten aus einer leicht seitlichen Verfolgerkamera. Das entpuppt sich auf dem PC als eine der größten Hürden, denn die Entwickler haben auf eine Mausunterstützung komplett verzichtet. Die Steuerung per Tastatur ist eine Frechheit, weil Sie neben den WASD-Tasten ein zweites Steuerkreuz brauchen, um Leon bewegen und gleichzeitig die

Kamera justieren zu können. Da so kaum noch Finger für die weiteren Tasten (Zielen, Feuern, etc.) übrig sind, bleibt nur der Griff zum analogen Gamepad. Die fehlende Mausunterstützung stört zudem bei der ansonsten übersichtlichen Karte und dem in mehrere Register unterteilten Inventar. Auch dass Sie die breiten schwarzen 16:9-Balken nicht deaktivieren können, stärkt das Gefühl, dass hier lieblos auf den PC portiert wurde.

IQ-Test für Zombies

Haben Sie sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt und sitzen idealerweise in einem abgedunkelten Raum, reicht die Atmosphäre von

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Resident Evil 4 war auf dem GameCube für mich eines der besten Spiele des Jahres 2005. Das dann sehr vernünftig auf die PS2 übertragen wurde. Unglaublich dagegen, wie lieblos Capcom sich der PC-Umsetzung angenommen hat. So bekommt man auch das tollste Spiel kaputt. Dennoch, an vielen Stellen merkt man trotz aller Unzulänglichkeiten bei Technik und Bedienung immer noch einen Hauch der früheren Brillanz, in den gloriosen Bosskämpfen etwa. Wer auf Horror steht, für den mag sich ein Blick lohnen – oder der Kauf einer Altheisen-Konsole samt der Budgetversion von Resi 4.

»Vergänglicher Ruhm«



Resident Evil 4 locker an die von **F.E.A.R.** oder **Doom 3** heran. Der Grund ist die subtile Spannung, die das Spiel erzeugt: In den düsteren Landschaften knarren alte Bäume, Wind weht durch die Gassen eines verlassen Bauerndorfes, und auf den Grabsteinen eines Friedhofs hocken Raben, die protestierend davonfliegen, wenn Sie sich nähern. Feinde tauchen zwar nicht so unvermittelt auf wie in den Vorgängern, sorgen aber dennoch immer wieder für gruselige Szenen. Denn nahe Gegner schlurften leise durch die Gegend und rennen bei Blickkontakt manchmal plötzlich auf Sie zu. Zwar sind die Infizierten in der Regel simples Kanonenfutter, gelegentlich klettern sie Ihnen jedoch auf Leitern hinterher oder springen durch Fenster. Andere werfen sogar mit Äxten oder (besonders gefährlichen) Dynamitstangen.

Reaktion eines Kolibris

Das Leveldesign ist auf hohem Niveau und schafft es trotz des



Nervig: In der Mitte des Spiels müssen Sie die (extrem doofe) **Präsidententochter Ashley** beschützen.

Mit einem **Boot und Harpunen** bekämpfen wir Nessis bösen Bruder.



Mit Sensen bewaffnete **Zombiemönche** sollten Sie nicht zu nah an sich heranlassen.

grau-braunen Einerleis, verhältnismäßig viel Abwechslung ins Spiel zu bringen. So erkunden Sie modrige Höhlengräber, entdecken eine verlassene Forschungsstation und durchwandern eine gewaltige Burg. Das Gemäuer-Kapitel strapaziert allerdings Ihre Geduld, da Sie darin stets Ashley beschützen müssen. Die ist so dumm, dass sie sich bei Feindkontakt auf dem Boden zusammenkauert und freiwillig fressen lässt. Neben den zahlreichen Ballereien setzt Ihnen das Spiel gelegentlich simple Schalter- und Kombinationsrätsel vor, die aber selbst Einsteigern keine Probleme bereiten. Viel mehr Spaß machen die gelegentlichen Actioneinlagen, bei denen Sie zum Beispiel wie Indiana Jones in einer Lore durch eine Mine brettern und auf Gegner ballern. Die zahlreichen Bossgegner sind Segen und Fluch zugleich. Denn einerseits erfordern die Mega-monster spezielle Taktiken, andererseits müssen Sie dabei wie etwa in **Tomb Raider Legend** zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken. Da Sie aber (anders als bei den Konsolenversionen) nicht mal eine halbe Sekunde Zeit dafür haben, bleibt oft nur der frust-

rierte Druck auf die Schnellladetaste. Zum Glück sind die altbekannten Schreibmaschinen, an denen Sie speichern dürfen, stets fair verteilt.

Licht an, bitte!

Hin und wieder treffen Sie auf Händler, bei denen Sie Waffen kaufen oder diese in mehreren Stufen ausbauen. Das Geld hierfür finden Sie bei getöteten Gegnern oder in zahlreichen Verstecken. Überhaupt müssen Sie die Gegend penibel erkunden, sonst geht Ihnen schnell die Munition aus – das hält die Spannung auf hohem Niveau. Apropos spannend: So gruselig **Resident Evil 4** auf dem PC ist, die Konsolenversion kann mehr. Denn die bietet stimmige Lichteffekte, die in der PC-Ausgabe komplett fehlen. Am ehesten fällt das in der Burg auf, in der Sie die unbewaffnete Ashley an Gegnern vorbeiführen. In der Konsolenvariante sorgt nur Ihre Taschenlampe für ein wenig Licht, auf dem PC sehen Sie die Feinde durch die fehlenden Effekte hingegen schon aus hundert Metern Entfernung. Überhaupt sieht **Resident Evil 4** trotz höherer Auflösung durch matschige Texturen und Spar-Effekte hoffnungslos veraltet aus. Nur die weichen Animationen



Die **Zwischensequenzen** sind großartig inszeniert, aber pixelig und unscharf.

retten das Spiel vorm grafischen Totalausfall. Beim Sound macht das Spiel jedoch fast alles richtig: Die englischen Sprecher leisten hervorragende Arbeit,

und die Umgebungsgeräusche und subtile Musik erzeugen perfekte Horror-Stimmung – leider nur in Stereo. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3581

RESIDENT EVIL 4 3D-ACTION

ENTWICKLER: Capcom (Devil May Cry 3, GS 09/06: 80 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Englisch (dt. Untertitel)
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch

TERMIN (D): 23.3.2007
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

Der Ashley-Abschnitt nervt.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht — schwierig
 SPIELMECHANIK: einfach — komplex
 SPIELTEMPO: langsam — schnell

HILFEN: Info-Tafeln
 SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte, automatisches Speichern

ERFORDERT:
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM: 1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 4,6 GB Festplatte
 STANDARD: 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad
 OPTIMUM: 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad

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 X900 XT
 ■ Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Gamepad
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- AB 18-DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3580
- USK: keine Jugend-freigabe
- WIN VISTA 32 BIT läuft

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Da ich weder einen Gamecube noch eine Playstation 2 besitze, war ich heilfroh, dass es ein brillantes Spiel wie Resident Evil 4 auf den PC geschafft hat. Doch die Umsetzung ist derart miserabel, dass ich heulen könnte. Wie es optimal läuft, hat Jade Empire gezeigt: bessere Grafik, angepasste Steuerung, neue Waffen und Gegner. All das gibt's im PC-Resident-Evil nicht. Ja, es ist ein gutes Spiel, das in Sachen Atmosphäre und Geschichte so manchen Genrevertreter in die Tonne tritt. Aber wer das erleben will, sollte unbedingt zur Konsolenvariante greifen. Die gibt's nämlich auch schon zum Budgetpreis.

»Eine Horror-Umsetzung«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + polygonarme Grafik + keinerlei Lichteffekte + schwammige Texturen + störende 16:9-Balken	5/10
SOUND	+ sehr gute englische Sprecher + gruselige Umgebungsgeräusche + gelungene Effekte + wenig Musik + kein Surround	8/10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + Speicherpunkte fair verteilt + teils knifflige Bossgegner + unfaire Reaktionstests	7/10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Horrorstimmung + gut platzierte Schockmomente + massenhaft Zwischensequenzen + stimmiges Szenario	10/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad + passende Kamera + Tastatursteuerung unbrauchbar + keine Mausunterstützung	4/10
UMFANG	+ ziemlich lange Story-Kampagne + freischaltbare Extras + viele Geheimnisse + teilweise künstlich in die Länge gezogen	8/10
LEVELDESIGN	+ recht abwechslungsreich + teils sehr detaillierte Levels + Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen + Wiederholungen	8/10
KI	+ Zombies klettern Leitern hoch und springen durch Fenster + seltene Wegfindungsprobleme + Begleiter strohdoof	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Waffenarsenal + in mehreren Stufen ausbaubar + nützliche Gegenstände... + ...die teilweise kombinierbar sind	9/10
HANDLUNG	+ interessante Charaktere + überraschende Wendungen + fiese Bösewichte + typische Horrorgeschichte	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: GROSSARTIGER KONSOLEN-SHOOTER, MIES UMGESETZT.

71 SPIELSPASS



Wir haben uns in stundenlanger Schleiarbeit in den Hafen von Kure geschuggelt und dort die **Yamato** in Brand geschossen – das größte Schlachtschiff, das je gebaut wurde.

Das muss das Boot abkönnen!

SILENT HUNTER 4

Nachdem Sie im Vorgänger im Dienst der deutschen Kriegsmarine standen, gehen Sie nun für die US Navy auf die Jagd – leise, versteht sich.



Irgendwo da oben müssen sie sein – die Truppentransporter, die wir schon seit Stunden jagen. Sie sehen zwar aus wie betagte Vergnügungsdampfer, aber die Zeit für Kreuzfahrten im Pazifik ist endgültig vorbei. Wir schreiben das Jahr 1942, und das Einzige, was jetzt noch vor Japan kreuzt, sind Kriegsschiffe. Und unser U-Boot, die USS Guardfish. Nun ja, eigentlich spielen wir gerade **Silent Hunter 4** von Ubisoft, aber die Simulation fühlt sich derart

echt an, dass wir glatt vergessen könnten, am heimischen PC zu sitzen. Also psst, seien Sie bitte leise, entschuldigen Sie die schlechte Luft und schauen Sie uns zu: Wir jagen gerade.

Eile mit Weile

Unser Boot schleicht auf fünfzig Metern Tiefe durch den Pazifik. Das Hydrophon zeigt mit blauen und schwarzen Linien die Richtung zu sechs Kontakten an: zwei Transporter und vier Zerstörer. Wir haben den klei-

nen Konvoi am Abend unseres sechsten Einsatztages mit dem Radar entdeckt. Seitdem pirschen wir uns an ihn heran. Das ist nun knapp sechs Stunden her, dank Zeitbeschleunigung rund 30 Minuten Echtzeit – **Silent Hunter 4** ist nur was für Geduldige. Unsere Geduld hält zwar noch ein bisschen, Atemluft und Batterie der Guardfish sind aber so gut wie erschöpft. Der CO₂-Anteil in der Luft steigt gefährlich an, die Leistung unserer Männer lässt nach. Dabei

sind die sonst so pflegeleicht: Der Wechsel der drei Arbeitsschichten funktioniert in **Silent Hunter 4** automatisch, wir müssen uns nicht um jeden Mann kümmern. Aber gegen den Erstickungstod hilft keine Disziplin – wir müssen an die Oberfläche. Also gehen wir auf Risiko (freies Speichern macht das einfach) und tauchen auf.

Im Trüben fischen

Wir eilen sofort (per F-Taste) auf die Brücke, während unsere



Unser **Bordgeschütz** zerhämmt einen japanischen Truppentransporter. Die Besatzung flieht in die Rettungsboote.



Im **Mehrspielerpart** kommandieren Sie auch Kriegsschiffe.



Die **Torpedoeinstellungen** können Sie per Hand justieren.

Crew die Radarpeilungen der sechs Schiffe ansagt. Wir sind nur knapp hundert Meter von einem der Transporter entfernt! Sehen können wir ihn allerdings nicht – es ist mittlerweile nicht nur stockfinstere Nacht, es gießt auch in Strömen. **Silent Hunter 4** stellt den Seegang und das Wetter sehr realistisch dar, vom strahlenden Sonnenschein bei spiegelglattem Meer bis hin zu der trüben Suppe, in der wir gerade aufgetaucht sind. Wir könnten zwar anhand von Richtung, Kurs und Geschwindigkeit der Schiffe Torpedos auf selbst berechneten Routen ins Dunkle jagen, doch die Feuerleitlösungen überlassen wir lieber der Crew. Allerdings müssten wir dafür das Ziel sehen – aus dem Angriff wird also erstmal nichts. Ein paar Minuten bleiben wir im Unwetter unentdeckt, da schwenkt einer der japanischen Zerstörer in unsere Richtung. Der hat uns geortet! Batterien und Atemluft sind zwar noch längst nicht wieder voll, aber wenn wir hier oben bleiben, erledigt uns das Kriegsschiff. Also: Alarmtauchen!

Kuck mal, ich hör' was!

Kaum sind wir verschwunden, sendet der U-Boot-Killer »Pings« mit seinem Sonar aus, um uns zu orten. Als der Zerstörer über uns ist, drehen wir in sein Kielwasser. Da ist sein Sonar wegen

der eigenen Motorengeräusche taub. Apropos Motorengeräusche: Jedes Schiff in **Silent Hunter 4** trägt seine eigene Klangsignatur. Erfahrene U-Bootkapitäne können daher hören, mit wem sie es zu tun haben. Erfahrene Zerstörerkapitäne hingegen wissen, dass sie im Kielwasser taub sind, und so deckt uns der Kerl über uns mit Wasserbomben ein. Dabei öffnet sich eine kleine Videoeinblendung, die »Ereigniskamera«, und zeigt uns, wie die Ladungen zu uns herabgleiten. Rums! Das ganze Boot wackelt, Wasser dringt ein, und unsere Mannschaft sieht gar nicht glücklich aus. Wir stellen die Motoren ab, stoßen ein paar Täuschkörper aus, stellen uns tot und lassen uns unter die Thermokline sinken. Das ist die Grenze zu einer kälteren Wasserschicht, in der wir uns verstecken können. Das Manöver funktioniert, der japanische Zerstörer dreht ab.

Schiff à la Carte

Um den Konvoi wiederzufinden, malen wir mit den Zeichentensilien von **Silent Hunter 4** die wahrscheinlichste Route der Schiffe in unsere Karte und berechnen (oder schätzen) einen Abfangkurs. Das Spiel macht uns Navigieren leicht: Wir legen Wegpunkte an oder befehlen spontan Richtung und Geschwindigkeit. Tatsächlich ha-

ben die Transporter einen Zickzack-Kurs eingeschlagen, so dass wir sie nach ein paar Stunden (mehreren Spielminuten) erneut orten. Diesmal ist die Sicht klar, das Wetter schön, die Pötte halten geradlinig Kurs – wir wagen zwei Schüsse über große Distanz. Wir müssen nur mit dem Periskop auf einen Schiffsteil zielen, die Mann-

schaft macht den Rest. Unsere Torpedos brauchen eine ganze Weile bis ins Ziel, wir wechseln derweil zur freien Außenkamera. Das erste Geschoss schlägt ein: Eine riesige Wasserfontäne spritzt in den Himmel, kurz danach eine Folgeexplosion – das Schiff steht in Flammen. Dem zweiten Pott reißt unser Torpedo ein sichtbares Loch in die

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Bei älteren 3D-Karten sollten Sie die »Environmental Effects« abschalten, um deutlich mehr Frames zu erreichen.
- Hohe Texturdetails und der Effekt »Full Screen Glare« kosten einiges an Leistung, verbessern die Optik aber spürbar.

- Senken Sie die »Particle Density« und das »LOD Detail« schrittweise für mehr Leistung.

CHECKLISTE

- 4,6 GByte Speicherplatz
- 2,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT SILENT HUNTER 4 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT				
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
		Geforce 7		7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX
Prozessor		Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX
		Geforce 8						8800 GTS	8800 GTX
	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+		3,8 GHz		
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz				
Speicher in MB		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57
		Pentium D				915	950		965 XE
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62
		Core 2 Duo						E6300	E6600
	3		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048
									3.072

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Texturen, LOD-Detail. Aus: Environmental Effects, Full Scene Glare, Detailed Wave Ripples	läuft so flüssig: 1280x1024, teils hohe Texturdetails möglich. Aus: Environmental Effects. An: Full Scene Glare, Detailed Wave Ripples	läuft so flüssig: 1280x1024, hoch aufgelöste Texturen, maximale Details. Meist auch 4x AA/8x AF und höhere Auflösung möglich.
		zuckelt stark			



Sonar-, Radar- und Sichtkontakte werden automatisch in die Karte übertragen, mit den Zeichenutensilien machen wir zusätzliche Notizen.

Bordwand, er kippt zur Seite und versinkt wenig später. Erst nach vier Stunden geht auch der zweite Kahn unter – gelobt sei die Zeitbeschleunigung.

Hafenrundfahrt

In Sachen Bedienung wirkt **Silent Hunter 4** teilweise unfertig. Nach dem Laden eines Spielstandes stehen die Motoren unseres Bootes still. Die detailliert modellierten und mit Seeleuten ausgestafften Innenbereiche der Guardfish sind nicht voll funktionstüchtig – Kipp- und Drehschalter bewegen sich nicht, die im Handbuch beschriebenen Bedienelemente der Sonarstation fehlen komplett. Die sind zwar nicht nötig, weil wir die Sonardaten von der Crew angesagt bekommen, aber wenn die Station schon da ist, sollte sie der U-Boot-Atmosphäre zuliebe funktionieren. Und spätestens bei der dritten Ausfahrt aus Pearl Harbor nervt es, dass wir den Kurs durch die Kanäle selbst anlegen müssen. Der hawaiianische Stützpunkt dient als einer der Heimathäfen

für die Kampagne. Von hier aus werden wir auf zufallsgenerierte Einsätze geschickt, müssen mal Patrouillen fahren, mal Kommandotrupps am Strand absetzen oder einfach nur Spionagefotos schießen. Damit verdienen wir Ruhmepunkte, mit denen wir die Guardfish aufrüsten oder ihre Mannschaft mit Orden und Beförderungen belohnen. Dann arbeitet die Crew effektiver, lädt zum Beispiel die Torpedos schneller nach.

Bismarck? Yamato!

Neben der Kampagne bietet **Silent Hunter 4** elf Sondereinsätze und fünf Patrouillenfahrten, die einzelne spannende Gefechte präsentieren. So schleichen wir uns etwa durch die flachen Buchten der Insel Honshu unter Sturzbombern hinweg bis in den Hafen von Kure, wo wir die Yamato torpedieren, das größte Schlachtschiff der Geschichte – aufregend! Weitaus langsamer und taktischer geht's im Mehrspielermodus zu, denn da gibt's keine Zeitbeschleunigung. In fünf Szenarien gehen bis zu acht U-Boot-Fahrer kooperativ auf Jagd oder spielen gegeneinander: japanische Schiffskommandanten gegen amerikanische Taucher. Die Geschütze der Zerstörer können Sie allerdings nicht direkt steuern, Sie dirigieren die Schiffe nur umher. Das Gefühl, ein Boot selbst zu lenken, kommt also nicht auf. Ganz im Gegensatz zur Guardfish: Hier haben wir sogar den Eindruck, wir hätten den Geruch unserer schwitzenden Kameras in der Nase. Der kann allerdings auch echt sein: Auf Feindfahrt mit **Silent Hunter 4** versagt schon mal das Deo.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2870



Die **Außenkamera** zeigt, was an der Oberfläche vor sich geht. So müssen Sie sich nicht auf Ihre Instrumente verlassen – realistisch ist das natürlich nicht.

SILENT HUNTER 4 U-BOOT-SIMULATION

ENTWICKLER: Ubisoft Rumänien (Blazing Angels, GS 06/06: 72 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch

TERMIN (D): 22.3.2007
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK
 SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: ACTION
 SZENARIO: realistisch
 FREIHEIT: linear
 HANDLUNG: einfach
 GEWALT: keine
 SPIELABLAUF: Action

Hat man die Bedienung begriffen, wird's spannend.

ANSPRUCH

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

HILFEN: Tutorials
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT:
 Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3,0 GHz Intel	Pentium 965XE Intel
XP 1800+ AMD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	XP 3200+ AMD	A64 4000+ AMD
512 MB RAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
4,6 GB Festplatte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4,6 GB Festplatte	4,6 GB Festplatte

PROFIERT VON:
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1
 KOPIERSCHUTZ: Securom

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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Koop (8), Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Ohne Zeitbeschleunigung dauern die Gefechte Stunden – nur für echte Fans.

SERVERSUCHE: Extern
 MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

BEWERTUNG

KATEGORIE	BEWERTUNG
GRAFIK	9/10
SOUND	10/10
BALANCE	9/10
ATMOSPHÄRE	9/10
BEDIENUNG	7/10
UMFANG	9/10
MISSIONSDSIGN	8/10
KI	8/10
REALISMUS	9/10
KAMPAGNE	9/10

FAZIT: SPANNENDES SCHIFFEVERSENKEN IM PAZIFIK.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich habe natürlich auch »Das Boot« gesehen, aber durch unzählige Hollywood-Filme kenne ich mich im Pazifik-Szenario eigentlich besser aus als im heimatnahen Nordatlantik. Da war ja auch irgendwie mehr los: riesige Seengefechte mit Flugzeugträgern und den dicksten Schlachtschiffen der Welt. Und daran nehme ich jetzt teil! Es wird keine Sekunde langweilig, einen Konvoi mal für ein paar Stunden zu verfolgen, denn Silent Hunter 4 bringt die angespannte U-Boot-Atmosphäre hervorragend rüber. Die Bedienungsmäcken drücken zwar ein wenig auf die Stimmung, kriegsentscheidend sind die allerdings nicht.



»Das taucht was«

DAWNSPIRE

Zweitklassiges Online-Totgeklücke.



Die Figuren sehen ganz hübsch aus, spielerisch aber bleibt Dawnspire eher öde.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren



WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• Mausabfrage leicht verschoben
• Patchen erst mit Admin-rechten möglich

Es fühlt sich ein bisschen wie eine Mischung aus **Diablo** und **Guild Wars** an, ist aber bei Weitem nicht so gut: In **Dawnspire** hetzen Sie mit einer von fünf Klassen (Nahkämpfer oder Zauberer) über Karten und versuchen, Relikte zu erobern oder Schreine zu halten. Im Gegensatz zu den unoriginellen Aufgabenstellungen versucht das Programm in Sachen Charaktere etwas Neues: Sie dürfen aus zehn möglichen Fähigkeiten nur fünf mit in den Kampf nehmen. Wie mächtig die Fertigkeiten sind, entscheiden Sie bei der Charaktergenerierung

über eine Punktevergabe ähnlich wie in **Guild Wars**. Anders aber als im Quasi-Vorbild dürfen Sie Ihren Helden in **Dawnspire** nicht jederzeit umbauen. Wenn Ihnen etwa Ihr Temppler nicht mehr zusagt oder Sie mal andere Spezialangriffe oder Schutzzauber ausprobieren wollen, müssen Sie zunächst im Kampf Umbau-Punkte verdienen. Schade: Mischklassen bietet das Programm nicht an, eine Hexe bleibt stets nur eine Hexe.

Dawnspire ist recht hübsch; die bisherigen zehn Levels fallen farbenreich aus, und die Figuren pixeln auch dann nicht auf, wenn Sie nah heranzoomen. Der Levels öden fix an: Schreine, Auferstehungspunkte und Wege scheinen sehr generisch angeordnet. Besonderheiten wie Engpässe fehlen. Vielleicht gibt es die auf den angekündigten Zusatz-Karten. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3603

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dass sich Dawnspire ein bisschen am Spieler-gegen-Spieler-Prinzip von Guild Wars orientiert, liegt auf der Hand. Das ist ja schon mal nicht schlecht. Aber gerade mal zehn Fertigkeiten pro Charakterklasse erscheinen mir recht mickrig. Viel Bastelfreiheit habe ich da keine. Zumal ich erst Punkte gewinnen muss, um richtig was ändern zu können. Dazu beschränken die ähnlichen Karten und die zwei Spielmodi die Langzeitmotivation. Wer abwechslungsreiche, schnelle und schöne Online-Schlachten möchte, greift nach wie vor zu Guild Wars.

»Bietet mir zu wenig«



DAWNSPIRE

GENRE	Online-Aktionspiel
PUBLISHER	Silent Grove / G-Stars
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



Multi-Stalking

STALKER

Den Singleplayer-Modus ehrten wir bereits im letzten Monat mit einer 90er-Wertung. Jetzt sagen wir Ihnen, ob sich Stalker online und im LAN ähnlich großartig spielt.

FACTS

- > 3 Spielmodi
- > 10 Karten
- > 5 Rangstufen
- > 28 Waffen
- > 26 Ausrüstungsgegenstände

Der Entwickler GSC Game World macht es sich mit den Multiplayer-Modi von **Stalker** einfach: Die Karten sind leicht modifizierte Levels des Hauptspiels. Das ist Segen und Fluch. Segen: Die Maps sehen unverändert gut aus und bieten jede Menge Verstecke. Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie Anomalien lassen sich zuschalten. Fluch: Wenn nur wenige Spieler auf einem Server sind, suchen Sie sich die Augen

wund, bis Sie einen Gegner finden – zumindest in »Deathmatch« und »Team-Deathmatch«. Die Spielart »Artifact Hunt« (Artefaktjagd) gehorcht anderen Gesetzen.

Jeder ist ein Neuling

5.000 Rubel liegen auf Ihrem Spielerkonto, wenn Sie in eine Runde Deathmatch oder Team-Deathmatch einsteigen, denn die Multiplayer-Modi von **Stalker** funktionieren ein bisschen wie **Counterstrike**: Sie müssen sich Ihre Waffen kaufen. Mit den 5.000 Rubel könnten Sie sich theoretisch gleich die teuerste Waffe und die beste Rüstung schnappen, praktisch aber fehlt Ihnen dazu der Rang. Sie steigen als »Novice«, also als Neuling in eine Partie ein und arbeiten sich dann durch Abschlüsse weiter auf: über »Experienced« (erfahren), »Professional« (Profi) und »Veteran« bis hin zu »Legend«. Mit jedem höheren Rang bekommen Sie Zugriff auf bessere Waffen und Gegenstände wie Fernrohre oder Rüstung. Stehen Ihnen im Rang Novice gerade mal vier der Sturmgewehre zur Verfügung, sind es als »Experienced Stalker« bereits sechs und im Status Professional schon acht.

Anders als beispielsweise in **Battlefield 2** sind die Ränge in



Beliebte Punkte sind **Simse**, von denen aus Sie die Karten im Blick haben.

Stalker nicht permanent. Sie beginnen stets als Neuling. Wenn Sie also in ein laufendes Spiel einsteigen, müssen Sie damit rechnen, dass die Gegner schon höher im Rang sind und somit effektivere Waffen und vor allem auch besser gepanzerte Anzüge zur Verfügung haben.

Schnell Geld verprassen

Wofür aber die Menge Geld, wenn man zu Beginn einer Partie sowieso nur wenig kaufen kann? Die Erklärung: Noch bevor Sie im eigentlichen Spiel sind, müssen Sie sich für eine Ausrüstung entscheiden. Sie nehmen vielleicht die AK-47

mit Munition. Dazu packen Sie noch eine Splittergranate und ein Medipack. Das macht zusammen schon 1.060 Rubel. Steigen Sie darauf ins Match ein, wird diese Summe von Ihren 5.000 Rubel abgezogen. Sterben Sie, können Sie entweder per Klick gleich wieder aufstehen, haben wieder die gleiche Ausrüstung und verlieren abermals 1.060 Rubel. Oder Sie arrangieren vorher Ihre Ausstattung neu. 5.000 Rubel sind nämlich schnell verplempert. Wer kein Geld mehr hat, muss mit der kostenlosen Standardpistole losziehen und sollte nach gefallen Kollegen Aus-

WIE HABEN WIR GETESTET?

Der Test basiert auf dem geschlossenen und öffentlichen Beta-Test, da uns THQ keinen fertigen Multiplayer-Modus zur Verfügung stellen konnte. Jedoch sollen laut Aussage des Publishers höchstens noch kleinere, nicht spielentscheidende Änderungen ihren Weg in die Verkaufsversion von **Stalker** finden.



Das **Kauf-Menü**: Sie können dort drei Ausrüstungssets speichern.

SELBSTGEMACHTE ANOMALIE



Die **Artefakte** können auch als Waffe benutzt werden. Nimmt man sie in die **Hand** und hält eine Weile die linke Maustaste gedrückt, werden die Kugeln

ähnlich einer Granate scharf gemacht. Nur explodieren die Artefakte dann nicht, sondern verwandeln sich in tödliche statische **Entladungen**.

schau halten, denn deren Gewehre bleiben nach dem Ableben für einige Zeit liegen. Frisches Geld verdienen Sie durch Abschüsse. Erledigen Sie einen Konkurrenten, werden Ihnen 400 Rubel gut geschrieben, bei einem Kopftreffer sind es 450. Gelingt es Ihnen noch, den Rucksack des Gegners einzusammeln, addieren sich weitere 100 Rubel. Um die Kosten für die Startausrüstung wieder einzuspielen, müssen Sie mehrere Gegner erledigen, ohne zu sterben. Je fortgeschrittener (und damit teurer) Ihre Gewehre, desto schwieriger wird das.

Gib mir die Kugel!

In Artifact Hunt kämpfen zwei Teams darum, die meisten blinkenden Kugeln in die jeweils eigene Basis zu tragen. Diese Kugeln erscheinen zufällig an einigen vorgegebenen Punkten auf der Karte, die von den Startzonen der Mannschaften in etwa gleich weit entfernt liegen. Sobald ein Artefakt auftaucht, wird dessen Lage auf der Minimap angezeigt. Haben Sie die Kostbarkeit eingesackt, wird sprinten unmöglich, schießen geht nach wie vor. Sie sind also nicht wehrlos den Gegner ausgeliefert. Schaffen Sie es mit dem Schatz in die sichere Zone, erhält Ihr Team einen Punkt.

Der Kaufmodus in Artifact Hunt funktioniert ein wenig anders als in den Deathmatch-



Treppenhaus-Schießereien gibt es oft, liegen doch immer gleich mehrere Einstiegspunkte in den Gebäuden.

Modi. Die Ränge entfallen, Sie starten mit 500 Rubel Kapital und erstehen Ihre Ausrüstung in der Teambasis. Geld verdienen Sie durch Abschüsse und das Erobern der Kugel.

Am meisten Spaß macht der Spielmodus, wenn der Server in den Wiedereinstiegsoptionen auf »Artifact Capture« steht. Dann verläuft eine Runde ähnlich wie in **Counterstrike**: Sind Sie ausgeschieden, bleiben Sie

es, bis eine Mannschaft die Kugel erobert hat. Der Vorteil: Teammitglieder erscheinen gemeinsam in der Basis und ziehen zusammen los.

Ungleiche Chancen

Der Multiplayer-Modus von **Stalker** stellt an Ihren Rechner ähnliche Anforderungen wie das Hauptspiel. Wenn Sie nur über ISDN oder eine kleine DSL-Anbindung (386 kbps) verfü-

gen, ist **Stalker** online nahezu unspielbar. Die Lags (Verzögerungen in der Datenübertragung) sind teilweise so groß, dass zwischen Klicken auf den Feuerknopf und Schuss mehrere Sekunden vergehen. Der Netcode muss vom Entwickler noch verbessert werden, bis alle Spieler auf den Servern die gleichen Chancen haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3639

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 04/07

MICHAEL OBERMEIER

Im Mehrspieler-Modus ist der Titel Programm: Nie hat es mehr Spaß gemacht, sich an seine Gegner zu pirschen. Fast unsichtbare Feinde sorgen für einen konstanten Adrenalinpegel, das Rangsystem motiviert ungemein. **Stalker** erfindet das Rad zwar nicht neu, drückt den Modi aber seinen Stempel auf. Und damit sind nicht nur die Treffer-Rückmeldungen mit russischem Akzent gemeint.

»Chrrread-Shot!«



ANDREJ PLANCAK

Die Wettereffekte, die tausend kleinen Schlupflöcher schaffen Atmosphäre und nutzen dem vorsichtigen Spieler ungemein. Allerdings eröffnen sie Campern gleichzeitig gute Schusspositionen, so dass gerade Einsteiger häufig sterben, ohne den Gegner überhaupt gesehen zu haben. Das Resultat: Geldmangel und Frust. Dafür ist die Freude über eine erbeutete Waffe dann umso größer.

»Stalken ist das neue Campen«



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Sicher, **Artifact Hunt** ist bisher alles andere als ligatauglich, basieren doch die Karten auf Levels aus dem Hauptspiel und sind somit zu unausgewogen. Sicher, in allen Varianten stirbt man zuweilen schneller, als man »Mist, elender!« sagen kann, sieht man doch dank der verwinkelten und üppig bewucherten Karten selten seinen Widersacher, bevor der einen erwischt. Aber verfluchten Spaß macht das alles. Für mich ist der Multiplayer-Modus von **Stalker** die derzeit beste Mischung aus Versteckspiel und Action. Blöd aber, dass ich es zuhause nicht genießen kann. Da hab ich nämlich nur Mini-DSL.

»Action-Verstecken«



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

GENRE Ego-Shooter PUBLISHER GSC Game World / THQ CA. PREIS 45 Euro

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (64), Team-Deathmatch (64), Artifact Hunt (64)
 SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Intern, Gamespy
 DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS Unbegrenzt
 FAZIT Fordernde, motivierende Mehrspieler-Schießereien auf verwinkelten Karten.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3291



► USK: keine Jugend-freigabe



► WIN VISTA 32 BIT läuft

Unter Wasser sieht dich niemand weinen

RED OCEAN

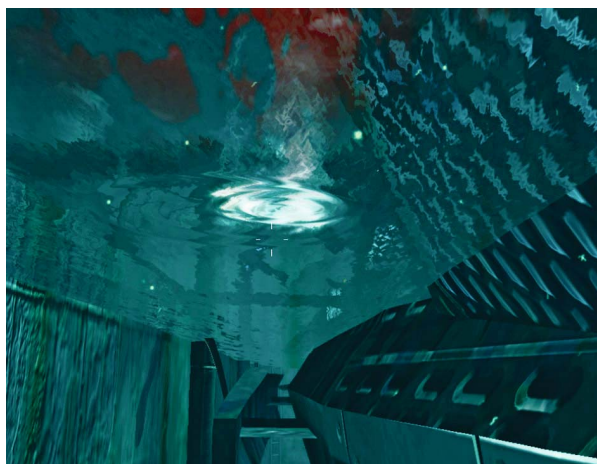
Was verbindet eine Unterwasserstation, einen Reaktor, zig Gegner und einen Helden miteinander? Jedenfalls keine nachvollziehbare Handlung.

Zwei Männer sitzen in einem Boot. Der eine heißt Jack und ist der Eigentümer des Schiffs, der andere hört auf den Namen Hamerson und hat den Kahn gemietet. Beide tragen Taucheranzüge und springen nach einem kurzen Wortgefecht gemeinsam ins Meer. Am Grund angekommen verschwindet Hamerson plötzlich. Statt sich in Sicherheit zu bringen, schwimmt Jack in eine Schleuse, um sich Sekunden später in einer gigantischen Unterwasserstation wiederzufinden. Dort will er seinen Begleiter suchen. Bald meldet sich ein Unbekannter via Funkgerät, der erklärt, dass Hamerson ein Agent sei – beziehungsweise war. Denn der Agent liegt ein paar Schritte weiter tot in einem Tunnel. Neben der Leiche eine Pistole. Ab diesem Moment wird im Ego-Shooter **Red Ocean** nur noch durch Gänge und Räume, Treppen rauf und Treppen runter gelaufen. Und geballert.

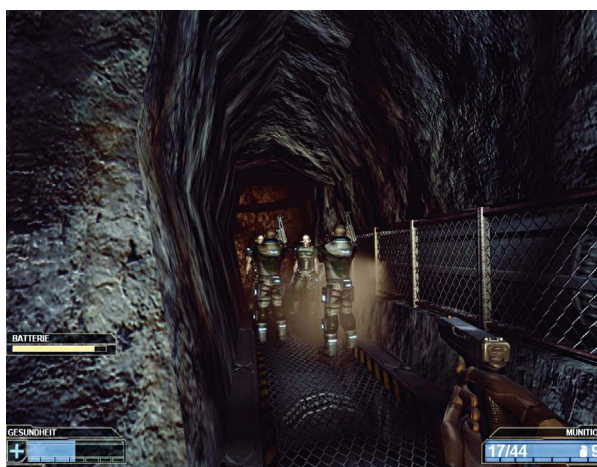
Energie-Sprünge

Die bösen Burschen in der Unterwasserstation gehören zur Organisation »United Arms«. Über die weiß Jack nur, dass sie auf ihn schießen, folglich schießt er zurück. Zu Beginn steht ihm dafür nur die Pistole zur Verfügung, später knüpft er erledigten Gegnern Revolver, MP5, AK-47 und Schrotflinte ab. Nur für die MP5 und die Pistole gibt es reichlich Munitionsnachschub. Nach einem Bosskampf ergattert Jack ein Plasmagewehr, das im ersten Schussmodus kleine Energiekugeln verschießt, die von Wänden abprallen. Im zweiten Modus können Sie eine riesige Energiekugel auf die Gegner loslassen, die explodiert.

Wenn Sie sich genau umschauen, finden Sie kleine Verstecke. Dort lagern manchmal Verbesserungs-Baukästen für die Plasmaknarre. Ärgerlich ist nur, dass das Spiel nicht sagt, in-



Unter Wasser kann sich Jack vor Gegnern (Silhouette auf Steg) verbergen.

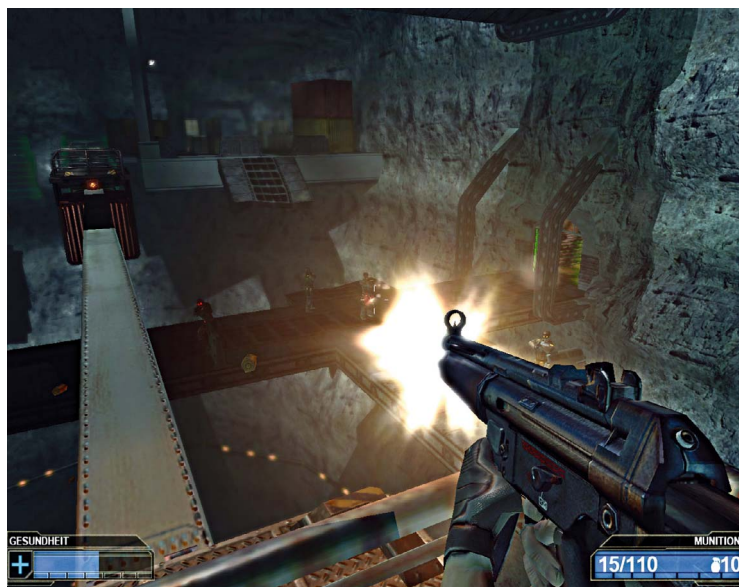


KI-Aussetzer: Diese Burschen reagierten erst nach unserem Angriff, obwohl wir vorher gut sichtbar mit aktivierter Taschenlampe im Gang standen.

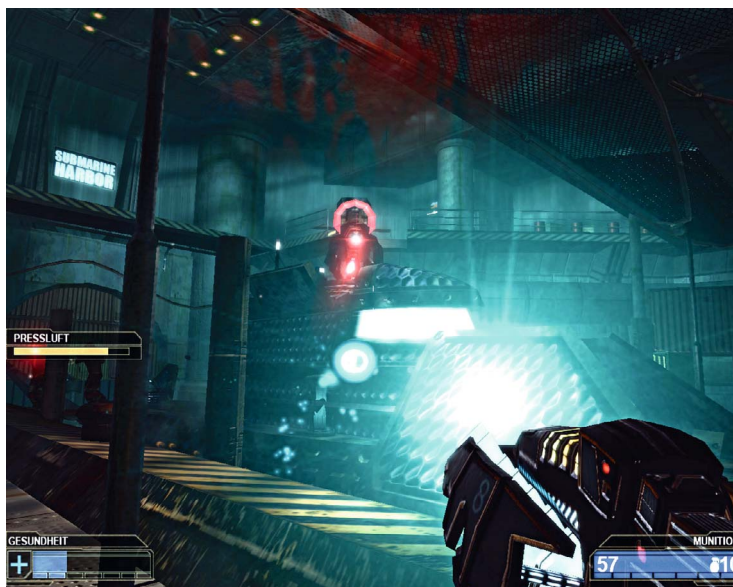
wiefern sich die Waffe verbessert. Deswegen verraten wir es Ihnen: Dank der Upgrades springen die Energiekugeln öfter zwischen den Wänden hin und her, bevor sie sich auflösen.

Um die Ecke bringen

Die Plasmawaffe taugt ideal, um Gegner zu erledigen, die hinter Ecken lauern. Nur lauern in **Red Ocean** kaum Gegner hin-



Auf Containern geht die gefährliche Reise zur anderen Seite der riesigen Höhle.



Ein U-Boot als Bossgegner: Jack muss die blauen Energiebehälter auf der Hülle zerschießen.

ter Ecken. In den langen Gängen, durch die Jack hetzt, stehen die Burschen meist ungeschützt im Schussfeld und warten auf tödliche Treffer. In größeren Räumen bewegen sich die Soldaten schon mal hinter Kisten oder Container. Da darf Jack dann ein bisschen am wahren Potenzial seiner Wunderwaffe kratzen. Immerhin treffen die Bösewichter recht gut, und Medipacks sind rar gesät. Deswegen muss der Held trotz der eher rudimentären Gegner-KI vorsichtig vorgehen.

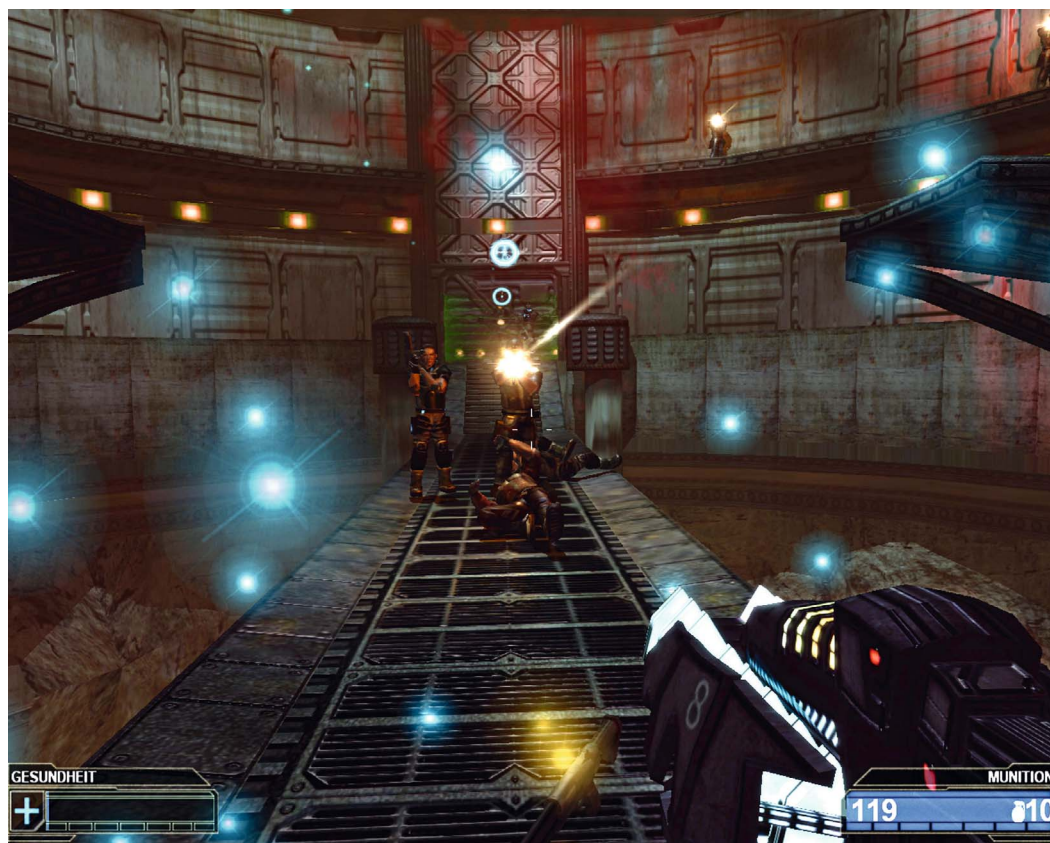
Nicht nass genug

Gäbe es nicht ab und zu größere Räume wie Verladebahnhöfe oder einen U-Boot-Hafen, so wäre das Leveldesign von **Red Ocean** mit dem Wort »Schlauch« ganz treffend beschrieben. Zwar wechselt der Schlauch ab und zu das Aussehen (Schienen-Abschnitte, gewöhnliche geflieste Gänge, leicht futuristisch wirkende Tunnel), aber Jack bewegt sich häufig durch schon Gesehenes, das Spiel verwertet viele Levelteile gleich mehrmals.

Nett, aber zu selten und zu kurz: die Taucheinlagen. Mal bricht ein Glastunnel ein, dann wieder zerlegt eine Explosion die Wände der Unterwasserstation. In diesen Momenten schwimmt der Held durch grün schimmerndes Wasser und kann Feinde mit seiner Harpune erledigen. Warum die allerdings an Land nicht funktioniert, ja nicht mal angewählt werden kann, bleibt ein Rätsel.

Story-Murks

Die größten Fehler von **Red Ocean** liegen in der vermurksten Story und der albernem Sprach-



Wenn Sie das Plasmagewehr benutzen, schweben bald viele **Energiekugeln** durch die Luft. Vorsicht! Die schaden auch Ihnen.

ausgabe. Jack schießt sich durch die Anlage, ohne zu wissen, warum er sich etwa vom Zentrifugenraum zum Hafen kämpfen muss, um dann den Weg zu noch einer Vorrichtung einzuschlagen. Der Mann in seinem Ohr gibt keine Hinweise, sondern nur Anweisungen, die der Held ohne Fragen befolgt.

Die übertrieben markige Stimme Jacks und die sich wiederholenden, aufdringlichen Beschimpfungen (»Fahr zur Hölle, dreckiger Bastard!« oder »Penner!«) der Gegner geben dem Spiel eine ungewollt komische Note. Da wäre Schweigen besser gewesen.

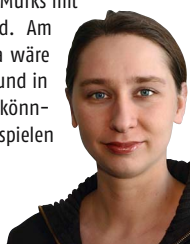
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3286

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Red Ocean wirkt auf mich an vielen Stellen hingeschludert. Vieles hätte mit ein paar zusätzlichen Gedanken und Handgriffen runder, besser, schöner sein können, sei es nun das Leveldesign oder der Murks mit den nicht funktionierenden Harpunen an Land. Am meisten fuchst mich aber diese dumme Story. Da wäre viel mehr drin gewesen, hätte man sich im Intro und in den Dialogen etwas mehr Mühe gegeben. So aber könnte ich Red Ocean auch auf Sanskrit oder ohne Ton spielen und würde kaum etwas Relevantes verpassen.

»Nichts von Relevanz«



RED OCEAN EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Collision Studios (Augustus, GS 04/04: 31 Punkte)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Euro-Box, 1 CD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D) 16.3.2007
CA. PREIS 35 Euro
USK keine Jugendfreigabe

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 800 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB 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 –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectCD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	nette Waffeneffekte + teils schöne Texturen + satte Farben wenig Abwechslung	7/10
SOUND	gute Waffensounds + austauschbare Musik übertrieben wirkende Sprachausgabe	5/10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade teils zu leicht, teils zu schwer	7/10
ATMOSPHÄRE	ständig Action, kein Leerlauf nie das Gefühl, unter Wasser zu sein + unsympathischer Held	6/10
BEDIENUNG	typische Shooter-Steuerung schnelles Speichern und Laden	9/10
UMFANG	normaler Shooter-Umfang von 10 bis 12 Stunden kein Wiederspielwert	6/10
LEVELDESIGN	kleinere Verstecke für Extras Schlauchdesign ohne alternative Routen	6/10
KI	Gegner nutzen gelegentlich Deckung + Gegner werfen Granaten Feinde stehen oft offen im Raum	6/10
WAFFEN	großes Arsenal + Plasmawaffe mit Upgrades wenig Munition für AK-47 und Schrotflinte	8/10
HANDLUNG	quasi nicht vorhanden + kaum Motivation miese Dialoge	3/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SCHNELLER SHOOTER MIT RIESIGEN STORYLÜCKEN.



► DVD-XL:
Video-Special

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3611

► USK:
keine Jugend-
freigabe

► WIN VISTA 32 BIT
läuft
+ 5.1-Sound
mit X-Fi

AIR STRIKE 2 GULF THUNDER



Klötzchenrummel auf dem Schirm – wo ist was?

Gut: **Air Strike 2: Gulf Thunder** ist ein effektreicher Simpel-Shooter. Schlecht: Er ist so effektiv, dass vor lauter Feuerwerk keine Rede von sinnvollem Ausweichen sein kann. So wird der billig produzierte Aufguss des ersten **Air Strike 2** (GS 8/05: 51 Punkte) zum Glücksspiel. Drei Stunden Kopfaus-Spaß für 16 Euro? Besser nicht. **CS**

AIR STRIKE 2: GULF THUNDER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Divco Games / Edel Interactive
CA. PREIS	16 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



REDNECK KENTUCKY



Geisterhühner sehen Sie nur mit Taschenlampe.

Der Ego-Shooter **Redneck Kentucky** lässt Sie wie in **Moorhuhnjagd** auf Hühner ballern. Novum: Sie können sich frei über die sieben Schauplätze bewegen. Das Federvieh jagen Sie dabei mit Schrotflinte, Gewehr, Minigun und Raketenwerfer. Kurzzeitig macht die Schießerei sogar Spaß, das war's dann aber auch schon. **AP**

REDNECK KENTUCKY

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



STEEL WALKER



So nah kommen Sie den Gegnern nur selten.

Spielen Sie **Mechwarrior 4**? Dann spielen Sie weiter. Denn **Steel Walker** will zwar wie das große Vorbild sein, scheitert aber am schwachen Missionsdesign, der noch schwächeren KI und der hoffnungslos veralteten Grafik. Zudem sollte der lahme und schlecht zu steuernde Mech wohl eher Steel Sleeper heißen. **DM**

STEEL WALKER

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	OG Soft / Software Discount
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



STROMBERG BÜRO IST KRIEG



Tanzeinlage von L(angweilig) bis Z(äh).



► DVD:
Test-Check

Stromberg sagt: »Das Leben ist kein Ponyhof.« Die Minispiel-Sammlung zur TV-Serie leider auch nicht. Egal ob Sie bowlen oder Akten suchen: spätestens nach 20 Minuten kennen Sie alle Sprachschnipsel der Serienfiguren. Die hakelige Steuerung und hässliche Grafik erledigen den Rest. Dann doch lieber arbeiten. **M0**

STROMBERG: BÜRO IST KRIEG

GENRE	Minispiel-Sammlung
PUBLISHER	Brainpool / HMH
CA. PREIS	18 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



CODE OF HONOR



Ganz allein stürmen Sie einen **Flugplatz**.



► AB 16/18-DVD:
Test-Check

Als Ein-Mann-Armee kämpfen Sie im grafisch angestaubten Ego-Shooter **Code of Honor** für die französische Fremdenlegion. In kurzen, dafür flotten Missionen nehmen Sie beispielsweise afrikanische Dörfer ein oder sprengen Flugzeuge. Die Gegner feuern zwar aus der Deckung, sind ansonsten aber dumm. **AP**

CODE OF HONOR

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND






Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

TIBERIUM TYCOON

VORNE. Da ist es nun bereits, das möglicherweise beste Strategiespiel des Jahres 2007. **C&C 3: Tiberium Wars** tut, was alle **C&C**-Spiele tun, es bringt das altbekannte Trash-Flair und gut geskriptete Missionen und nette Grafik. Wie der FC Bayern zu seinen besten Zeiten spult Electronic Arts' Strategieabteilung ihr Programm herunter: siegreich, spielerisch auf hohem Niveau, aber auch ein bisschen zu sehr vorhersehbar.

HINTEN. Menschen brauchen ein Hobby. Ich zum Beispiel, ich sammle Tycoons. Also Spiele mit dem Wort Tycoon im Namen. Meine Lieblinge sind die kleinen schäbigen Tycoons, die das T-Wort nur als Marketinghilfe nutzen. Die hinten im Regal auf einen unbedarften Käufer lauern, der sie nicht von vernünftigen Spielen unterscheiden kann. Diesen Monat kommen zwei neue dazu. Wobei der **Truck Tycoon** ja sogar halbwegs Spaß macht. Richtige Tycoons des Jahres 2007 müssen sich zu Spielen wie **C&C 3** verhalten wie Disteln zu Rosen: hässlich aussehen und weh tun. Der **Rotlicht Tycoon 2** macht das schon ganz richtig und trägt nach unserem Test stolz seine 9 Punkte nach Hause.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:  7

INHALT

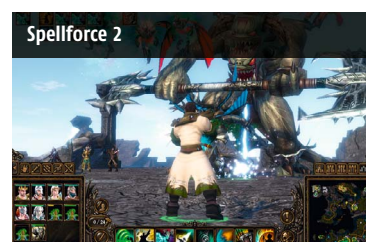
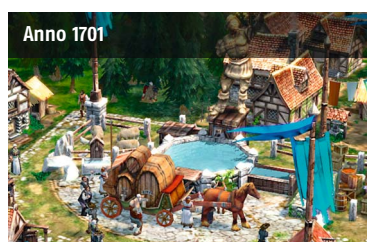
TESTS

C&C 3: Tiberium Wars	88
Spellforce 2: Dragon Storm	98
Frontline: Fields of Thunder	100
Wildlife Park 2: Crazy Zoo	101
Ascension to the Throne	101
Rotlicht Tycoon 2	101
Truck Tycoon	101

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	NEU	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
6	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	11/03: Addon
7	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
8	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
9	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	
10	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
11	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	10/05: Addon
12	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
13	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
14	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
15	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
16	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	Version 1.1 10/05: Addon
17	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	
18	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	
19	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
20	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
21	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	08/05: Addon
22	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	10	10	6	10	10		
23	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
24	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
25	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	

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



Das Tiberium war's!

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Eigentlich müsste es »C&C&C« heißen, das dritte »C« steht für »Comeback«: Command & Conquer ist zurück, völlig neu und ganz das Alte. Electronic Arts hat das geniale Spielgefühl der Vorgänger bewahrt und mit aktueller Technik verfeinert. Das Ergebnis ist ein moderner Klassiker, der die Faszination – aber auch die Schwächen – der Kultserie ins 21. Jahrhundert katapultiert.



INHALT

Mega-Test	88
Mini-FAQ	89
Die Fraktionen	
GDI	90
Nod	91
Scrin	92
Deutsch oder Englisch?	91
Command & Käfer	91
Beispiel-Mission	93
Das Interface	93
Die Filmsequenzen	94
C&C 3 im Vergleich	94
KI-Macken	95
Technik-Check	96

BEWEGTE BILDER



Auf unserer Heft-DVD widmen wir C&C 3 sechs Videos, inklusive der Wertungskonferenz. Auf der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe gibt's zusätzlich ein vierminütiges Hi-Res-Video in der Auflösung 1024x768.

FACTS

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 17 GDI-Missionen
- 17 Nod-Missionen
- 4 Scrin-Missionen
- 53 Einheiten
- 26 Spezialwaffen
- 20 Mehrspieler-Karten



Stealth ability neutralized

Die Nod-Armee attackiert eine Basis der GDI. Mit dabei: ein Avatar (Kreis), der die höchste Erfahrungsstufe erreicht hat. Das erhöht seine Feuerkraft, im Gegensatz zum Artgenossen links schießt er mit einem blauen Laser. Zudem heilt er sich zwischen Gefechten selbst.

Steinforscher sagen, Kristalle sind anisotrope, homogene Körper, die aus einer dreidimensional und periodisch angeordneten Struktureinheit bestehen. Wir sagen, Kristalle sind Todesfallen. Zumindest in **Command & Conquer (C&C)**: In der Parallelwelt überwuchern

grellgrüne Kristallpflanzen die Erde, nach ihrem Ursprung beim italienischen Fluss Tiber »Tiberium« genannt. Wer die Klunker berührt, stirbt. Zugleich avanciert die Geißel der Menschheit aber zum begehrten Rohstoff, weil das Tiberium wertvolle Mineralien aufsaugt und erntereif

an der Erdoberfläche ablagert. Und was geschieht, wenn Rohstoffe herrenlos herumliegen? Die Menschheit streitet darum, man kennt die Folgen: Pöbelei, Fausttanz, Weltkrieg. In **C&C 3: Tiberium Wars** eskaliert das Gefecht ums grüne Gold, als sich im Jahr 2074 auch noch Außerirdische auf die Streithähne GDI und Nod stürzen. Spielerisch bleibt der Echtzeit-Hit seinen Wurzeln treu, die Entwickler haben das **C&C**-Spielprinzip aber gekonnt modernisiert – wenn auch nicht ganz perfektioniert.

Schon wieder C&C 3?

Tiberium Wars tritt ein großes – und wirres – Erbe an: Das erste **Command & Conquer** (Untertitel: **Der Tiberiumkonflikt**) startete 1995 den Echtzeit-Boom und inspirierte Welle um Welle von Klonen. Auch die **C&C**-Serie selbst wuchs und brachte drei Ableger hervor: **Alarmstufe Rot** (1996), **Alarmstufe Rot 2** (2000) sowie **Generäle** (2004). Der erste Serienteil wurde 1999 mit **Tibe-**

rian Sun fortgesetzt. Das trug hierzulande den irrigen Titel **C&C 3**, weil es nach **Alarmstufe Rot** (in Deutschland **C&C 2**) er-

MINI-FAQ

Gibt es eine spielbare Demo von C&C 3?

Ja, Sie finden die Schnupperfassung auf unserer Heft-DVD. Tipp: Wenn Sie neben der GDI auch Nod spielen möchten, müssen Sie eine Skirmish-Partie starten. Halten Sie bei der Fraktionswahl **[Strg]**, **[Enter]** und **[N]** gedrückt, und klicken Sie auf »Nod«. Dann dürfen Sie die böse Bruderschaft befehlen.

Muss ich die Vorgänger kennen?

Nein, ein gutes Tutorial erklärt Ihnen alle wichtigen Spielelemente, zudem gibt's Tooltips zu allen Einheiten, Gebäuden und Spezialwaffen. So finden sich auch Einsteiger zurecht. Die Handlung ist zwar gespickt mit Anspielungen auf vorherige Serienteile, aber auch für Neulinge verständlich.

Wo kann ich die Vorgänger spielen?

Am 15. Februar 2006 hat EA die Sammlung **C&C: Die ersten 10 Jahre** veröffentlicht (Test in GS 4/06: 80 Punkte). Die ist noch erhältlich, kostet rund 35 Euro und enthält alle **C&C**-Teile samt Addons. Nur der Mehrspieler-Ableger **Sole Survivor** fehlt.

Läuft C&C 3 unter Windows Vista?

Ja, problemlos. Die 6.1-Soundkulisse kommt mit einer Creative Soundblaster X-Fi glasklar rüber.

Ist die deutsche Version entschärft?

Ja, es gibt zwei Änderungen. Lesen Sie dazu den Kasten »Deutsch oder Englisch?« auf Seite 91.



Mit Trägerschiffen und Tripod-Läufern überrennen wir in der Alien-Kampagne München.



Auf der Karte wählen Sie die nächste Mission. Doch selbst wenn zwei Aufträge zur Wahl stehen, müssen Sie beide erfüllen.



In Langley müssen Sie einen Flugplatz samt Orcas erobern.



In Hampton Road kämpfen Sie mit einem Elitesoldaten.

schienen war. **Tiberian Sun** war aber erst der zweite Teil der Tiberium-Reihe, **Tiberium Wars** ist der dritte. Also heißt der Neuling mit Fug und Recht **C&C 3**.

Klassisches Spektakel

Genug Historie, kommen wir zum Spiel. **Tiberium Wars** ist ein klassischer Echtzeit-Titel mit Basisbau und drei Fraktionen:

der GDI, der Bruderschaft von Nod und den außerirdischen Scrin. Über die praktische Iconleiste am rechten Bildschirmrand bestellen Sie Truppen und Gebäude. So errichten Sie auch Kraftwerke, denn ohne Strom fallen Ihre Abwehrtürme aus, zudem dauert der Truppenbau länger. Um Nachschub zu bezahlen, grasen Sie Tiberium-Fel-

der mit Erntern ab. Die sind erneut strunzdoof: Auf Rohstoffsuche rollen die Vehikel gerne mal ins Feindlager. Daher müssen Sie die Sammler im Auge behalten. Aufmerksamkeit ist aber sowieso Trumpf, Ihr Gegner kann jederzeit überall zuschlagen. Denn außerhalb des Sichtbereichs Ihrer Armee verhüllt Kriegsnebel feindliche Manö-

ver. Naturkatastrophen wie die Ionenstürme aus **Tiberian Sun** gibt's allerdings nicht mehr.

Die Gefechte sind spektakulär inszeniert: Es regnet bunte Effekte, bei den überzeichneten Explosionen wirbeln Trümmer durch die Luft. Die Schlachtfelder sind teils graubraun, häufig aber auch wunderschön: Aus tiberiumverseuchten Böden brechen schimmergrüne Kristallgletscher, in verregneten Ruinenstädten rollen Panzer über spiegelnde Straßen. Einheiten und Gebäude sind fein animiert, jede Fraktion hat einen eigenen Stil. Bei Nod etwa dominiert bedrohliches Schwarz. Passende Musik, wuchtige 6.1-Effekte und gute Sprecher untermalen die Gefechte. Zum Test lag uns die englische Sprachausgabe vor. Falls die deutsche deutlich besser oder schlechter ausfallen sollte, werden wir im nächsten Heft darauf eingehen. Die Länderfassungen unterscheiden sich zudem in zwei Punkten, mehr Infos gibt's im Kasten »Deutsch oder Englisch?« rechts oben.

Offensive für das Gute

Neben der Präsentation stimmt auch der taktische Anspruch. Die drei Parteien errichten zwar dieselben Gebäudetypen (Fahr-

GDI



Die Globale Defensiv-Initiative nutzt konventionelle Waffen wie dicke Mammut-Panzer, Artillerie-Mechs, Orca-Helis und Firehawk-Düsenjäger – eine futuristische Variante des heutigen US-Militärs.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich kann mit dem ganzen Tarn-, Teleport- und Geheimtechnologie-Kram nicht viel anfangen, deswegen mag ich die geradlinigen GDI-Armeen. Meine Jungs hocken in dickwandigen Panzern – da dürfen die Gegner ruhig sehen, dass ich komme. Meine Lieblingseinheit ist der Mammut-Panzer; nicht nur, weil der Koloss im Alleingang Kleinarmeen in den Boden stampft, sondern sich auf der höchsten Erfahrungsstufe auch noch selbst repariert. Ihre generelle Durchschlagskraft und die weltverwüstende Ionenkanone machen die GDI zur tadellosen Angriffstruppe. Umgekehrt sind meine eigenen Lager dafür verwundbar. Einmauern klappt nicht – die GDI muss raus aufs Feld und in der Offensive demonstrieren, dass an der Welpolizei keiner vorbei kommt.

»Die Guten müssen sich nicht verstecken«



Christians Lieblingseinheit: der Mammut-Panzer.



Christians Lieblings-Spezialwaffe: die Ionenkanone.

DEUTSCH ODER ENGLISCH?



Am 28. März erscheint neben der 50 Euro teuren Verkaufsfassung von **C&C 3** auch die **Kane Edition** für rund 55 Euro. Die Sonderausgabe ist spielerisch identisch mit der englischen Fassung, nicht entschärft und somit von der USK erst ab 18 Jahren freigegeben. Zudem

enthält die **Kane Edition** zusätzliche Mehrspieler-Karten, exklusive Einheiten-Skins für alle Fraktionen und neben der deutschen auch die englische Sprachausgabe. Eine Bonus-DVD rundet das Paket ab. Darauf finden Sie Making-of-Berichte, Tipps-Videos direkt von den Entwicklern sowie gelöschte und verpatzte Szenen aus den Zwischenfilmen.

Damit die deutsche Fassung von **C&C 3** ab 16 Jahren freigegeben wird, musste EA auf Wunsch der USK zwei Spielelemente entschärfen.



In der englischen Version plättet die Nod feindliche Stützpunkte mit **Atomraketen**. Für die deutsche Version musste Electronic Arts die Sprengsätze in »Aurora-Bomben« umbenennen.



Die **Nod-Fanatiker** sind in der englischen Fassung Selbstmord-Attentäter. In der deutschen Version lässt EA die Jungs jedoch am Leben: Sie werfen ihre Bomben, laufen weg und verschwinden.

zeugfabrik, Flugplatz, etc.), führen jedoch grundverschiedene Einheiten ins Feld. Daher spielt sich jedes Volk anders. Die GDI (Globale Defensiv-Initiative) bewacht die wenigen Landstriche, die von der Kristallseuche verschont wurden. Hierfür setzt die Schutztruppe auf mächtige Panzer und Flugzeuge. Der dicke Mammut-Tank etwa plättet Feinde mit Kanonen und Raketen, der mobile Rig-Geschützturm repariert Vehikel direkt an der Front. Juggernaut-Mechs beschießen Ziele aus besonders großer Distanz, wenn sich diese im Sichtradius von Scharfschützen befinden. Den Luftraum beherrscht die Weltpolizei mit Orca-Helikoptern und Firehawk-Jets. Wie alle Parteien verfügt auch die GDI über Spezialwaffen. Zum Beispiel wirft sie an einer beliebigen Stelle der Karte Zone Trooper ab, gepanzerte Elitesoldaten, die Abgründe per Jetpack überdüsen. Die Achillesferse der GDI ist die Defensive, ihre Abwehrtürme sind vergleichsweise schwach.

Unsichtbare Übelwichte

Die fanatischen Bruderschaftler von Nod überfallen Feinde mit unsichtbaren, flotten Truppen. Folgerichtig reicht das Arsenal von Stealth-Panzern über Tarnkappen-Bomber bis zu getarnten Shadow-Infanteristen. Letztere schweben an Hängegleitern unbemerkt ins Feindesland. Die stärkste Nod-Einheit ist der

Avatar. Der Laser-Mech kann sich verbündete Einheiten einverleiben, um deren Talente zu stehlen. Vom Stealth-Panzer etwa übernimmt er das Tarnfeld. Auch die Spezialwaffen der Bruderschaft dienen meist zur Täuschung: Unter anderem erzeugt Nod Einheiten-Klone, die Gegner ablenken. Die Bruderschaft ist zudem die ideale Partei für Spieler, die sich gerne im Stützpunkt einigeln. Denn sie stellt starke Lasertürme auf, die Obelisken des Lichts. Strahlenkanonen-Artillerie lädt die Monumente zusätzlich auf, um deren Reichweite und Feuerkraft zu

erhöhen. Im offenen Kampf haben die dünn gepanzerten Nod-Einheiten jedoch keine Chance. Die unsichtbaren Truppen müssen sich vor Feinden hüten, die ihre Tarnung durchschauen – etwa den GDI-Raketenbuggys.

Hightech-Monster

Wie es sich für außerirdische Invasoren gehört, setzen die Scrin auf kampfstarke Hightech-Kolosse, darunter dreibeinige Tripod-Kampfläufer und Trägerschiffe, die acht Mini-Gleiter aussenden. Zugleich führen die Aliens aber auch billige Monsterrmassen ins Feld – die ideale

COMMAND & KÄFER



Obwohl C&C 3 weitgehend frei von Bugs ist, sind uns beim Test einige Fehler und Probleme aufgefallen.

- Selten stürzte Command & Conquer 3 ab, wenn wir die Computergegner in einer Skirmish-Partie auf die Schwierigkeitsstufe »brutal« stellten.
- Häufig fuhren Einheiten nicht umeinander herum, sondern glitten aufgrund von Clipping-Fehlern durcheinander hindurch. Das hebelte zwar die verkorkste Wegfindung der wirren Fahrzeuge aus, sah jedoch hässlich und unrealistisch aus.
- Ab und zu führte eine Einheit unseren Befehl nicht sofort aus, wir mussten ihn ein zweites Mal erteilen. Einmal verweigerte ein Orca-Helikopter die Rückkehr zum Flugfeld, ein andermal wollte ein Shadow-Team ein Gebäude nicht sprengen. Beim zweiten Anlauf klappte es aber immer.

NOD



Die listig-böse Bruderschaft von Nod setzt auf überfallartige Attacken mit unsichtbaren Einheiten wie Stealth-Panzern und Kommandosoldaten. Zudem igelt sie sich in schwer befestigten Stützpunkten ein.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Da zuckelt Christian mit seinen Mammuts durch die Landschaft – und ahnt nicht, dass ich ihn sehe! Denn Schlüsselstellen der Karte überwache ich mit Tarnpanzern. Außerdem jage ich mit den Vehikeln nach Erntern oder sprengte Kraftwerke. Das Muster: auftauchen, schießen, abhauen. Wo die Jungs nicht hinkommen, schlage ich mit Tarnkappen-Bombern zu. Oder ich setze meine Lieblings-Spezialwaffe ein, das Shadow-Kommandoteam. Damit rufe ich zwei unsichtbare Infanterietrupps herbei, die fliegen können und Gebäude zerlegen. Zwischen Überfällen verschanze ich mich in meiner Basis, die dank der Obelisken jede Attacke zurückschleudert. Dann schleiche ich wieder los, jage einen Ernter, spreng ein Kraftwerk. An diesen Nadelstichen verblutet der Feind. Das ist nicht nett? Natürlich nicht, wir sind die Bösen!

»Der Sieger lauert im Schatten«



Michael Lieblingeseinheit: der Tarnpanzer.



Michaels Lieblings-Spezialwaffe: das Shadow-Team.



Eine voll ausgebaute Nod-Basis hält dank **starker Abwehrtürme** auch Großangriffe ab – ideal für Spieler, die sich gerne eingraben.

Fraktion für Spieler, die den Gegner gerne zu Beginn einer Partie überrennen («rushen»). Die beste Einheit der Außerirdischen ist der Mastermind-Käfer, der feindliche Truppen durch Gedankenkontrolle übernimmt oder verbündete Kämpfer teleportiert – bevorzugt mitten in die Feindbasis. Die Schwäche

der Scrin sind ihre hohen Truppenpreise: Falls Sie den Gegner nicht schnell überrollen, müssen Sie Unsummen in Trägerschiffe und Tripods investieren. Das durchschlagskräftige, aber lahme Mutterschiff, eine Spezialwaffe, kostet sogar satte 5.000 Credits – dafür bekommt die GDI zwei Mammut-Panzer.

Alles taktisch

Die meisten Einheiten verfügen über sinnvolle Spezialtalente. GDI-Truppentransporter etwa verminen Engpässe, Nod-Bug-gys legen per EMP-Stoß Gebäude und Fahrzeuge kurzzeitig lahm. Und Scrin-Trägerschiffe hüllen sich in Ionenstürme, die

verbündete Flieger stärken. In Gebäuden erforschen Sie nützliche Upgrades. Zum Beispiel erhöht die GDI mit Railgun-Kanonen die Feuerkraft ihrer Mammut. Und die Scrin spendieren den Tripods und Trägerschiffen Energieschilde. Durch besiegte Gegner sammeln Truppen Erfahrung und steigen in drei Stufen auf. Die ersten beiden Ränge bringen nichts, erst auf dem höchsten steigt die Feuerkraft der Einheit stark, zudem heilt sie sich zwischen Gefechten – ein großer Vorteil, normalerweise müssen Sie reparaturbedürftige Vehikel zur Fahrzeugfabrik oder zum Flugplatz zurückschicken.

Auch über Upgrades und Spezialtalente hinaus gibt's massig taktische Möglichkeiten: GDI und Nod etwa transportieren Bodentruppen mit Fliegern. Wie in den Vorgängern darf jedes Volk Feindgebäude mit Ingenieuren erobern. Zerstörte Juggernauts, Avatare sowie Tripods hinterlassen Wracks, die Sie ebenfalls mit Technikern übernehmen können – um die Einheiten in Ihren Diensten wiederzubeleben. So gleichen Sie nach einem Sieg im Nu Verluste aus. Fußsoldaten aller Parteien dürfen sich zudem in Häusern verschanzen. Um Besetzer auszurauchern, nutzen Sie GDI-Grenadiere, Nod-Flammenpanzer oder die Buzzer-Wirbelklingen der Scrin. Die schalten mit einem Angriff alle Soldaten im Gebäude aus. Um Feinde hinter einem Bauwerk anzugreifen, müssen Panzer und Infanteristen es zunächst umrunden. Artillerie schießt hingegen drüber. Auch Höhenunterschiede wirken sich aus, Einheiten und Türme auf Anhöhen feuern weiter als ihre Flachland-Kollegen.

Ganz perfekt ist die Taktiktiefe aber nicht: Einige Truppen werden im späteren Spielverlauf überflüssig, insbesondere solche, die besonders effektiv gegen Infanterie kämpfen. Denn die meisten Fußsoldaten können Sie auch einfach mit Panzern überrollen. Besonders hart trifft es die MG-Walker der Scrin und die Flammenwerfer-Soldaten von Nod. Erstere dienen nur als zweitklassige Luftabwehr, Letztere sind weniger

SCRIN



Die Außerirdischen erinnern an einen Mix aus den Starcraft-Völkern Zerg und Protoss: Sie nutzen sowohl billige Monstermassen als auch teure Hightech-Truppen. Zudem können sie ganze Heere teleportieren.

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich bin unberechenbar! Meist hört der Gegner keinen Mucks von meinen Aliens – bis urplötzlich drei Tripod-Stamper mitten in seiner Basis auftauchen und mit blitzenden Lasern seine Kraftwerke zerlegen. Sekunden später erscheinen an derselben Stelle drei meiner Assimilatoren, die sofort die umliegenden Bauwerke einnehmen. Und all das verdanke ich dem Mastermind: Der Superkäfer teleportiert meine Heere, während er gut bewacht im Stützpunkt sitzt. Ebenfalls nützlich: die Wurmloch-Spezialwaffe, mit der ich Heere ohne Zeitverluste verlege – bevorzugt ebenfalls ins Feindlager. Nach der Teleport-Attacke gebe ich dem Gegner mit meiner Luftwaffe den Rest. So entscheide ich mit einem Überraschungsangriff die Partie. Und lausche froh dem Wutgeschrei des Besiegten.

»Böse Überraschung der dritten Art«



Patricks Lieblingseinheit: der **Mastermind**.



Patricks Lieblings-Spezialwaffe: das **Wurmloch**.



Tank-Rush: Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe überrollt der Skirmish-Computergegner unsere Scrin-Basis mit enorm vielen GDI-Panzern.

effektiv als Flammenpanzer. Der Großteil der Truppen bleibt aber nützlich, ohne gemischte Armee haben Sie keine Chance.

Wumms, du bist tot

Wer sich nicht mit taktischen Kinkerlitzchen aufhalten will, kann auch kurzerhand die geg-

nerische Basis in Schutt und Asche legen: Jede Partei besitzt eine mächtige Superwaffe: die Ionenkanone (GDI), die Aurora-Bombe (Nod) und den Spalt (Scrin). Nach dem Bau des zugehörigen Gebäudes lädt die Waffe sieben Minuten lang auf. Um den Countdown zu stoppen,

muss der Gegner das Bauwerk zerstören – was insbesondere in Mehrspieler-Gefechten zu herrlich panischen Sturmangriffen führt. Beim nächsten Versuch beginnt die Ladezeit der Superwaffe dann wieder von vorne.

Stimmungs-Feldzug

Zu den Glimpsern von **Tiberium Wars** zählen auch die drei Kampagnen. Anfangs stehen nur die Feldzüge von GDI und Nod (je 17 Missionen) zur Wahl. Erst wenn Sie beide durchgespielt haben, dürfen Sie mit den Scrin vier weitere Einsätze bestreiten. Den nächsten Auftrag wählen Sie auf einer Übersichtskarte – reine Staffage, selbst wenn zwei Einsätze zur Wahl stehen, müssen Sie beide absolvieren. Alle drei Kampagnen spielen parallel, viele Ereignisse erleben Sie nach und nach aus der Sicht mehrerer Parteien. So stürmen Sie mit der GDI eine Tempelfestung, die Sie auf Nod-

BEISPIELMISSION



Zu Beginn zerstören wir mit **GDI-Infanterie** einen kleinen Vorposten der Bruderschaft von Nod.



Zur Belohnung gibt's Panzer. Mit denen säubern wir einen **Landeplatz**, wo Ingenieure ankommen.



Die Techniker flicken eine Brücke. Wir fahren drüber und bauen einen mobilen **Geschützturm** auf.



Von diesem Vorposten aus rücken wir vor und erobern eine Feindstellung sowie zwei **Flugfelder**.



Das Oberkommando schickt acht **Firehawk-Jets**, mit denen wir die Nod-Hauptbasis zerlegen.

DAS INTERFACE



- ① Dieses Symbol zeigt, ob jemand eine Superwaffe lädt.
- ② Hier listet das Spiel alle verfügbaren Spezialwaffen auf.
- ③ Diese Leiste zeigt, wie gut Ihre Basis mit Strom versorgt ist.
- ④ Über diese Schalter wählen Sie die Funktionen »Verkaufen«, »Strom abschalten« und »Reparieren« (von links).
- ⑤ Auf der Radarkarte überblicken Sie das Schlachtfeld.
- ⑥ Das Baumenü listet alle Gebäude und Einheiten auf.
- ⑦ Hier zeigt das Spiel angewählte Einheiten oder Gebäude.

- ⑧ Die Symbole neben dem Porträt stehen für die Spezialwaffen der Kämpfer oder im Bauwerk verfügbare Upgrades.
- ⑨ Über diese Schaltflächen erteilen Sie Ihren Truppen Bewegungsbefehle. Von links: »Angreifen«, »Bewegen und Feinde auf dem Weg angreifen«, »Bewegen«, »Rückwärts fahren«, »Wegpunkte setzen« sowie »Patrouille«.
- ⑩ Hier bestimmen Sie das Verhalten der Einheiten. Von links: »Aggressiv«, »Defensiv«, »Stellung halten«, »Passiv«.

DIE FILMSEQUENZEN

Die Handlung erzählt **Tiberium Wars** mit Realfilm-Zwischensequenzen, deren platte Dialoge Billigcharme versprühen. Umso erstaunlicher, dass EA namhafte Schauspieler verpflichtet hat.



Im GDI-Feldzug treffen Sie **Michael Ironside** (links, bekannt aus **Starship Troopers**) als General Granger sowie **Billy Dee Williams** (Lando aus **Krieg der Sterne**) als Director Boyle.



Das Nod-Trio: **Joe Kucan** (links, bekannt aus den Vorgängern) als Kane, **Josh Holloway** (Mitte, aus **Lost**) als Ajay sowie **Tricia Helfer** (rechts, aus **Battlestar Galactica**) als Kilian.

Seite verteidigen. Die Handlung ist simpel, aber spannend: Wieso überfallen die Scrin den blauen Planeten? Woran forscht Kane in Sarajevo? Das offene Ende nach dem Motto »Kaufen Sie das Addon« enttäuscht jedoch.

Dafür sind die Kampagnen exzellent inszeniert: Rendersequenzen gibt's nur wenige, dafür erzählt **C&C 3** die Handlung mit insgesamt rund 90 Minuten Realfilm. Unter den Darstellern sind sogar bekannte Stars wie Michael Ironside (aus **Starship Troopers**) und Jennifer Mor-

ison (aus der Serie **Dr. House**). Glatzenpeer Kane, der Boss der Bruderschaft von Nod, wird wie gehabt von Joe Kucan verkörpert. Trotz brillanter Bildqualität versprühen die Filmszenen Billig-Charme, gepaart mit unfreiwilliger Komik. Schuld daran sind die simplen Kulissen (Merke: Graue Kästen mit blinkenden Lämpchen dürfen in keinem Science-Fiction-Szenario fehlen!) und die platten Dialoge: Es ist herrlich müllig, wenn Kane mit blumigen Worten in Erlösungs-Fantasien schwelgt.

Packende Hektik

Auch die packenden, abwechslungsreichen Einsätze tragen zur 1A-Atmosphäre bei. Unter anderem stürmen Sie Tempel, eskortieren Konvois und zerstören unter Zeitdruck feindliche Superwaffen, bevor diese feuern können. Zudem bietet fast jeder Einsatz mehrere Ziele und zahlreiche Skriptsequenzen. Wenn Sie eine Aufgabe lösen, öffnet **C&C 3** oft bis dahin unzugängliche Abschnitte der Karte, ähnlich wie **Joint Task Force**.

Ein Missions-Beispiel: Sie sollen eine GDI-Basis mehrere Minuten lang halten, können aber keine Gebäude bauen. Zudem haben Sie zu wenige Kraftwerke, um alle Abwehrtürme mit Strom zu versorgen. Also aktivieren Sie immer blitzschnell die Geschütze, die Sie gerade brauchen, und schalten die anderen ab. Ganz schön hektisch – auch, weil die Trennung vom Stromnetz ebenso umständlich ist wie die Reparatur und der Verkauf von Gebäuden: Sie klicken zuerst auf ein Symbolfeld,

C&C 3 IM VERGLEICH



Spiel: Spektakuläre, aber klassische Echtzeit-Strategie mit Basisbau und drei individuellen Parteien. Als Rohstoff dient Tiberium, das von dummen Erntern abgebaut wird.

Kampagne: Drei umfangreiche Feldzüge mit unterhaltsamen, packend inszenierten Missionen. Realfilm-Videosequenzen erzählen die platte, aber stimmungsvolle Handlung.

Mehrspieler: Deathmatch-Partien zwischen bis zu acht Spielern. Jeder Truppentyp hat Stärken und Schwächen, Spezialwaffen und -talente spielen eine große taktische Rolle.

Fazit: Der Traditionelle. Perfektioniert das Spielprinzip seiner Vorgänger, ist aber nicht allzu innovativ. Freunde klassischer Echtzeit-Strategie kommen hier voll auf ihre Kosten, trotz einiger KI-Macken.



Spiel: Spektakulärer Klon der C&C-Serie mit Basisbau und drei Parteien. Der Rohstoff-Abbau läuft automatisch: Nach dem Bau einer Raffinerie fließt stetig Geld auf Ihr Konto.

Kampagne: Unterhaltsamer Feldzug samt Realfilm-Sequenzen, aber mit kurzer Spielzeit: Nach 12 Stunden sehen Sie den Abspann. Taktisch sind die Gefechte wenig anspruchsvoll.

Mehrspieler: Schlecht ausbalancierte Deathmatch-Gefechte zwischen bis zu acht Spielern. Nicht alle Einheiten sind nützlich, meist gewinnt die größere Armee – schwach.

Fazit: Der Blender. Wer hinter die knallbunte Fassade blickt, stolpert über Balance-Probleme, taktisch anspruchslose Schlachten und die viel zu kurze Spielzeit. Hinkt dem großen Vorbild hinterher.



Spiel: Unterhaltsame, flotte Echtzeit-Schlachten mit Basisbau. Rohstoffe bekommen Sie, wenn Sie Kontrollpunkte erobern. Der Kampf um die Schlüsselstellen wogt hin und her.

Kampagne: Im Hauptprogramm zu kurze und anspruchslose Kampagne, die Addons Winter Assault (mehr Handlung) und Dark Crusade (rundenbasierter Feldzug) machen's besser.

Mehrspieler: Packende und taktisch fordernde Kontrollpunkte-Hatz für bis zu acht Spieler. Jede Einheit ist nützlich, Upgrades und Spezialwaffen spielen eine große Rolle.

Fazit: Der Hektische. Lässt Ihnen wenige ruhige Minuten, stets müssen Sie aggressiv vorrücken. Dank Upgrades und Spezialtalenten geht die taktische Tiefe in Ordnung. Zum Billigpreis sehr empfehlenswert.



Spiel: In den Echtzeit-Gefechten prallen riesige Heere aufeinander. Um Rohstoffe müssen Sie sich kaum kümmern: Mit entsprechenden Bauten verdienen Sie Energie und Masse satt.

Kampagne: Drei Kampagnen mit steiler Lernkurve: Nur Profis besiegen die kluge KI und behalten den Überblick. Sterile Aufmachung und lieblose Missionen kosten Atmosphäre.

Mehrspieler: Bis zu acht Spieler hetzen Truppenmassen aufeinander, das Ergebnis sind packende Riesenschlachten mit stets neuen Einheiten-Kombinationen und Taktiken.

Fazit: Der Monströse. Trotz steriler Atmosphäre faszinieren die Massenschlachten, insbesondere im abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus. Nichts für Einsteiger; wer Herausforderungen sucht, kann zugreifen.





Die GDI zieht alle taktischen Register: **Mammut-Panzer** und ein **Juggernaut-Mech** ① rücken vor, **Zone Trooper** ② springen per Jetpack hinterher. **Flugzeuge** ③ setzen einen Truppentransporter und einen Panzer ab, **Orcas** ④ beschießen ein Alien-Bauwerk.

dann auf das Bauwerk. Doch zurück zur Mission: Als endlich Verstärkung eintrifft, wird die von Nod-Truppen festgesetzt. Um den Nachschub zu befreien, kämpfen Sie sich durch eine feindverseuchte Stadt. Dann eskortieren Sie die Nachzügler in Ihre Basis, um dort Gebäude errichten zu dürfen. Das ist auch bitter nötig, denn abschließend sollen Sie drei Nod-Stützpunkte zerstören. Das HiRes-Video auf unserer DVD XL zeigt diesen

spannenden Einsatz in bewegten Bildern. Eine Schwäche hat das Missionsdesign jedoch: Erfüllte Sekundärziele bringen oft keine spielerischen Vorteile, sondern schalten nur Geheimdienst-Akten frei. Das sind mächtig interessante Infotexte, etwa zur Tiberium-Verseuchung.

Intelligenzschwäche

Der Anspruch der Kampagne schwankt. Während Sie einige Einsätze auch auf dem höch-

sten der drei Schwierigkeitsgrade problemlos lösen, sind andere selbst auf dem niedrigsten knifflig. Manchmal gibt's anfangs eine geruhige Aufbauphase, manchmal wird Ihre Basis sofort angegriffen. Unfair wird **Tiberium Wars** jedoch nie, mit der richtigen Taktik wehren Sie alle Attacken ab. Die schwachen KI-Gegner greifen auf allen Stufen stupide an – mit erschummelten Truppen, die regelmäßig in ihren Fabriken auftauchen. Die Feinde haben zudem Aussetzer, die zum Beispiel dazu führen, dass sie wichtige Ziele ignorieren. So sollen sie etwa ein Gebäude zerstören, bleiben mit ihrer Armee aber passiv davor stehen. Ihre eigenen Einheiten leiden unter der miesen Wegfindung: Infanteristen laufen unbedacht über tödliches Tiberium; Vehikel fahren trotz »Stellung halten«-Befehl wirr herum, um Kollegen den Weg frei zu machen. Ganz stulle ist die KI aber nicht. So greifen die Gegner stets diejenigen Truppen an, bei denen sie den meisten Schaden anrichten können, Raketenwerfer etwa knöpfen sich Flieger vor. In Skirmish-Partien beherrschen die Feinde

KI-MACKEN



Betrügerische Gegner: Der Feind erschummelt sich Truppen, aus dieser Kaserne etwa stiefeln alle paar Sekunden zwei Infanterietrupps – unfair.



Faule Angreifer: Um die Mission zu gewinnen, müssten die Soldaten ① nur das Gebäude ② sprengen. Stattdessen bleiben sie passiv stehen.



Schwache Wegfindung: Dieser Ingenieur soll das Gebäude hinter der Mauer erobern. Statt um das Hindernis herumzulaufen, bleibt er davor stehen.



Dumme Ernter: Tiberium-Sammler (Kreis) fahren blindlings zur nächstgelegenen Rohstoffquelle, auch wenn sie dabei in die Feindbasis geraten.



Im Verlauf der Kampagne kämpfen GDI und Nod gemeinsam gegen die Scrin. Aber nur kurz.

Tricks; zum Beispiel legen sie per EMP-Schlag Ihre Flak lahm, um daraufhin mit Bomben anzugreifen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Command & Conquer 3 zeigt eindrucksvoll, wie man Strategiespiele zu inszenieren hat. Die tollen Missionen, hervorragend gemachten Videos und knalligen Schlachten lassen selbst die spektakulären Gefechte eines Act of War wie Sandkasten-Scharmützel aussehen. Das freut mich als C&C-Fan der ersten Stunde natürlich besonders, denn genau das habe ich vom neuen Teil erwartet. Dass die KI aber nach über zehn Jahren nicht klüger geworden ist, mag in Anbetracht der Vorgänger zwar nostalgische Erinnerungen wecken, in einem Strategiespiel des Jahres 2007 haben solche Dumpfbacken-Gegner aber nichts verloren.

»Das kracht!«



GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Jetzt mal ehrlich: Wir ärgern uns seit vielen Jahren über die steindummen Ernter, und die größte Spielefirma der Welt schafft es nicht, dieses Manko abzustellen? Schwaches Bild. Oder soll das ein bewusst eingebautes Spielelement sein, das mir sagt: »Gunnar, pass auf deinen Ernter auf!« Falls ja, dafür hätte es bessere Lösungen gegeben. Ansonsten habe ich wenig zu meckern: schönes Spiel, fantastisch inszeniert. Obwohl mir die Sache mit den Trash-Realfilmen auf die Nerven geht. Das hätte man in den 90ern lassen können – mit den technischen Möglichkeiten des Jahres 2007 kann man bessere Geschichten erzählen.

»Ich kann Kane nicht mehr sehen«



Das träge **Mutterschiff**, eine Spezialwaffe der Scrin, zerstört Gebäude mit nur einem Schuss. Allerdings kostet es satte 5.000 Credits – ein Vermögen.

Wackelige Balance

Im Mehrspieler-Modus ringen bis zu acht Generäle via LAN oder Internet, leere Plätze füllen Sie mit KI-Gegnern. Dank der vielfältigen Einheiten und Spezialwaffen spielen sich die Partien schön abwechslungsreich und flott. Perfekt ausbalanciert sind die drei Parteien aber nicht: Die Scrin etwa teleportieren Armeen mitten in die Feindbasis, um flugs Gebäude zu sprengen.

Aufgrund ihrer schwachen Abwehrtürme hat die GDI dagegen kaum eine Chance. Nod-Lager kann die Weltpolizei nur mit Mühe knacken, weil von Strahlenkanonen aufgeladene Obelisken des Lichts sogar Jugernaut-Artillerie abschießen. Die Scrin haben's leichter, sie schalten Abwehrtürme aus der Distanz mit Fernkampf-Fliegern aus. Die Entwickler versprechen, solche Balance-Macken mit Patches auszubügeln.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



1024x768 • niedrige Details

Zwar läuft C&C3 auch auf älteren PCs flüssig, die Grafik reißt mit verwaschenen Texturen und wenigen Details niemanden mehr vom Hocker.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1280x1024 • mittlere Details

Mit einem aktuellen PC der Mittelklasse sieht C&C3 bereits sehr gut aus und läuft mittleren Details mit flüssig in Auflösungen bis 1280x1024.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6700 • 2,0 GB • GeForce 8800 GTX



1600x1200 • hohe Details

Alles auf Anschlag: Mit knackigen Texturen, flirrenden Explosionen und riesigen Schlachten macht die Alien-Hatz gleich doppelt Spaß.

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Performance kostet die Auflösung. Verringern Sie diese bei Leistungseinbrüchen.
- Hitzeflirren oder bombastische Explosionen sehen mit hohen Shader-Einstellungen sehr gut aus. Puristen verzichten auf diese Grafik-Gimmicks und sparen mit niedrigen Shader-Einstellungen im Extremfall bis zu 15 Prozent Leistung.
- Lassen Sie die Model-Details und die Terrain-Details ruhig auf einer hohen Stufe – sie beeinflussen die Leistung kaum, tragen aber viel zur Atmosphäre bei.
- Die »Default«-Einstellungen sind nicht immer optimal. Meist

können Sie ruhigen Gewissen einige Details erhöhen, ohne dass die Leistung einbricht.

- Mit weniger als 1,0 GByte RAM kommt es öfter zu Nachladestößen. Vor allem in heftigen Schlachten nagen die vielen Einheiten am Speicher.
- Das Spiel benötigt vor allem Grafik-Power. Mit einem 3,2 GHz flotten Pentium 4 und einer GeForce 6600 GT sind mittlere bis hohe Details drin.

CHECKLISTE

- 5,6 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT C&C 3: TIBERIUM WARS AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1									
	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT						
	GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
Prozessor	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
	GeForce 8								8800 GTS	8800 GTX
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
Prozessor	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz				
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Pentium D				915	950		965 XE		
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62		
Prozessor	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800
3 Speicher in MB		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

4 technisch unmöglich
rückelt stark

läuft so flüssig:
1024x768 / Niedrig: Terrain, Wasser, Model, Texturen, Shader / Sehr niedrig: VFX, Animation / Aus: Schatten, Decals

läuft so flüssig:
1280x1024 / Hoch: Model, Decal / Mittel: Terrain, Wasser, Texturen, Shader, VFX, Schatten, Animationen

läuft so flüssig:
1600x1200 / Ultra Hoch: Wasser, Shader, VFX, Schatten, Animationen / Hoch: alles andere / Kantenglättung: Stufe 3



Gute Missionsidee: Die GDI eskortiert Flüchtlinge durchs **alienverseuchte München**. Gewitterregen sorgt für die passende Endzeit-Stimmung.



Mammut, Juggernauts und ein **mobiler Geschützturm** der GDI attackieren eine Tempelfestung. In der Nod-Kampagne müssen Sie diese verteidigen.

Nett: Über die integrierte Stimmübertragung sprechen Sie sich mit Verbündeten ab, im Spectator-Modus schauen Sie Matches zu. Ansonsten gibt's jedoch wenige Einstellmöglichkeiten. So dürfen Sie zwar zufallsgenerierte Belohnungskisten einschalten, aber nicht einmal Superwaffen verbieten. Internet-Partien laufen über eine kostenlose, anmeldepflichtige Online-Plattform. Weil noch keine Server verfügbar waren, konnten

wir diese Spielart aber nicht testen. Falls sich die Partien im Internet von unseren Erfahrungen unterscheiden, werden wir im nächsten Heft darüber berichten. Die größte Stärke von **C&C 3** bleibt indes auch in den Mehrspieler-Modi erhalten: Die spektakulären Gefechte und der stimmige Stil machen den Tiberiumkrieg zum Stimmungsknüller. Tödliche Kristalle haben eben auch ihr Gutes. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3628

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Na sowas! Eine Serie, die das Genre mitbegründete, klagt von der Konkurrenz: die Videoeinblendungen während der Missionen von Act of War, die Schlachtfeldvergrößerungen von Joint Task Force. Ein paar Innovationen mehr hätte ich schon erwartet. Aber warum bin ich trotzdem so süchtig nach diesem Spiel? Vermutlich ist es die Perfektion des Bekannten: Ich habe zwar alles schon einmal gesehen, nur eben noch nie in dieser Qualität. Angefangen bei den effektvollen Schlachten über das überraschende Missionsdesign bis zu den herrlich überdrehten Filmsequenzen. Für mich der neue König der Echtzeit-Strategie!



»Der König! Trotz alter Kleider«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Tiberium Wars zu spielen ist wie nach Hause zu kommen: Von der ersten Minute an saugt mich die alte Faszination zurück ins Gefecht um die Grünkristalle. Schuld daran ist die Kampagne: Kein anderes Strategiespiel mischt charmant-billigen Realfilm und packende Missionen so stilvoll, so motivierend. Klar, die Handlung ist flach, und Bösewicht Kane versprüht weniger Charisma als ein Frühstücksei. Aber das gehört nun mal ebenso zu Command & Conquer wie taktischer Tiefgang. Und der geht voll in Ordnung, ohne Grips gewinne ich keinen Tiberiumtopf. Vor allem nicht im feinen Mehrspieler-Modus – wenngleich die Gefechte noch unter Balance-Problemen leiden.

Neben den Stärken erbt Tiberium Wars allerdings auch die Schwächen der Vorgänger, allen voran die, ähem, zweckmäßige KI. Die Ernter haben gar seit dem C&C-Urahn Dune 2 nichts dazu gelernt, und der erschienen 1992! Aber mal unter uns: Auch diese Macken gehören irgendwie dazu. Somit ist EA ein Kunststück geglückt: Der Entwickler hat die Kultserie modernisiert, aber ihr Spielgefühl bewahrt. Tiberium Wars ist ein echtes C&C, im Guten wie im Schlechten. Ich werde es spielen, bis Starcraft 2 uns scheidet. Und das kann noch dauern.



»Ein wahres C&C«

COMMAND & CONQUER 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER EA Los Angeles (Schlacht um Mittelamerika 2, GS 4/06: 81 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
TERMIN (D) 28.2.2007
SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
CA. PREIS 55 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch
USK ab 16 Jahren

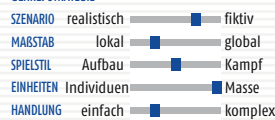


GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden



GENRE: STRATEGIE



ANSPRUCH



HILFEN Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-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
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 5,6 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 5,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ keine Ang.
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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch und Team-Deathmatch auf 20 Karten (2 bis 8 Spieler)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER Nein
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT Dank taktischer Vielfalt spannende Gefechte, trotz kleiner Balance-Mängel.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ spektakuläre Effekte + flüssig animierte Einheiten + teils atemberaubende Landschaften... — ...ab und zu aber auch öde	9/10
SOUND	+ exzellente (englische) Sprecher + gute Einheiten-Kommentare + wuchtige 6.1-Kulisse + passender, C&C-typischer Soundtrack	10/10
BALANCE	+ jede Einheit nützlich + sanfte Lernkurve — Anspruch der Kampagne schwankt — Balance-Mängel im Mehrspieler-Modus	8/10
ATMOSPHÄRE	+ trashig-stimmungsvolle Zwischenfilme + jedes Volk mit eigenem, stimmigem Stil + Wettereffekte + spektakuläre Gefechte	10/10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Icons für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9/10
UMFANG	+ lange, unterhaltsame Kampagne + sehr guter Mehrspieler-Modus + drei individuelle Völker mit vielfältigen Einheiten	10/10
MISSIONSDSIGN	+ stets mehrere Aufgaben + viele spannende Skript-Ereignisse und Zwischensequenzen — teils langweilige Sekundärziele	9/10
KI	+ greift das gefährlichste Ziel an + gute Skirmish-Gegner — miese Wegfindung — unflexible und unfaire Skripte — Ernter!	6/10
EINHEITEN	+ steigen in drei Stufen auf + haben Stärken und Schwächen + viele Spezialfähigkeiten — einige Truppentypen später nutzlos	9/10
KAMPAGNEN	+ hervorragend inszeniert mit Realfilm-Videos + motiviert bis zum Schluss — im Grund simple Handlung mit schwachem Ende	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: WÜRDIGE, SPEKTAKULÄRE KULT-FORTSETZUNG.

89

SPIELSPASS

DVD:
• Mega-Test
• Demo
• Wertungs-konferenz
DVD-XL:
HiRes-Video

GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3179

EXTRALEBEN:
Taktiken

USK:
ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• 5.1-Sound mit X-Fi

Feuriges Finale

SPELLFORCE 2 DRAGON STORM

In 30 Stunden können Sie dreimal Schlacht um Mittelerde 2 durchspielen. Oder genau einmal dieses großartige Addon.



Zu viele Chips gefuttert, die Freundin versetzt, den Geburtstag des besten Kumpels vergessen: Ein schlechtes Gewissen macht selten Spaß – es sei denn, es führt Sie in ein großes Abenteuer, in dem Sie als Befehlshaber einer Drachenarmee das Schicksal der gesamten Welt entscheiden.

Horden von Monstern stürmen gegen die eisernen Tore der Winterlichtspitze, einer Zwergensiedlung hoch im Norden der Fantasy-Welt Eo. Als ehemaliger Runenkrieger (die Hauptfiguren

im ersten **Spellforce**) kennen Sie sich aus mit Plündern und Morden – jetzt wollen Sie Buße tun und helfen den Zwergen im **Spellforce 2-Addon Dragon Storm** bei ihrer wilden Flucht.

Ich beschwör mir einen Wolf

Puh, durchatmen, Situation analysieren: Der liebevoll hochgepöbelte Avatar aus dem Hauptprogramm ist offensichtlich verschwunden, in der Solokampagne spielen Sie einen neuen Helden. Der stammt aus dem kriegerischen Volk der Shaikan und beginnt den bewährten Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie bereits auf Level 10. Sie können also schon einige Fähigkeitenpunkte auf die drei Talentbäume für Kampf, Magie und Shaikan verteilen. Letzterer ist neu und er-

möglicht es etwa, einen riesigen Wolf zu beschwören oder per »Willenskraft« die Lebenspunkte kurzfristig zu steigern.

So gestärkt finden Sie bald heraus, was vor sich geht: Ein mächtiger Magier aus der Vergangenheit bedroht alles Lebende, nur die totgeglaubte Rasse der Drachen kann ihn bezwingen. Und einzig der Seelenträger, eben jener Avatar aus dem Hauptprogramm, weiß vielleicht, ob und wo noch solche Kreaturen leben.

Altes neu erleben

Die Suche nach dem Avatar ist nur eine von vielen intelligenten Querverbindungen zum Hauptprogramm: Während der spannenden Geschichte treffen Sie viele alte Bekannte wie König Ulf oder die hübsche Nachtelfin Schattenlied. Und Sie keh-



Ungleiches Duell: Selbst der **Drachen-Titan** hat allein keine Chance gegen diesen magischen Endgegner.

ren zurück nach Siebenburg – nur dass die Hauptstadt der Menschen dieses Mal von einer riesigen Belagerungsarmee bedroht wird, die Sie selbstverständlich vertreiben müssen. Dazu deponieren Sie zunächst Sprengfässer in der Nähe der feindlichen Türme, überfallen dann Versorgungskarawanen, kaufen sich mit den gestohlenen Gütern eine Söldnertruppe zusammen und vernichten schließlich gemeinsam mit den KI-gesteuerten königlichen Magiern die Lager der Angreifer. Die ebenso ideen- wie abwechslungsreichen Missionen überraschen immer wieder aufs Neue und führen häufig sogar über mehrere Inseln. So können Sie später in einer Nebenquest mit den Zwergen zur Winterlichtspitze zurückkehren und die Monster wieder verjagen.



Mit **Eisernen Vernichtern** verteidigen wir einen verbündeten Pakt-General. Ihr Panzer schützt sie ideal gegen die orkischen Armbrustschützen.

DAS IST NEU

- Solokampagne mit rund 30 Stunden Spielzeit
- Shaikan-Fraktion mit neuen Einheiten
- Shaikan-Talentbaum mit 21 Spezialfähigkeiten
- drei Multiplayer-Karten
- vier Inseln fürs freie Spiel
- Dutzende Waffen, Rüstungen und Set-Items
- Selberbauen von Ausrüstungsgegenständen

Die schwimmende Stadt

Solche Heldentaten lohnen sich noch mehr als im Hauptprogramm. Durften Sie damals »nur« eine kleine Insel als Lehenherr verwalten, so bekommen Sie dieses Mal eine mechanische schwimmende Stadt! Dieses Riesenschiff transportiert Sie nicht nur durch die Spielwelt, sondern verfügt zudem über eine eigene Werkstatt. Dort können Sie wie in **World of Warcraft** aus gefundenen Rohstoffen neue Gegenstände zusammensetzen. Wer aufs Basteln verzichten will, findet aber auch so motivierend viele Waffen und Rüstungen, darunter neuerdings auch Ausrüstungssets, die bei Vollständigkeit zusätzliche Boni auf die Charakterwerte verleihen.

Drachen mit Verspätung

Einzigste Schwäche der Addon-Kampagne: die namensgebenden Drachen dürfen Sie erst im letzten Viertel des Abenteuers in die Schlacht führen. Zu Beginn befehlen Sie als Shaikan nur menschliche Einheiten, nach knapp der Hälfte der Geschichte



kommen die Eisernen hinzu, magische Metallwesen, die im ersten **Spellforce** noch Ihre Gegner waren. Während der simple Basisbau genau wie bei den anderen Fraktionen funktioniert, ermöglichen die Einheiten viele neue Strategien: Am Panzer des Eisernen Vernichters prallen etwa 50 Prozent aller Pfeile ab, was ihn zum idealen Turmzerstörer macht. Für den Scharfschützen können Sie entweder Feuerpfeile erforschen (größerer Schaden) oder den Salvenschuss

(höhere Angriffsfrequenz). Feuer- und Eisdrahen sind die mächtigsten Lufteinheiten des Spiels. Doch spätestens im Multiplayer-Modus offenbaren die Shaikan ihre große Schwäche:

den enormen Rohstoffhunger. Das macht die Shaikan gerade zu Partiebeginn sehr anfällig, was ihre Stärke im Endspiel mehr als ausgleicht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3643

Eine **Shaikan-Basis**: Wir benötigen eine Drachen-Erweiterung für unser Haupthaus (unten) sowie einen Fels der Ewigkeit (oben), damit wir Wyrm, Eis- und Feuerdrachen ausbrüten können.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Wenn man aufhört, soll's am schönsten sein! In Sachen Story und Abwechslung toppt Dragon Storm selbst das großartige Hauptprogramm: Ich befehle Drachen, treffe liebevoll gewonnene Freunde, baue meine eigenen Waffen, navigiere eine schwimmende Stadt. In anderen Strategiespielen klappere ich Karten ab, hier entdecke ich mit großen Augen eine wunderschöne zusammenhängende Spielwelt. Für **Spellforce**-Fans ohnehin ein Muss, alle anderen sollten diesem außergewöhnlichen Spielerlebnis spätestens jetzt eine Chance geben.

»Ein Abschied, der begeistert«



Unser Held trägt seine soeben gefundene **Set-Rüstung** zur Schau.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Phenomic (Spellforce 2, GS 5/06: 91 Punkte)
PUBLISHER Jowood / Deep Silver TERMIN (D) 23.3.2007
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
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	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 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			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (3), Deathmatch (6), Team-Deathmatch (6)
SPIELTYPEN Netzwerk / Internet SERVERSUCHE Intern
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Die Shaikan sind eine spannende Ergänzung und machen auch online viel Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Architektur + riesige, abwechslungsreiche Karten - Effekte nicht mehr ganz zeitgemäß	9/10
SOUND	+ wunderschöne neue Musikstücke + jeder Dialog vertont - schwankende Sprecherqualität	8/10
BALANCE	+ jederzeit änderbarer Schwierigkeitsgrad - Rollenspielaufgaben leichter als Strategiemißionen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ zusammenhängende Spielwelt statt Karten-Abklappern - mechanisches »Click & Fight«-System	9/10
BEDIENUNG	+ unzählige praktische Komfort- und Automatikfunktionen - Kamera zu dicht am Geschehen	9/10
UMFANG	+ 30 Stunden Solokampagne + neue Karten und Aufgaben fürs freie Spiel + Shaikan-Fraktion voll multiplayertauglich	10/10
MISSIONSDSIGN	+ enorm abwechslungs- und ideenreich - interessante Helden-Quests - ab und zu Leerlauf	9/10
KI	+ fordernde Großangriffe und Endgegner - intelligente Wegfindung - unflexibel im Angriff	8/10
EINHEITEN	+ faszinierende neue Einheiten + zusätzlicher Fähigkeitenbaum + Ausrüstung zum Selberbauen	10/10
KAMPAGNEN	+ spannende Haupthandlung + Bewegungsfreiheit + Wiedersehen mit alten Bekannten - Drachen erst zum Schluss	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT: WÜRDIGES ENDE EINES GROSSARTIGEN STRATEGIESPIELS.

89

SPIELSPASS

Die Schlacht von Kursk auf dem PC

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

Und abermals rollen deutsche Panzer über russischen Boden. Und russische natürlich. Denn es ist wieder Blitzkrieg.

Kennen Sie »Brumm-bär«? Falls nicht, kann Ihnen **Frontline: Fields of Thunder** dank integrierter (teils schlampig übersetzter) Einheiten-Datenbank bei solchen Wissenslücken helfen: »Brumm-bär« war der Name für den deutschen Sturmpanzer IV im Zweiten Weltkrieg. Faszination für Militärgeschichte und – vor allem – frustresistente Erfahrung mit Weltkriegs-Strategiespielen bestimmt zum Großteil, ob Sie Spaß mit **Field of Thunder** haben. Denn der jüngste Titel von Nival Interactive, wieder

mal auf Basis der **Blitzkrieg 2**-Engine, richtet sich an Spezialisten.

Militärgeschichte

In zwei Kampagnen (russische und deutsche Seite) mit je zehn Missionen spielen Sie die entscheidenden Kämpfe an der Ostfront des Sommers 1943 nach, die als »Schlacht von Kursk« in die Geschichte eingingen. Allen Missionen liegen historische Ereignisse zugrunde, auch die (wie immer quadratischen) Karten sind an die tatsächlichen damaligen Geländegegebenheiten angepasst. Das malerische Dorf, das sich hinter die bewaldete Hügelkette duckt, hat es also tatsächlich so gegeben, und auch der Verlauf von Bahnlinien und Gewässern entspricht der Realität. Das gibt den anspruchsvollen, im Schwierigkeitsgrad nicht einstellbaren Schlachten ein ganz besonderes Flair; das Gefühl, dass in ähnlicher Situation schon mal jemand strategische Entscheidungen fällen musste, die dann aber tatsächliche (meist grausame) Konsequenzen hatten, lässt PC-Feldherren ernsthafter und gründlicher mit der Lage umgehen. Und mit ihren Einheiten: Mangels Basenbau samt entsprechendem Truppenachschub sind Sie auf die spärliche, vom Programm vorher festgelegte und von Skripten abhängige Verstärkung aus dem Hauptquartier angewiesen. Da heißt es vorsichtig mit den Truppen (von Infanterie über Flammenwerferpanzer bis hin zu Aufklärungs-

flugzeugen) umgehen. Denn wer schon bei der ersten Teilaufgabe (erobere Ort XY, schalte die feindliche Artillerie aus etc.) Verluste erleidet, schafft oft die weiteren Ziele nicht und muss

die Mission von vorn beginnen. Da hilft es, dass Sie Kämpfe jederzeit pausieren können, um Ihren Einheiten in Ruhe Befehle zuzuweisen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3680

Hart umkämpft sind alle **Teilziele** wie dieses Dorf – zu erkennen am grünen Pfeil links oben.

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Nival Interactive (Blitzkrieg 2, GS 11/05: 76 Punkte)
 PUBLISHER Paradox / Koch Media
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch

TERMIN (D) 16.3.2007
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	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+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 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
PROFILIERT VON	5.1-Lautsprechern		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Capture the Flag (8)	SERVERSUCHE	Intern
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
DEDICATED SERVER	Nein		
FAZIT	Auf die Dauer etwas eintönig, spielprinzipbedingt eher langsam.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Karten, hübsche Details + Fahrzeuge historisch korrekt + Engine überholt + Zoombereich zu klein	7/10
SOUND	+ gute Fahrzeugsounds + passende Effekte + orchesterlicher Soundtrack... + ...der auf Dauer nervt	8/10
BALANCE	+ Einheiten gut ausbalanciert + Tutorial + Lernkurve gibt es nicht, sofort schwierig + nicht für Einsteiger	6/10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeldatmosphäre + historisch nachvollziehbar + alle Karten gleich groß + wenig emotionaler Bezug	7/10
BEDIENUNG	+ Standardsteuerung + Tastaturbelegung in zwei Varianten... + ...aber nicht frei + Kamera zu nah	6/10
UMFANG	+ zwei lange Solo-Kampagnen + umfangreiche Missionen für Fans Wiederspielwert + nur zehn Multiplayer-Karten	9/10
MISSIONSDSIGN	+ historische Missionen mit Teilaufgaben + alle Einheiten typen sinnvoll + kein Tank-Rush + immer ähnlicher Ablauf	7/10
KI	+ reagiert meist schnell... + ...selten aber gar nicht + Verhalten komplett geskriptet + Wegfindung nicht optimal	5/10
EINHEITEN	+ alle Details wie Panzerung / Bewaffnung korrekt + sehr unterschiedliche Einheiten + gab's fast alle schon bei Blitzkrieg 2	9/10
KAMPAGNE	+ Kampagnen erzählen Historie nach + verlaufen weitgehend realistisch + kein dynamischer Verlauf	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT: BEINHARTE WELTKRIEGSSTRATEGIE.



Die **Einheiten-Datenbank** heißt noch Blitzkrieg 2.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Schon wieder ein Weltkriegsspiel. Und schon wieder eins, welches mir Spaß macht. Dieses Gefühl, auf »echten« Schlachtfeldern zu kämpfen, kann mir ein Fantasy-Szenario nicht liefern. Und die detailgetreue Darstellung der historisch korrekt nachgebildeten Fahrzeuge ist klasse. Schade nur, dass ich nicht näher heranzoomen kann, da ist mal eine neue Engine fällig. Und, dass der Schwierigkeitsgrad für Gelegenheitsstrategen definitiv zu hoch ist. Profis greifen für angemessene 30 Euro zu.



»Profilig«

WILDLIFE PARK 2 CRAZY ZOO



Das Krokodil mag **Suppenschildkröten**.

Im Addon **Crazy Zoo** zum Hauptprogramm **Wildlife Park 2** leben besondere Exoten im Gehege Ihres Wildparks. So kümmern Sie sich beispielsweise um Schnabeltiere oder Koalabären. Und das auf insgesamt 20 neuen Karten. Zudem dürfen Sie neue Einrichtungen wie die Bimmelbahn aus der Sicht eines Besuchers betrachten. **AP**

ASCENSION TO THE THRONE



Wolfsjagd mit einem Trupp wehrhafter Bauern.

Vom Thron vertrieben, sollen Sie im Rundenstrategie-Spiel **Ascension to the Throne** ein Königreich vereinen. Die große, dafür detailarme Welt erkunden Sie frei in der Schulterperspektive, Schlachten schlagen Sie mit angeheuertem Truppen rundenbasiert à la **Heroes of Might & Magic**. Knaackig und eine Zeitlang ganz Spaßig. **AP**



DVD:
Test-Check

WILDLIFE PARK 2: CRAZY ZOO

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: B. Alive / Deep Silver
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**



ASCENSION TO THE THRONE

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: DVS / Eclipse
CA. PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 2,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **GUT**



ROTLICHT TYCOON 2



Das **Bordell** brummt. Und der Spieler gähnt

Ein Bordell stellen sich viele als recht spaßigen Ort vor. Nicht in **Rotlicht Tycoon 2**. Selbst wenn mehr drin wäre als öde Menüklickerei, würde die katastrophale Umsetzung alles ruinieren: Scharenweise Bugs machen das Programm unspielbar. Wer mit Erotik abgezockt werden will, hat wahrlich bessere Optionen als diesen Schund. **CS**

TRUCK TYCOON



Trucks dominieren die **Straßen** der Kleinstadt.

Mit einem Brummi fahren dürfen Sie in der Wirtschaftssimulation **Truck Tycoon** zwar nicht, dafür aber von oben zusehen. Und das ganz schön lange, trotz Zeitraffer. Als Spediteur schließen Sie Lieferverträge ab und stellen Personal ein. So hilft ein Mechaniker bei Pannen, der würde dem verbuggten Spiel aber auch gut tun. **AP**



DVD:
Test-Check

ROTLICHT TYCOON 2

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: Zone 2 / Rondomedia
CA. PREIS: 25 Euro
ANSPRUCH: -
MINIMUM: 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **UNGENÜGEND**



TRUCK TYCOON

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Nikita / Atari
CA. PREIS: 35 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**





Michael Trier
michael@gamestar.de

INSELN & PIRATEN

ZITTERNDE INSELN. Wurde auch Zeit: Das erste »echte« Addon zu **Oblivion** kam diesen Monat zum Test. Nach dem Abzock-Pack **Knights of the Nine** bekamen die Entwickler jetzt die Chance, einiges wieder gut zu machen – und haben sie genutzt. Schräge Charaktere, originelle Quests, eine frische Geschichte und eine für ein Addon lange Spielzeit machen die **Shivering Isles**

zum Pflichtausflugspunkt für **Oblivion**-Fans. Nur eine Sache wäre da noch: Zwar ist die deutsche Übersetzung nicht so verhunzt wie die erste germanisierte Variante des Hauptprogramms. Trotzdem muss man **Shivering Isles** nicht (wörtlich) mit »Zitternde Inseln« übersetzen; eine (sinngemäße) Transkription wie »Inseln des Schauderns« hätte der angeschlagenen Reputation auch in Sachen Lokalisierung wieder auf die Füße geholfen.

PIRATES ONLINE. Die Inflation der Online-Rollenspiele: Diesen Monat entern mit **Bounty Bay Online** sogar Piraten, Handelskapitäne und andere Seefahrer das derzeitige Boom-Genre. Auch wenn das Spiel alles andere als perfekt ist, sollten Spieler, die besonderen Wert auf Crafting (Handwerkskünste), Handel und eben Piraterie inklusive umfangreicher Seeschlachten legen, einen Blick riskieren.

ABWERTUNGEN

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

INHALT

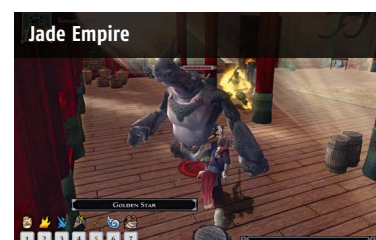
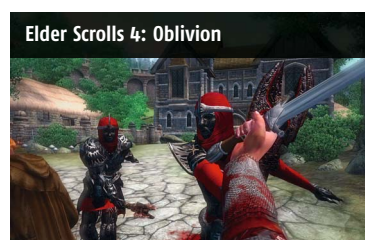
TESTS

Oblivion: Shivering Isles	104
DAOC: Labyrinth of the Minotaur	109
Belief & Betrayal	110
Germany's Next Topmodel	111
Bounty Bay Online	112

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	WoW: Burning Crusade	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	04/07	92	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	
2	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	05/07: Addon
4	Jade Empire	Rollenspiel	2K Games	Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
5	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	01/07	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	
6	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	87	9	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	86	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
8	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
9	Titan Quest: Immortal Throne	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	04/07	86	9	8	8	8	9	10	8	9	8	9	
10	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
11	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
12	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
13	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
14	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
15	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	82	5	7	7	10	7	10	8	10	8	10	05/06: Addons, 05/07
19	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
20	Dreamfall	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
21	Silverfall	Action-Rollenspiel	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
22	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
23	Simon the Sorcerer 4	Adventure	RTL	Silver Style	04/07	80	7	7	9	8	9	8	8	9	7	8	
24	Eve Online	Online-Rollenspiel	CCP	CCP	04/07	80	6	6	7	8	8	10	7	10	8	10	04/06: Kontrolllb.
25	Sam & Max: Episode 4	Adventure	Telltale	Telltale	04/07	79	6	8	9	8	8	3	8	10	10	9	

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



Das macht einen irre

OBLIVION SHIVERING ISLES

Dieses Addon hat nicht alle Tassen im Schrank. Wer es spielt, dagegen schon. Im Reich des Wahnsinns werden Oblivion-Spieler nährisch gut unterhalten.



Einmal grub ich ein Loch und füllte es mit Wolken. Oder waren es Clowns? Es hat ihn jedenfalls nicht aufgehalten«, sinniert Sheogorath, der Gott des Wahnsinns. Nicht aufgehalten hat seine Buddelei Jyggalag, den spaßlosen Gott der Ordnung, der alle paar Äonen Sheogoraths Reich überfällt und im »Grauen Marsch« in farblose Trümmer legt. Nun ist es wieder soweit. Doch diesmal hat Sheogorath einen Trumpf im Ärmel: Sie. Als **Oblivion**-Held verschlägt es Sie im Addon **Shivering Isles** in das Reich des Wahnsinns, wo Sie zwischen Manie und Demenz pendeln, Verrückten beim Suchen ihrer Gabel helfen

fen und lernen, dass Clowns nach Butter schmecken.

Erstes, letztes Addon

Shivering Isles ist nominal das zweite Addon zu **Oblivion**, denn im November 2006 erschien bereits **Knights of the Nine**. Weil das allerdings nicht mehr als eine belanglose Sammlung von Mini-Erweiterungen war, dürfen die »Zitternden Inseln« (so übersetzt das Spiel »Shivering Isles«) als erstes wirkliches Addon gelten. Und wohl auch als letztes, denn Bethesda hat angekündigt, danach die Arbeiten an **Oblivion** einzustellen.

Shivering Isles verändert nichts an der Spielmechanik und den grundlegenden Elementen von **Oblivion**. Es gibt weder neue Rassen noch neue Talente, das Kampfsystem bleibt ebenso unangetastet wie die Autoanpassung der Monster und der Beute an Ihr Heldenlevel. Wenn erfahrene **Oblivion**-Recken die Shivering Isles betreten, treffen sie dort also bereits ausschließlich auf die höchsten Monsterklassen; Frischlinge dagegen bekommen es mit den Babyvarianten zu tun. Auch neue Gilden gibt es nicht, wohl aber zwei Fraktionen. Deren Verrücktheit bildet das Kernstück der großartigen Atmosphäre des Addons – denn das gesamte Inselreich von Sheogorath ist zweigeteilt in das hübschbunte Land der Manie und das düstergraue Land der Depression.



Auf Seiten von Mania helfen wir einer Armee von **Aurealen**, einen Schrein zu erobern.

Gespaltene Persönlichkeit

Wenn der Herzog von Mania wild plappernd und mit Drogen vollgestopft Gedichte improvisiert,

dann steht er exemplarisch für die Geisteskrankheit seines Reichs: Hyperaktivität, Zwanghaftigkeit, aber auch außerordentliche kreative Energie. Die Herzogin Syl von Dementia hat



Der **Torwächter** ist der erste Hauptgegner. Er macht allein eine Gruppe Abenteurer nieder.



FACTS

- 2 Fraktionen
- 2 Dungeontypen
- 2 Waffen- und Rüstungssets
- 12 Gegnerarten
- 32 Alchemie-Zutaten



Verlassene Mania-Siedlungen wimmeln meist von **Ketzern** (hinten) – Magiern, die **Hunger-Kreaturen** (rechts) beschwören.

dagegen panische Angst vor Attentätern und lässt deshalb wahllos Leute foltern – sie verkörpert die Paranoia, Depression und den Sadismus ihres Landes Dementia. Für achtlose Abenteurer sind beide Spielarten des Wahnsinns gleichermaßen tödlich. Die Wahl zwischen Mania und Dementia ist deshalb nicht unbedingt eine zwischen Gut und Böse, denn solche Kategorien existieren auf den Shivering Isles nicht, sondern eher eine zwischen fröhlicher und mie-

septriger Art der Raserei. Kurz nach der Ankunft auf den Inseln müssen Sie sich entscheiden, ob Sie durch das Tor von Mania oder das von Dementia ins Reich Sheogoraths eintreten. Eine direkte Auswirkung hat das aber nicht. Vor eine solche Wahl zwischen den beiden Fraktionen stellt Sie das Spiel im Zuge vieler Aufgaben, vor allem auch in der Kampagne. Deren genereller Verlauf ändert sich dadurch nicht, sondern nur einige Missionen variieren. Zudem be-

stimmt Ihre Wahl meistens die Art der Belohnung, die Sie für Quests bekommen. Die Entscheidung für Mania oder Dementia bleibt lange Zeit variabel, Sie können sich bei nächster Gelegenheit wieder anders orientieren – schade, denn dadurch will sich kein richtiges Zugehörigkeitsgefühl einstellen.

Zwei Seiten einer Insel

Die Zweiteilung zieht sich konsequent durch die gesamten Shivering Isles. Der Palast von Sheogorath besitzt zwei Flügel, in denen die Herzoge sitzen; an die wiederum schließen sich zwei Stadtteile an, das helle Bliss und das verregnete Tiegeln. Aus Bliss führt die Straße nach Norden in das Land von Mania. Farbenfrohe Riesenpilze neigen sich über buntgesprenkelte Herbstwiesen, orangene Bäume säumen kristallklare Lagunen – man möchte den Picknickkorb auspacken. Von Tiegeln aus geht's in den Süden nach Dementia: grotesk verdrehte Baumäste wachsen blattlos in den fah-

MINI-FAQ

Wie komme ich auf die Shivering Isles?

Wenn Sie das Addon installiert haben, klicken Sie im Startmenü auf »Spieldateien« und überprüfen, ob sowohl »Oblivion.esm« als auch »DLCShiveringIsles.esp« angekreuzt sind. Im Spiel taucht nach rund 20 Minuten eine Textmeldung auf, die Sie auf das Tor zu den Inseln hinweist – egal, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder einen Spielstand laden. Das Tor liegt im See bei Bravil.

Brauche ich einen erfahrenen Charakter?

Nein, Sie können auch mit einem neu erstellten Helden direkt auf die Shivering Isles gehen. Allerdings sind die Gegner wegen ihrer Spezialfähigkeiten eher für erfahrene Recken gedacht.

Wie ist die deutsche Übersetzung?

Die Übersetzung entspricht dem Niveau des Hauptprogramms nach dem Patch 1.1, geht also in Ordnung. Noch immer gibt es englische Sprachfehler und Textfehler, zum Teil seltsame Übersetzungen (»Zitternde Inseln«), exzessive Abkürzungen und abgeschnittene Dialogantworten. Die Sprecher sind durch die Bank ausgezeichnet.

Was hat sich technisch verändert?

Nichts. Shivering Isles benutzt einige neue Partikeleffekte, die gut zur Atmosphäre passen. Ansonsten entspricht die Grafik dem Hauptprogramm.



Im Lauf der Kampagne fallen die **Ritter der Ordnung** auf den Inseln ein und färben sie grau.



MANIA VS. DEMENTIA

Das Land



Mania ist hell, freundlich und herbstlich bunt. Selbst die Gegner wie dieser Skalon fallen durch strahlende Farben auf.



Dementia liegt die meiste Zeit unter grünlichem Nebel, die Natur und die Monster wirken karg und lebensfeindlich.

Die Ausrüstung



Mania schmiedet federleichte Bernsteinrüstungen und einen starken Bogen – eine gute Wahl vor allem für Schützen.



Dementia setzt auf höllisch schwere, aber äußerst starke Rüstungen und kampfstärke Schwerter, darunter ein Zweihänder.

Die Missionen



Mania bietet viele Schleichaufgaben und erfordert Überredungskunst, List und auch Heimtücke – etwa den Herzog zu vergiften.



Dementia schätzt gewaltsame Lösungen und brutales Vorgehen. Die Herzogin des Landes stellt sich uns im direkten Kampf.

Landesteilen treffen Sie auf entsprechende Gegner, von denen es zwölf neue Typen in verschiedenen Erfahrungsstufen gibt. In Mania steigen goldgeschuppte Skalon-Fischwesen aus den Tümpeln und staken grellbunte Elytia-Insekten; in Dementia schlurften dagegen verwachsene Holzknorze und lauern gehäutete Hunde, die so aussehen, wie's der Name vermuten lässt. Jeder der neuen Feinde kennt eigene Kampf-

tricks. Die Skalons machen sich zum Beispiel unsichtbar, sobald sie beschossen werden – problematisch für Bogenschützen, die auf einmal kein Ziel mehr finden. Die Klapperscheuche, eine Art missglücktes Experiment im Nekromanten-Kurs »Basteln mit Skeletteilen«, explodiert bei ihrem Ableben, was wiederum Nahkämpfern zu schaffen macht. Und die Knorze fordern Magiern dezentes Taktieren ab, denn sie werden praktisch re-

sistent gegen die erste Art von Magie, die sie trifft. Die Autoanpassung der Monsterstärke hat wieder ihre Tücken, vor allem im Kerkerlevel. Dorthin werden bei Diebstahl und Mord ertappte Helden geschmissen, um sich im Lendenschurz und mit Fäusten bewaffnet wieder an die Oberfläche zu kämpfen. An sich eine schöne Idee – dass hochlevelige Krieger und Schützen aber ohne ihre Ausrüstung nicht den Hauch einer Chance

gegen die starken Monster in den Gängen haben, hat Bethesda offenbar nicht bedacht.

Überall Bekloppte

Auf den Shivering Isles gibt's lediglich die Palast-Hauptstadt Neu-Sheoth mit ihren zwei Teilen Bliss und Tiegeln. Auf die Spielwelt, die in ihrer Größe in etwa einem Sechstel von Cyrodiil entspricht, verteilt sich daneben nur eine Handvoll kleiner Siedlungen, in denen aber immer ein spezifisches Problem auf seine Lösung wartet. Im Ort Spltz beispielsweise hat ein Zauberer die gesamte Einwohnerschaft zweigeteilt; nun gehört zu jedem manischen Bürger ein depressiver Doppelgänger. In der versunkenen Festung Vitharn verlieren Geisterkrieger in einer Endlosschleife gegen immer wieder angreifende Fanatiker. Sie müssen in einer Art Schnitzeljagd das Schicksal der Verteidiger erforschen und umbiegen.

Getreu den Motiven von Mania und Dementia treffen Sie auf den Shivering Isles auf Schritt und Tritt Spinner aller Couleur. Hirrus Clutumnus aus Tiegeln will sterben, aber es soll wie ein Unfall aussehen: »Über-rascht mich!«; Fanrien aus Bliss fürchtet sich vor Mauern, weil die einstürzen können. Ein Ork aus Tiegeln hasst Katzen und verlässt deshalb nie ohne Hund das Haus, der Argonier Großkopf vermisst sein singendes Besteck (»Mögen euch Lieder von Gabeln begleiten!«), die Krämerin Ahjazda schickt uns flehend auf die Suche nach sinnlosen Artefakten: »Ich brauche unbedingt die Beruhigende Hosen!« Aus diesen Schicksalen bastelt das Addon reihenweise originelle Aufgaben, die freilich zum Großteil mit den üblichen Lösungswegen aus dem Hauptprogramm verbunden sind: bisschen plaudern, bisschen kämpfen, bisschen Gegenstände suchen. Immer wieder geht's in Dungeons. Schade auch, dass die deutschen Sprecher zwar das Niveau ihrer Kollegen aus Oblivion erreichen, aber viel zu normal reden, als dass man ihnen das Funkeln des Wahnsinns abnehmen würde. ►►



Der Gott des Wahnsinns, **Sheogorath**, ist Ihr Auftraggeber.

Mehr als ein Weg

In der Kampagne schickt Sie Sheogorath höchstselbst auf Botengänge und Missionen, die zwar nicht sonderlich logisch aufeinander aufbauen, aber das durch ihren abgedrehten Humor locker wett machen. Nachdem Sie zum Beispiel die Mechanik eines Dungeons wieder zum Leben erweckt haben, dürfen Sie ein dreiköpfiges Abenteurerteam mit diversen Fallen in den Wahnsinn treiben – ein hübscher Spaß. Für die paranoide Fürstin Syl sollen Sie durch Tiegeln streifen und Einwohner mit Elektroschocks traktieren, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. Für viele der Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege. In einem umkämpften Schrein entscheiden wir uns zuerst, ob wir auf Seiten der goldenen Aureale (Mania) oder der finsternen Mazken (Dementia) eingreifen. Dann begleiten wir entweder den Frontalangriff, oder wir spionieren die Pläne der jeweils anderen Partei aus und locken sie daraufhin in einen Hinterhalt.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

»Die Inseln! Ein wunderbarer Ort. Außer wenn es schrecklich wird. Dann sind sie schrecklich wunderbar«, sagt der Wahnsinnsgott Sheogorath über sein Reich. Dem habe ich nichts hinzuzufügen. Shivering Isles ist ein rundum gelungenes Addon, das vor allem durch sein mutiges und stilisches umgesetztes Szenario punktet. Neuerungen im Spielablauf dürfen Sie nicht erwarten. Aber auf den Inseln gibt's wieder massenhaft zu entdecken und diesmal auch viel zu schmuzzeln – das sollte sich kein Oblivion-Spieler entgehen lassen.

»So schön kann geistige Umnachtung sein«



Kuriositätenjagd

Die Hauptaufgabe beschäftigt Helden rund zehn Stunden lang. Wer daneben alle anderen Quests erledigen und die Inseln komplett erforschen will, spielt locker 30 Stunden an **Shivering Isles**. Einige der besonders motivierenden Aufgaben sind langfristig angelegt. So bauen Ihnen die beiden Schmiede in Bliss und Tiegeln spezielle Rüstungen und Waffen, wenn Sie ihnen die Rohstoffe Bernstein und Wahnsinnserz bringen. Finden Sie zudem zufällig über die Welt verstreute Schmelzformen, bekommen Sie sogar magische Varianten der Mania- und der Dementia-Ausrüstung. Spaßig ist auch das Kuriositätenmuseum in Neu-Sheoth: Wenn Sie auf Ihren Abenteuern seltsame Gegenstände finden, können Sie die der Kuratorin schenken. Auf Wunsch gibt sie Ihnen dann eine Museumstour und kommentiert die Wunderlichkeiten, die Sie da so zusammengetragen haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3637



Im Dementia-Reich leben **Holz Kreaturen** in blattlosen Wäldern.

OBLIVION: SHIVERING ISLES ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Bethesda (Elder Scrolls 4: Oblivion, GS 5/06: 88 Punkte)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

TERMIN (D) 30.3.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3393



➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt



➤ USK: ab 12 Jahren



➤ WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• 6.1-Sound mit X-Fi

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden



GENRE: ROLLENSPIEL

STILSTIL Kampf — Dialoge/Rätsel
CHARAKTER simpel — komplex
FREIHEIT linear — offene Welt
KÄMPFE Action — Taktik
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
EINSTIEG leicht — schwierig		
SPIELMECHANIK einfach — komplex		
SPIELTEMPO langsam — schnell		
HILFEN Schwierigkeit frei regelbar, beschwörter Ratgeber		
SPICHERSYSTEM Freies Speichern		

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD 2,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
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	+ hochdetaillierte Architektur + fantastische Landschaftsgrafik + neue Partikeleffekte + verquollene Charaktergesichter	10/10
SOUND	+ dynamische Musik + atmosphärische Effekte + gute deutsche Sprecher... aber die Stimmen wiederholen sich	9/10
BALANCE	+ frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad + Auto-Anpassung der Gegner... misslingt vor allem im Kerkerlevel	7/10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt + witzig-spannender Konflikt zwischen Mania und Dementia + viele skurrile Charaktere	9/10
BEDIENUNG	+ komfortables Schnellreisesystem + ausgezeichnetes Tagebuch + umständliche Menüs + unübersichtliche Inventarlisten	8/10
UMFANG	+ große Addon-Insel + massenhaft Aufgaben + erweiterte Ausrüstung, Alchemiezutaten und Zauber	9/10
QUESTS / HANDLUNG	+ lange, gut erzählte Kampagne + häufige Wahl zwischen Mania und Dementia + massig originelle Nebenquests	10/10
ITEMS	+ neue Waffen- und Rüstungsvarianten + Suche nach Rohmaterial und Blaupausen + weitere Magiezutaten	10/10
KAMPFSYSTEM	+ einfach und actionreich + Gegner mit spezifischen Spezialfähigkeiten + kaum taktischer Anspruch	9/10
CHARAKTER	+ Talente verbessern sich durch Benutzung + große Vielfalt + keine neuen Rassen, Klassen oder Fertigkeiten	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: DICKES ADDON-PAKET MIT ABGEDREHTEM HUMOR.



DAOC: LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Achtung! Die Bullen kommen!



Im riesigen **Labyrinth** treffen Sie hinter jeder Ecke auf neue Gegner-Typen.



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3583



► **ADDON:**
Haupt-
programm
benötigt



► **USK:**
ab 12 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT**
· läuft nicht
mit V.1.86

Kuhartiges in Spielen – spätestens seit den Tauren in **World of Warcraft** ist das eine sichere Sache. **Dark Age of Camelot** führt jetzt ebenfalls spielbare Hörnerträger ein: In **Labyrinth of the Minotaur**, dem mittlerweile siebten Addon zum Online-Rollenspiel, dürfen Sie in die Haut einer mythischen Kuh schlüpfen und dann etwa die neue Nahkampf-Klasse des Malmers wählen. In Spieler-gegen-Spieler-Schlachten hat sich der Malmer schon gut bewährt, indem er die Stärkungszauber der Gegner aufhebt und dann ordentlich zuhaut. Das ist perfekt für das Addon, geht es doch im namensgebenden Labyrinth primär ums Verdreschen von

Mitgliedern feindlicher Reiche. Das gigantische Dungeon des Minotauren steht den Recken aus Midgard, Albion und Hibernia immer offen. Dort wird sich dann um die neuen Relikte gekloppt, die je nach Typ die Charakterwerte eines einzelnen Spielers, einer kleineren oder einer großen Gruppe puschen. Um an ein solches Relikt zu gelangen, muss allerdings zuerst ein Bossmob getötet werden. Einige von denen sind leicht zu knacken, andere erfordern ausgeklügelte Team-Taktiken. Sind Sie dann im Besitz des kostbaren Guts, werden Sie für alle sichtbar auf der Bereichskarte markiert und sind somit ein leicht zu findendes Ziel für Angriffe. Grafisch hat sich übrigens nicht viel getan: Das Labyrinth ist zwar hübsch abwechslungsreich, aber ansonsten gibt es lediglich einige neue Zaubereffekte. *André Linken / PET*

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1734**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dank Labyrinth of the Minotaur gibt es wieder deutlich mehr Spieler-gegen-Spieler-Gefechte in Dark Age of Camelot. Hübsch daran: Die Kloppeereien im Dungeon sind übersichtlicher als die großen Schlachten in den Grenzgebieten – und bedürfen nicht ewiger Planung. Dass sich Mythic entschlossen hat, den Malmer in allen drei Reichen zur Verfügung zu stellen, gefällt mir auch recht gut. Die bisher erarbeitete Balance bleibt so erhalten.

»Klein-Kloppeereien«



DAOC: LABYRINTH O. T. M.

GENRE	Online-Rollenspiel-Addon
PUBLISHER	Mythic Entertainment / EA
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



Für eine Handvoll Silberlinge

BELIEF & BETRAYAL

Im Fahrwasser des Roman- und Filmerfolgs Sakrileg erzählt dieses Adventure eine spannende Verschwörungsgeschichte – und vergisst die Rätsel.

Kundige Bibelleser haben sich womöglich schon immer die Frage gestellt: Was wollte sich Judas von den 30 Silberlingen kaufen, die er für den Verrat an Jesus einstrich? Eine Amphore voll Wein, eine neue Toga oder frische Dateln? Das Adventure **Belief & Betrayal** von den **Eulemberg Experiment**-Entwicklern Artematica stellt Ihnen eine eigene Theorie vor: Die Münzen wurden eingeschmolzen und zu einem Medaillon gegossen, das ein tieferes Geheimnis birgt. Um dieses Artefakt rankt sich im Spiel eine Verschwörung

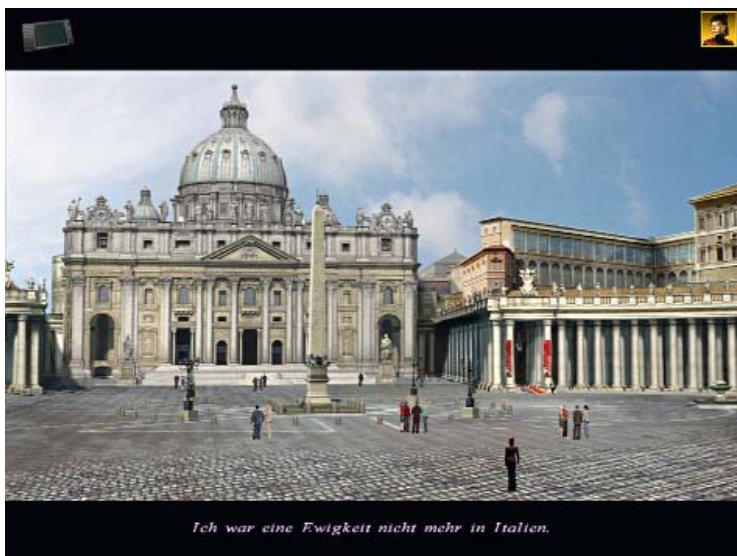
innerhalb der katholischen Kirche. Während der Vatikanheimdienst »Das Legat« dieses Geheimnis wahren will, trachtet ein ominöser Geheimbund mit allen Mitteln nach dem Medaillon – und schreckt dabei nicht mal vor Mord zurück.

Sightseeing-Tour

Als Journalist Frank Danter spüren Sie in **Belief & Betrayal** zunächst dem Mord an Ihrem Onkel nach. Als sich herausstellt, dass dieser Mitglied des vatikanischen Geheimdienstes war, geraten Sie in eine Verschwörung, deren Aufdeckung Sie quer durch Europa führt: von London über die weltberühmte französische Kathedrale von Chartres in die vatikanischen Museen und das römische Pantheon bis schließlich in das geheimnisvolle Castel del Monte in Süditalien. Die Schauplätze sind detailgetreu und schön gezeichnet. Vor diesem Hintergrund fällt die schwammige Optik der steif animierten Charaktere aber besonders auf.



Hier stehen wir in **Venedig** vor dem Dogenpalast.



Im **Vatikan** müssen wir in der Rolle von Kathrin einen Weg in die vatikanischen Museen finden.

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Es gibt drei Typen von Adventure-Spielern: Erstens diejenigen, die gute Geschichten schätzen, zweitens die, die gerne knackige Rätsel lösen, und drittens Leute, die von einem guten Adventure beides erwarten. **Belief & Betrayal** lässt die letzten beiden Gruppen im Stich. Ständig wahllos alle möglichen Gegenstände anklicken zu müssen, das ist keine hohe Rätselkunst. Wer Adventures gern allein wegen einer guten Story spielt, der ist bei **Belief & Betrayal** allerdings gar nicht schlecht aufgehoben.



»Nichts für Rätselfreunde«

Rätselfrust

Belief & Betrayal verfügt über eine komfortable Objektanzeige und ein Notizbuch. Beides soll das Rätseln erleichtern. Leider nützen Ihnen gut gemeinte Hilfestellungen nichts, wenn das Rätseldesign schlampt. Beispiel? Wir untersuchen die komplette Wohnung des ermordeten Onkels und finden: nichts. Dann stößt unsere spätere Partnerin Kathrin hinzu und weist uns an, alles nochmal zu durchstöbern. Erst jetzt können wir das gesuchte Objekt

entdecken. Solche Designsünden begeht das Spiel öfter; fast jeder Gegenstand muss mindestens zweimal angeguckt werden, ehe er sich benutzen lässt. Nur gelegentlich lässt Sie das Spiel den Frust darüber vergessen, wenn Sie zum Beispiel mit drei Charakteren gleichzeitig und an parallelen Schauplätzen Rätsel knacken.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3341

BELIEF & BETRAYAL ADVENTURE

ENTWICKLER	Artematica (Das Eulemberg Experiment, 65 09/2006, 51 Punkte)
PUBLISHER	Anaconda
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	Klapp-Box, 1 DVD, 15 S. Handbuch
TERMIN (D)	21.2.2007
CA. PREIS	30 Euro
USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD
256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte

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

PROFIERT VON

BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gezeichnete Hintergrundbilder + detailgetreue Schauplätze - Charaktermodelle schwammig - steif animiert	6/10
SOUND	+ passende und stimmungsvolle Musik + gute Sprecher - manche Dialoge lustlos gesprochen	7/10
BALANCE	+ nützliches Notizbuch + Rätsel mal zu leicht... - ...und mal abstrus - häufig wenig Hilfestellungen	5/10
ATMOSPHÄRE	+ klassisches Mystery-Flair + Verschwörungstheorie im Stile von Sakrileg + stimmungsvolle Originalschauplätze	8/10
BEDIENUNG	+ optionale Objektanzeige + eingängige Maus-Steuerung + Laufwege abkürzbar - teils unklar, wo man hingehen kann	8/10
UMFANG	+ viele unterschiedliche Schauplätze + für ein Adventure ordentliche Spielzeit - teils unnötiges Schauplätze-Reycling	7/10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um eine kirchliche Verschwörung + Hetzjagd quer durch Europa - Schluss unglaubwürdig	8/10
RÄTSEL	+ teils mehrere Charaktere parallel einzusetzen - oft mehrmaliges Durchsuchen der Schauplätze notwendig - wenige Hinweise	5/10
DIALOGUE	+ teils historisch und informativ + nicht zu lang - wirken oft lustlos und zu zweckorientiert geschrieben	6/10
CHARAKTERE	+ bis zu drei Charaktere gleichzeitig + interessante Nebenfiguren - Hauptcharakter sehr austauschbar	6/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SPANNENDE GESCHICHTE, LAUSIGE RÄTSEL.



GERMANY'S NEXT TOPMODEL

Vom Laufsteg auf die Ladentheke.



Beim Modestil **Glamour** sollten die Kleider Ihrer Models besonders schick sein.



► **DVD:**
Test-Check



► **USK:**
ohne Altersbeschränkung



► **WIN VISTA 32 BIT**
läuft

Kleider machen Leute. Das trifft besonders auf die grafisch schlichte Modellsimulation **Germany's Next Topmodel** zu, das Spiel zur gleichnamigen TV-Show, mit der es außer dem Namen allerdings nichts zu tun hat. Im Abenteuermodus spielen Sie die Modestudentin Stella und kleiden dabei hauptsächlich Mannequins ein, richten ihr Make-up her und lotsen sie anschließend über den Laufsteg. Allerdings schreibt Ihnen Ihre Akademie einen Notendurchschnitt vor, den Sie binnen eines Monats erreichen müssen. Da Ihre Klei-

dung immer der aktuellen Mode entsprechen muss, bleiben kaum Freiheiten. Denn nur so hagelt es Bestnoten und Bares. Von Letzterem können Sie neue Klamotten und Accessoires kaufen. Ihre weiteren Aufgaben sind zum einen Geschicklichkeitsspiele wie »Nägel lackieren«, zum anderen kleine Adventure-Einlagen. Dabei steuern Sie Stella und müssen banale Aufträge wie »Bringe Feuer Schlauch aus Hof zu Hydranten im zweiten Stock« erfüllen. Allerdings nerven die missratene Steuerung und die langen Laufwege. Immerhin bringen passabel gesprochene Dialoge die Story rund um die Akademie voran. Wem der Abenteuermodus zu langwierig ist, der darf im freien Spiel all das sofort tun, was man sich sonst erst freispielen muss – ganz ohne strenge Benotung. **AP**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3582

ANDREJ PLANČAK

Germany's Next Topmodel schafft es tatsächlich, die Oberflächlichkeit der Modellszene in ein Computerspiel zu übertragen. Anfangs mag das Einkleiden noch einen Funken Spaß machen, doch ab dem zweiten Model wird's langweilig: schon wieder Nase pudern, schon wieder zum eintönigen Foto-Shooting. Wenn Sie eine kleine Schwester haben, ist das Spiel eine Überlegung wert. Ich für meinen Teil kaufe mir aber lieber eine Wolverine-Actionfigur. Der muss ich wenigstens nicht die Nägel feilen.

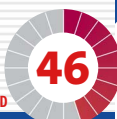
»Germany's
Next Flopmodel«



GERMANY'S NEXT TOPMODEL

GENRE Modellsimulation
PUBLISHER Dtp Young
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,2 GHz,
128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



... und 'ne Buddel voll Rum

BOUNTY BAY ONLINE

Sie kennen die »Schatzinsel« auswendig? Sie lieben die »Fluch der Karibik«-Filme? Und Sie sind scharf auf spanische Galeonen? Dann haben wir was für Sie – wenn Sie mit ein paar Fehlern leben können.

Wissen Sie, was sich hinter dem sperrigen Begriff »Unique Selling Proposition« (»USP«) verbirgt? Marketing-Fachmenschen bezeichnen damit einen wesentlichen Teilaspekt eines Produktes, der sich deutlich von der Konkurrenz abhebt (»Alleinstellungsmerkmal«) und somit ein entscheidendes Kaufargument für den Kunden darstellt (»veritabler Kundenvorteil«). Klingt kompliziert? Dann nehmen wir mal Frogsters Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** als Beispiel. Online-Rollenspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die meisten spielen aber im Fantasy-Genre. **Bounty Bay Online** will sich von dieser Masse abheben und bietet statt Elfen und Orks Piraten und Seeschlachten. Als bislang einziges Online-Spiel mit Kanonenduellen auf hoher See besitzt **Bounty Bay Online** also einen »USP«. Schön. Aber reicht das für ein tolles Spiel?

Weltumsegler

In den Jahren zwischen 1500 und 1700 befindet sich Europa im Aufbruch. Das Mittelalter hinter sich lassend, brechen die Abenteurer der frühen Neuzeit auf, die Welt zu entdecken. Bevorzugtes Reisemittel: das Schiff. Mit einer Nusschale von Segelboot starten Sie in **Bounty Bay Online** nach einem Mini-Tutorial in Ihr Abenteuer. Sie können dabei als Krieger, Abenteurer, Handwerker oder Händler Ihr Gold verdienen. Das Spiel erlaubt Ihnen aber auch, als Händler auf Piratenjagd zu gehen – und umgekehrt. Sie starten in einer Stadt wie Athen, nehmen dort die ers-



In einer großen **Seeschlacht** legt sich unsere neue Galeone mit einem Dutzend Piratenschiffe an. Siegreich natürlich.

ten Quests entgegen und rüsten Ihr Schiff in ein Kriegs- oder Handelsschiff um. Mit genügend Proviant und Matrosen an Bord stechen Sie in See, um die gesamte bekannte Welt der damaligen Zeit zu bereisen, vom gerade entdeckten Amerika über Hamburg zum Kap der Guten Hoffnung bis nach Shanghai. Über 60 Städte dürfen Sie weltweit anlaufen. Zur Zeit ist Amerika nur spärlich entdeckt und besiedelt, Australien können Sie noch gar nicht anlaufen. Mit fortschreitendem Spielverlauf wollen die Entwickler die Welt aber so erweitern, dass schließlich eine Umrundung des Globus möglich werden soll.

Fließige Handwerker

Eine Besonderheit in **Bounty Bay Online** ist das zweigeteilte Levelsystem. Denn nicht nur Ihr Charakter steigt stufenweise auf,

sondern auch Ihr Schiff. Das erhält seine Erfahrung je nach Verwendungsweise. Kriegsschiffe verbessern sich durch Seeschlachten, Handelsschiffe durch Warentransport und Schiffe von Abenteurern durch Entdeckungen und schlichtes Umherschippern. Abhängig vom Level des Schiffes können Sie Ihr Boot zu größeren und besseren Klassen aufrüsten. Kriegsschiffe bekommen mehr Feuerkraft, Handelsschiffe mehr Transportvolumen. Ihr Charakter steigt nicht nur in seemännischen Fähigkeiten auf, sondern auch in Talenten, die an Land wichtig sind. So können Sie in den Außenarealen der Städte wilde Tiere erlegen oder einem Handwerk nachgehen. Das sogenannte »Crafting«-System bietet die Möglichkeit, Rohstoffe wie Holz oder Erz abzubauen oder selbst gesäten Pflanzen beim Wachsen zuzugucken. Die

Grundzutaten können Sie zu Rohmaterialien weiterverarbeiten und aus diesen schließlich Dinge wie Waffen, Galionsfiguren oder Kleidung herstellen. Als Handwerker brauchen Sie aber vor allem eines: Geduld. Während Ihr Charakter 100 Stück Holz hackt, können Sie getrost einen Kaffee trinken gehen – denn das dauert. Sie können Ihre Rohstoffe und Handwerkswaren auch auf dem freien Markt ver-



Vom Sturm überrascht: unser Schiff in **Seenot**.





Die städtischen **Außenareale** können sehr trist aussehen.



Die **Seekarte** ist grafisch äußerst schlicht ausgefallen.



In der **Karibik** entdecken wir die versteckte Piratenstadt Tortue. Die Städte sind nicht sonderlich groß, aber übersichtlich.

kaufen. **Bounty Bay Online** bietet ein dynamisches Wirtschaftssystem, das offenbar so gut funktioniert, dass sich auf dem Server ein Großteil der Spieler als Händler verdingt. Der Beruf bietet die höchsten Gewinnspannen.

Du bist England

Herzstück eines Online-Rollenspiels über Piraten und Entdecker sind natürlich die Seeschlachten. Die spielen sich wie die Actionkämpfe in **Pirates!**, wenn auch etwas zäher – Sie kreuzen mit Ihrem Schiff im Wind, manövrieren Schaluppen aus und feuern mit Mausclicks Breitseiten. Spezialmanövern wie »Schiffe entern« oder »Geschwindigkeitsschub« erlernen Sie mit Stufenaufstiegen. Wichtiger ist aber, wie Sie Ihr Schiff ausrüsten. Kanonen mit hoher Reichweite haben in der Regel einen engeren Schusswinkel, und je nach Kanonenkugeltyp scha-

den Sie entweder dem Rumpf, den Segeln oder der Crew des Feindes. Hat der Gegner ein schnelleres Schiff, schießen Sie also zuerst auf die Segel; wollen Sie es entern, auf die Crew. Mit einer guten Gilde ist es sogar möglich, ganze Städte anzugreifen und zu erobern. Die Gilde darf dann unter anderem über den Handel in der Stadt bestimmen. Mächtige Gilden sollen sogar die Geschicke ganzer Nationen lenken können. Zum Testzeitpunkt war allerdings noch keine Gilde so weit gekommen.

Löcher im Rumpf

Die Bedienung von **Bounty Bay Online** ist umständlich, eine Wegfindung Ihres Charakters praktisch nicht vorhanden. Das augenfeindlich kleine Quest-Log enthält Schikanen – wollen Sie etwa eine laufende Mission des Abenteuerbundes aus Athen abbrechen, weil Sie gerade in

Shanghai sind, müssen Sie dafür nach Athen zurück, sonst können Sie keine weiteren Aufgaben des Bundes annehmen. Viele Landstriche außerhalb der Städte sind grafisch trist, und

auch die Seekarte bereitet optisch keine Freude. Zudem trüben einige Programmabstürze sowie zahlreiche Übersetzungsfehler das Vergnügen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3605

BOUNTY BAY ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Yusho (Erstlingswerk)	TERMIN (D)	22.2.2007
PUBLISHER	Frogster	CA. PREIS	30 Euro, 10 € / Monat
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch		

ANSPRUCH	EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	Geforce 6600 GT
128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
ISDN	DSL	DSL	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIT VON -

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ -

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ unterschiedliche und exotische Schauplätze + Außenbereiche oft trist + polygonarm + steife Animationen	5/10
SOUND	+ einige schöne Musikstücke + wenig Abwechslung + Kampfmusik zu kurz und in Endlosschleife	6/10
BALANCE	+ Mittelmeer als sicheres Startgebiet + Schiffsverlust nicht endgültig + mit Geduld kaum Geldmangel + Einsteiger hilflos	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Freelooter-Atmosphäre bei Seeschlachten + Sonnenuntergangs- und Hafenromantik + Entdecker-Feeling	9/10
BEDIENUNG	+ wenige und umständliche Hilfetexte + miese Wegfindung + winzige Schrift und Symbole + Karten unübersichtlich	5/10
UMFANG	+ riesige, frei besetzbare Spielwelt + 60 Hafenstädte + Kampf, Entdeckung, Handel und Handwerk + Landgänge sehr begrenzt	9/10
QUESTS	+ Genügend Quests für alle Ausrichtungen + keine zusammenhängende Handlung + umständlich abbrechen + Questlog	6/10
TEAMWORK	+ spezielle Gildenquests + Gilden können für Nationen Partei ergreifen + Gilden-Angriff auf Städte möglich	8/10
KAMPFSYSTEM	+ zahlreiche Spezialfertigkeiten zu Lande und zu Wasser + taktische Seeschlachten + wenig Abwechslung	7/10
ITEMS	+ versenkte Schiffe hinterlassen reichlich Beute + viele Handelsgüter + wenig Landausrüstung	7/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 60 Stunden

FAZIT: **VIELE Macken, ABER FÜR PIRATENFANS SPANNEND.**

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Schwierige Sache: **Bounty Bay Online** hat viele Macken, die in Zeiten von **WoW** und **Guild Wars** nicht mehr sein müssen. Die Präsentation, die Bedienung, die Landgänge und das Questdesign entsprechen nicht aktuellen Standards – das berücksichtigt die Wertung zu Recht. Aber wenn Sie mich fragen: Ich habe mit **Bounty Bay Online** meinen Spaß. Wenn ich mit meiner neuen 88-Kanonen-Galeone ganze Piratenflotten versenke, dann glüht in mir das Freelooterherz. Findige Händler und geduldige Handwerker dürften ebenfalls ihre Freude am Spiel haben. Alle anderen sollten erst mal probierspielen.

»Nur bedingt seetüchtig«





Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

SCHLAPPE FÜR EA SPORTS

DAS ENDE DER ARGUMENTE. Schon auf der E3 2005 konfrontierte ich einen Entwickler von EA Sports mit der Frage, warum sie für die PC-Version von **Fifa 06** nicht die Grafik-Engine der Xbox-360-Variante verwenden. Damalige Antwort: Weil es die Hardware-Anforderungen zu sehr nach oben schrauben würde. Nun sind fast zwei Jahre vergangen, und **Uefa Champions**

League 2006-2007 kickt immer noch in der mittlerweile völlig veralteten Optik der PlayStation-2-Version. Das Argument des EA-Sports-Entwicklers lasse ich nicht mehr gelten. Schließlich beweist **Virtua Tennis 3** diesen Monat eindeutig, dass Next-Gen-Optik und niedrige Hardware-Anforderungen sehr wohl zusammenpassen!

SPIELER ZWEITER KLASSE. Ein weiterer Grund, warum sich PC-Fußballer verschaukelt fühlen: Den spannenden Sammelkarten-Spielmodus »Ultimate Team« gibt's – natürlich – nur in der Xbox-360-Version von **Uefa**. Das Resultat: die niedrigste GameStar-Wertung in der Fußballspiel-Geschichte von EA Sports. Umso schöner, dass es diese Ausgabe mit **Virtua Tennis 3** und **Test Drive Unlimited** auch zwei Positivbeispiele für Konsolenumsetzungen gibt. Also EA Sports: Anschauen, lernen und bei **Fifa 08** besser machen!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

INHALT

TESTS

Test Drive Unlimited 120

Virtua Tennis 3 124

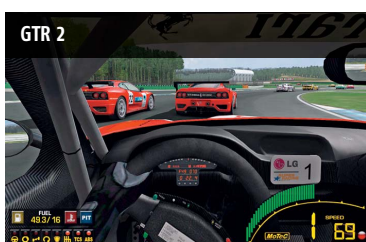
Fussball Manager 2007: Verlängerung 127

Uefa Champions League 2006-2007 128

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus II	Fahrverhalten	KI	Management II	Tuning	Spielzüge II	Streckendesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10				
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	10	9	8	10			
3	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	03/07	88	7	8	10	9	7	10	9	8	10	10				
4	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10				
5	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10				
6	Fussball Manager 07	Manager	EA Sports	Bright Future	12/06	87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9				
7	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10				
8	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda	Power and Magic	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10				
9	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	86	7	8	7	9	9	10	9	7	10	10				
10	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05 (87)	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9				
11	Tony Hawk's AW	Funsport	Anaconda	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10				Fun-Faktor statt KI
12	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9				
13	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega	Sumo Digital	NEU	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10				
14	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7				
15	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10				
16	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05 (85)	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8				
17	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05 (85)	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9				
18	T. Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/06	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10				
19	NHL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8				
20	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8				
21	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05 (83)	82	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10				
22	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8				
23	Race	Rennspiel	Eidos	Simbin	01/07	80	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10				
24	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9				
25	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10				

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.





In den detaillierten und in 3D nachgebauten Cockpits können Sie sich frei umschauchen.



Wir müssen einen sündhaft teuren **Ferrari Enzo** ohne Schrammen zum Ziel bringen.

Die längste Probefahrt der Welt

TEST DRIVE UNLIMITED

Eine frei befahrbare Insel statt beengter Streckenschläuche und Tausende Spieler aus aller Welt, die um Geld und Ruhm rasen – reicht das innovative Konzept aus, um Need for Speed zu schlagen?

FACTS

- 1.600 Kilometer Straße
- 90 Fahrzeuge
- 7 Rennmodi
- PC-exklusiver Hardcore-Modus
- TrackIR-Unterstützung

Schluss mit beschaulicher Inselidylle! Ab sofort wird Hawaii in Sachen Feinstaub und Lärmbelästigung selbst Mexico City schlagen.

Denn auf den Straßen treiben sich plötzlich Tausende PS-Touristen herum, die mit sündhaft teuren Sportflitzern das Urlaubsparadies unsicher machen. Was ist da passiert? Die Ursache liegt beim Entwickler Eden Games (**V-Rally 3**), der für **Test Drive Unlimited** die Pforten zur hawaiianischen Insel Oahu zumindest virtuell geöffnet hat.

90 Fahrzeuge wollen getestet, hunderte Missionen absolviert und die besten Spieler der Welt herausgefordert werden. Was Sie machen, bleibt Ihnen überlassen. Denn zum ersten Mal in der Rennspielgeschichte bewegen Sie sich in einer offenen, frei befahrbaren Welt.

First-Class-Flug

Schon die Einführung ins Spiel lässt in Sachen Ideenreichtum die meisten Rennspiele hinter sich: Am Flugsteig irgendeines Flughafens suchen Sie sich einen Avatar aus. In einem nett gemachten Intro steigt dieser, von stimmungsvoller Musik be-

gleitet, in den Flieger und jettet nach Hawaii. Frisch gelandet geht's gleich zum Autoverleiher, bei dem Sie eines aus fünf Fahrzeugen (etwa einen Audi S4 oder Mercedes SLK 55) wählen. Anschließend schickt Sie das Programm zum Immobilienmakler, der Ihnen ein Haus verkauft – vorerst das Hauptquartier zum Ausbau Ihrer Karriere. Nun muss nur noch ein eigenes Auto her, da die Frist für den Leihwagen abläuft. Zu Beginn stehen mit Audi, Chevrolet, Saturn und Alfa Romeo vier Autohäuser zur Auswahl. 28 weitere Hersteller schalten Sie im Spielverlauf frei.

Was gibt's zu tun?

Endlich geht's mit dem eigenen Auto unter dem Hintern zum ersten Rennen – und damit zum Ende des gut gemachten Tutorials. Denn fortan dürfen Sie auf Oahu tun und lassen, was Sie wollen. Mit dem Druck auf die »M«-Taste aktivieren Sie eine detaillierte Karte, die aus dem Satellitenfoto-Atlas Google Earth stammen könnte. Darauf finden Sie Autohändler, Werkstätten (für ziemlich eingeschränktes Tuning), zum Verkauf stehende Häuser und nicht zuletzt massenhaft Missionen. Die Palette ist enorm: So

HAWAII, UNENDLICHE WEITEN



Auf Tastendruck wechseln Sie von der Straße zur detaillierten, Google-Earth-ähnlichen **Übersichtskarte** von Oahu. Dort sehen Sie auf einen Blick, wo es Autohäuser, Immobilien und Turniere gegen menschliche oder KI-

gesteuerte Kontrahenten gibt. Per Mausekursor zoomen Sie stufenlos in ein bestimmtes Gebiet. Mit dem Klick auf eine Mission erhalten Sie schließlich nähere **Infos**, etwa die Voraussetzungen, das Preisgeld oder die Dauer.



Ein Rennen mit **sechs Teilnehmern** macht besonders auf engen und kurvigen Strecken durch ständige Rempel viel Spaß – ob online oder gegen die gute KI. (1280x960)

klappern Sie gegen KI-Kontrahenten Checkpoints ab, fahren möglichst schnell an Radarfallen vorbei oder liefern wie im Film **The Transporter** illegales Gut innerhalb eines Zeitlimits von A nach B. Wenn das zu wenig Nervenkitzel ist, der chauffiert sexy-zickige Models durch die Gegend. Wenn Sie Unfälle bauen oder von der Straße abkommen, steigt die Dame irgendwann aus und nimmt die für die Fuhre ausgelobte Belohnung einfach mit. Ein doppeltes Problem, denn Unfälle rufen Polizisten auf den Plan, die Sie möglichst schnell abschütteln müssen. Noch kniffliger sind Überführungs-Missionen. Darin fahren Sie seltene Exoten wie den McLaren SLR oder Ferrari Enzo über lange Strecken zu seinem Bestimmungsort. Nur wenn Sie den Wagen ohne Kratzer abliefern, gibt's ordentlich Geld. Problem: Obwohl Sie das Programm per Navi behutsam von der Hauptstadt Honolulu

im Süden über die Ostküste in den nördlichen Teil führt, schwankt der Schwierigkeitsgrad enorm. Bereits nach zwei Spielstunden ziehen Zeitlimits und die in der Regel gute Gegner-KI stark an. Ausnahmen sind einzelne, selbst nach 15 Spielstunden zu leichte Missionen.

Ich fordere dich heraus!

Wie **Trackmania United** ist **Test Drive Unlimited** auf Wunsch ständig mit dem Internet verbunden. Dann können Sie jederzeit andere Spieler herausfordern. Das geht vorbildlich ein-

fach: Auf der Karte sehen Sie durch Suchfilter, wo sich andere Mitspieler herumtreiben und welche Autos sie fahren. Ein Klick auf den gewünschten Gegner, und Sie springen sofort an seine Seite. Wenn der Mitspieler die Herausforderung annimmt, darf er auf der Karte eine Strecke erstellen, in dem er ganz nach Belieben Checkpoints absteckt. Doch damit nicht genug. Wenn

Sie durch Siege nach und nach zum so genannten Experten aufsteigen (dauert etwa zehn Spielstunden), dürfen Sie im Editor eigene Turniere erstellen. Damit legen Sie nicht nur den Streckenverlauf fest, sondern definieren zudem, welche Stufe die Teilnehmer haben müssen, welche Autos an den Start dürfen oder wie hoch die Teilnah-



LESERTEST: TEST DRIVE UNLIMITED

Drei Leser haben bei uns in der Redaktion Test Drive Unlimited anspielen können. Hier ihre Meinungen zu dem Rennspiel.

Hawaii, ich komme!

Das finde ich gut: Schon mit der Erkundung der riesigen Welt ist man lange beschäftigt. Die Rennen sind motivierend und bis auf die letzte Sekunde spannend. Test Drive Unlimited macht schnell süchtig – egal ob ich alleine oder im Internet mit anderen Spielern rase. Sehr gelungen finde ich die Zusatzmissionen, die viel Abwechslung ins Spiel bringen. **Das finde ich**



Manuel Röder (19),
Azubi

weniger gut: An die Fahrphysik musste ich mich erst ein wenig gewöhnen, da sie viel zu empfindlich ist. Außerdem schwankt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Rennen teilweise extrem. Hier sollten die Entwickler nochmal ran.

Die Zukunft der Rennspiele?

Das finde ich gut: Test Drive Unlimited zeigt zweifellos, wie die Zukunft des Rennspiel-Genres aussehen könnte. Das Spiel sieht nicht nur traumhaft schön aus, sondern spielt sich auch so. Neben der spannenden Missionen haben es mir vor allem die liebevoll nachgebildeten Cockpits angetan. **Das finde ich weniger gut:** Auch wenn ich die Missionen gelobt habe: Auf



Anton Romanyuk (23),
IT-Fachmann

lange Sicht gesehen hätte dem Spiel mehr Abwechslung gut getan. Die Quantität der Missionen ist zwar enorm, doch die Qualität bleibt zum Teil auf der Strecke. Auch das Fahrverhalten hätte etwas weniger zickig ausfallen können.

Need for Speeds neuer Erzfeind

Das finde ich gut: Die grenzenlose Freiheit wurde mit der Nachbildung einer ganzen Insel sehr gut umgesetzt. Die unterschiedlichen Rennen und die brillante Grafik hinterlassen bei mir einen perfekten Eindruck und sind momentan mit keinem anderen Rennspiel vergleichbar. **Das finde ich weniger gut:** Das fehlende Schadensmodell am eigenen Wagen und Rennen, die bis zu 190 Kilometer lang sind, mindern zwar den Spielspaß, sind aber kaum nennenswert. Allerdings sind mir die KI-gesteuerten Gegner zu unbeständig. Das drückt den Spielspaß stark nach unten.



Daniel Pfeiffer (19),
Schüler

megebühren sowie das Preisgeld ausfallen. Nach Abschluss des Rennens dürfen Sie liebgewonnene Gegner in eine Freundesliste eintragen. Deren Verwaltung sowie die meisten anderen Menüs sind etwas fummelig geraten. Hier merkt man, dass das Spiel ursprünglich für die Xbox 360 entwickelt worden ist.

Der Club ist privat!

Es gibt aber noch weitere Möglichkeiten mit der Spielergemeinde in Kontakt zu treten.

Beispielsweise können Sie Clubs gründen, Anführer, Motto und Teilnahmebedingungen festlegen und private Rennen veranstalten. Zudem gibt's einen Gebrauchtwarenmarkt, auf dem Sie nicht mehr benötigte Fahrzeuge ausschreiben oder selbst nach Schnäppchen suchen. Den größten Spaß machen aber die Rennen selbst. Allerdings muss sich das Programm wie ein Online-Rollen-

spiel ständig mit dem offiziellen Server synchronisieren. Da der Netzwerk-Code nicht optimal programmiert zu sein scheint, kommt es unabhängig von Ihrer Hardware zu Ruckeln. Das sorgt hin und wieder für unfreiwillige Ausflüge ins Dickicht oder den Gegenverkehr. Außerdem sollte Eden Games an der Serverstabilität arbeiten. Während unserer Testzeit konnten wir zu häufig nicht auf den Server zugreifen oder wurden während eines Rennens durch Verbindungsabbrüche ins Hauptmenü geschickt.

wie der Lamborghini Murciélago oder Maserati Spyder erfordern in Kurven und beim Beschleunigen Fingerspitzengefühl. Im Extrembereich reagieren die Fahrzeuge aber alle eine Spur zu sensibel. Wer es noch kniffliger haben will, aktiviert den PC-exklusiven Simulationsmodus, der den Fahrzeugen eine etwas realistischere Physik verpasst. Einen allzu großen Unterschied werden Sie aber nicht merken. Die beste Kontrolle haben Sie übrigens mit der Tastatur oder einem (Force-Feedback-)Lenkrad – auch wenn die Rüttelleffekte ein wenig stärker hätten ausfallen können.

Mann, ist der blöd!

Die Fahrphysik der 90 Autos und Motorräder ist actionlastig, aber durchaus anspruchsvoll. Insbesondere PS-starke Flitzer

Bei der KI hat sich im Vergleich zur Betaphase am meisten getan: Die Gegner fahren aggressiv, nutzen den Wind-

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Bei Grafikfehlern oder Performanceeinbrüchen, sollten Sie den Windows Installer 3.1 von der DVD installieren.
- Vor allem in Städten bricht die Performance stark ein, regeln Sie hier bei Bedarf die Detailstufe ein wenig herunter.

- Mit einer Radeon X1900 oder GeForce 8800 funktionieren HDR und AA zusammen.

CHECKLISTE

- 7,1 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT TEST DRIVE UNLIMITED AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT				
		GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
		GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX
Prozessor	2	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 GT	X1950 XTX
		Athlon XP	1800+	2600+	3200+				
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz			
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57	
Speicher in MB	3	Pentium D			915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2			3800+		4400+	5000+	FX-62
		Core 2 Duo					E6300	E6600	X6800
			128	256	512	768	1.024	1.536	2.048

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 Mittlere Details keine Kantenglättung	läuft so flüssig: 1280x1024 Hohe Details keine Kantenglättung	läuft so flüssig: 1600x1200 Hohe Details, vierfache Kantenglättung und achtfache anisotrope Filterung
		ruckelt stark			



Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, hilft nur noch die Flucht nach vorn.



In Eskortiermissionen müssen Sie **Models** von A nach B bringen. Allerdings dürfen Sie weder Unfälle bauen, noch das knappe Zeitlimit überschreiten.

schatten der Kontrahenten sinnvoll und verhalten sich bei Überholmanövern und Remplem fast menschlich. Wobei es die Programmierer mit den »menschlichen Aktionen« etwas übertrieben haben. Denn die Fehler, die die KI manchmal macht, sind teils nicht nachvollziehbar. Schade: Ein Schadensmodell fehlt komplett. Selbst üble Unfälle hinterlassen keinerlei Beulen oder Kratzer im Lack. Nur den Gegenverkehr dürfen Sie fachgerecht zerlegen.

Selfmade-DJ

Kaum Anlass zur Kritik bietet die Technik: Die Entwickler haben Oahu sehr detailliert und lebendig nachgebaut. Be-

sonders die dichte Vegetation, das wechselnde Wetter und die teils enorme Weitsicht machen viel her – aber nur auf starken Rechnern. Ein besonderer Hingucker sind die Autos nebst in 3D modellierten Cockpits. Auch der Sound überzeugt. Durch klar differenzierte Surround-Effekte hören Sie sofort, ob ein Verfolger von rechts oder links überholen will. Und wenn die vier **GTA**-typischen Radiosender mit der Zeit auf den Keks gehen, der legt mit seiner MP3-Sammlung einfach selbst fest, was auf Hawaii im Radio kommt – das i-Tüpfelchen auf der fantastischen Urlaubsstimmung von **Test Drive Unlimited**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B576

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Endlich ein Rennspiel ohne Grenzen: Ich kann in 90 Traumwagen ohne Ladepausen eine komplette, wunderschöne Insel erfahren – allein für dieses im Genre einzigartige Gefühl der Freiheit lohnt sich der Kauf von **Test Drive Unlimited**. Offline lässt diese Faszination nach ein paar Stunden jedoch spürbar nach – zu abwechslungsarm die Missionen, zu simpel die Fahrphysik. Wer aber bevorzugt online fährt, findet auf Oahu sein Paradies. Die vielen Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern motivieren für Monate. Azeroth kann mir jedenfalls vorerst gestohlen bleiben, ich bleibe auf Hawaii.

»Rennspiel-Revolution«



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Mit **Test Drive Unlimited** ist den Entwicklern ein kleiner Meilenstein gelungen. Denn die Möglichkeiten, mit anderen Spielern – egal woher sie kommen – in Kontakt zu treten, sind ebenso groß wie spaßig. Ob ich Gebrauchtwagen tausche, einen Club mit netten Leuten gründe oder knackige Mehrspieler-Rennen kreuz und quer über Oahu organisiere – ich habe einen riesigen Spaß dabei. Und dass das Spiel selbst dann Laune macht, wenn ich nur für mich und ohne Gegner oder eine tickende Uhr die Insel erkunde, muss erst mal ein anderes Rennspiel nachmachen. Allerdings krankt das Spiel an Kleinigkeiten! Bei der KI, dem Schwierigkeitsgrad und der Bedienung. Das sollte Eden Games dringend noch beheben, weshalb ich erstmal einen Patch abwartete.

»Chef, ich brauch' Urlaub!«



Die **Motorradsteuerung** ist zu schwammig geraten. Besonders in Kurven bekommen Sie kaum das Gefühl, die Maschine unter Kontrolle zu haben.

TEST DRIVE UNLIMITED RENN Spiel

ENTWICKLER: Eden Games (V-Rally 3, GS 01/04: 73 Punkte)
PUBLISHER: Atari
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: Steelbook, 1 DVD, 32 S. Handbuch
TERMIN (D): 5.3.2007
CA. PREIS: 50 Euro
USK: ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden



GENRE: RENN Spiel

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	keine	Simulation

ANSPRUCH

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

HILFEN: Tutorial, Infenster
SPEICHERSYSTEM: Automatisches Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 7,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte Lenkrad	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,5 GB RAM 7,0 GB Festplatte FF-Lenkrad
PROFITIERT VON	FF-Lenkrad	
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom
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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Rennen (8), Tempo (8)
SPIELTYPEN: Internet
DEDICATED SERVER: Nein
FAZIT: Die Masse an Strecken und Optionen sorgt für viel Spaß. Die Lags stören aber.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + enorme Weitsicht + 3D-Cockpits + hübsche Fahrzeuge + Gebäude etwas detailliert	8/10
SOUND	+ vier unterschiedliche Radiosender + gute Effekte + knackige Motorensounds... - ...aber nicht alle davon	8/10
BALANCE	+ leichter Einstieg + Anspruch steigt stetig an + Niveau der Aufgaben schwankt + gelegentlich zu schwere Missionen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ offene, stimmige Welt + lebendige Strecken + Wetter + Ruckler bei Online-Rennen - nur optisches Schadensmodell	9/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur und Lenkrad + automatisches Speichern - Gamepads etwas zu empfindlich - fummelige Menüs	9/10
UMFANG	+ riesige Welt + massenhafte Missionen + großer Fuhrpark + zahlreiche Rennmodi + großartige Online-Einbindung	10/10
FAHRVERHALTEN	+ arcade-lastig, aber anspruchsvoll + Autos lenken sich sehr unterschiedlich + Motorrad-Steuerung schwammig	8/10
KI	+ Gegner fahren aggressiv + KI verhält sich fast menschlich - kein Pulkfahren - KI macht nicht nachvollziehbare Fehler	9/10
TUNING	+ Klamotten für den Fahrer + nur geringe Auswahl bei Lackierungen und Felgen - wenig Leistungstuning möglich	6/10
STRECKENDESIGN	+ unterschiedliche Klimazonen + Strecken für jeden Anspruch + individuelle Online-Turniere - auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: OFFENE WELT, RIESIGER UMFANG – MACHT SPASS!



DVD:
• Video-Special
• Historien-Video

GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK B378



USK:
ohne Altersbeschränkung



WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• 5.1-Sound mit X-Fi

Genial einfach, einfach genial

VIRTUA TENNIS 3

Next-Gen für jeden! Segas actionreicher Tennisspaß sieht selbst auf älteren PCs so gut aus wie auf Sonys Highend-Konsole Playstation 3.



Übersteiger, Bananenflanke, schneller Konter: Für solche Kunststücke benötigen Sie in **Fifa 07** neun Gamepad-Tasten, zwei Analog-Sticks und ein Steuerkreuz. Passierschlag, Becker-Hecht, Schmetterball: Für solche Kunststücke benötigen Sie in **Virtua Tennis 3** drei Gamepad-Tasten und einen Analog-Stick. Das kapiert jeder innerhalb von Minuten, wirklich beherrschen werden Sie die actionreichen Ballwechsel jedoch erst nach vielen unterhaltsamen Stunden. Die Konsolen-

Umsetzung von Sumo Digital beweist eindrucksvoll, dass Sportspiele kein Komplexitätswunder sein müssen, um langfristig zu motivieren.

Von 300 auf 1

Wie Sie die Tasten für Topspin, Slice und Lob am effektivsten einsetzen, lernen Sie am besten im Karrieremodus. Hier basteln

Sie sich zunächst mit einem mächtigen Editor einen eigenen Spieler, mit dem Sie nun Stück für Stück die Weltrangliste erklimmen. Anfangs starten Sie auf Position 300 in unbedeutenden Challenger-Cups im thailändischen Phuket oder an der Goldküste (Australien). Erst wenn Sie die Top 50 erreichen, dürfen Sie an Grand-Slam-Turnieren wie Wimbledon oder French Open teilnehmen. Unlogisch: Bereits zu Karrierebeginn treffen Sie ausschließlich auf die 20 lizenzierten Tennistars, darunter Tommy Haas, Maria Sharapova, Venus Williams und Rafael Nadal. Computergenerierte Fantasiegegner fehlen. Da sich die KI-Stärke der Bedeutung des Turniers anpasst, fegen Sie deshalb anfangs selbst den Weltranglisten ersten Roger Federer souverän vom Platz.

Talentförderung

Anders als **Top Spin 2** verzichtet die Karriere von **Virtua Tennis 3** auf Management-Elemente wie Preisgelder, Sponsorenverhandlungen und Ausrüstungskauf. Neue Trikots, Schläger und Sonnenbrillen schalten Sie stattdessen durch Turniersiege frei. Dennoch gibt's einiges zu tun: In der Tennisakademie absolvieren Sie fast 50 Trainingsmissionen, in denen Sie zum Beispiel nach ge-

nau vier Ballwechseln den Punkt machen müssen. So lernen Sie einerseits sämtliche taktischen Feinheiten eines Tennismatches und verbessern andererseits die elf Charakterwerte Ihres Spielers – von der Aufschlaggeschwindigkeit bis zur Beinarbeit bei Sidesteps. Dieses rollenspielähnliche Aufleveln funktioniert automatisch und nach dem **Oblivion**-Prinzip: Wer Volleys am liebsten mit der Vorhand schlägt, steigert seine Werte dort erheblich schneller als für die Rückhand.

Tennis trifft Bowling

Turniere hin, Akademie her: Die heimlichen Stars der **Virtua Tennis**-Karriere sind die zwölf Minispiele, mit denen Sie ebenfalls Ihre Charakterwerte verbessern. Und zwar, indem Sie Bowling, Bingo oder Curling spielen,



Doppeltturnier im Karrieremodus: Unseren Partner Roger Federer haben wir ans Netz beordert.

Früchte sammeln und Aliens vertreiben! Klingt absurd, macht jedoch einen Heidenspaß und erfordert erstaunlich viel Gamepad-Geschick. So müssen Sie nicht nur mit gezielten Topspin-Schlägen die außerirdischen Kanonentürme zerstören, sondern gleichzeitig auch ihren Geschossen ausweichen. Einen Großteil der Minispiele

IM VERGLEICH MIT TOP SPIN 2



Virtua Tennis 3



Top Spin 2

Präsentation	detailliertere Spielermodelle, bessere Animationen	●	schönere Tennisarenen, mehr atmosphärische Details	●
Lizenzen	20 aktuelle Tennis-Stars, ansonsten keine Lizenzen	●	originalgetreue Spieler, Stadien und Ausrüstung	●
Zugänglichkeit	mit drei Knöpfen alles im Griff, was schnelle Erfolge garantiert	●	12 Knopfkombinationen erfordern viel Einarbeitungszeit	●
Realismus	keinerlei Simulationsanspruch, jeder Ball landet im Feld	●	glaubwürdige Ballwechsel mit realistischen Fehlerquoten	●
Karrieremodus	mehr Minispiele, aber deutlich weniger Einflussmöglichkeiten	●	alles drin, vom Sponsoring bis zur Trainerverpflichtung	●
Minispiele	ebenso abgedreht wie kurzweilig und multiplayer-tauglich	●	deutlich ideenärmer und nur im Karrieremodus verfügbar	●
Ergebnis	● ● ●		● ● ● ●	



können Sie auch im Multiplayer-Modus ausfechten. Und sich an den wüsten Beschimpfungen von bis zu drei Freunden ergötzen, weil Sie ihnen mal wieder die punktespendende Ananas vor der Nase weggeschnappt haben. Stimmung garantiert!

Derart gestählt durch die Minispiele feiern Sie schnell Ihre ersten Turniersiege. Frustmomente können Sie getrost vergessen, vor allem dank der traumhaft präzisen Steuerung – egal ob mit Gamepad oder Tastatur, egal ob aus der Vogel- oder der Schulterperspektive. Der Schlüssel zum Sieg liegt bei **Virtua Tennis 3** im Antizipieren, wo-

hin Ihr Gegner den Ball spielt. Denn je eher Sie diese Position erreichen, desto länger kann Ihr Spieler zum Schlag ausholen und desto härter drischt er den Filzball über das Netz. Anders als in **Top Spin 2** landet unabhängig vom Timing jeder Ball im Feld – Sie können also nicht auf die Fehler des Gegners hoffen, sondern müssen ihn gezielt ausspielen. Die Folge: ebenso flüssige wie spektakuläre Ballwechsel mit mehr Becker-Hechtsprüngen pro Partie als in der gesamten Karriere des Namensgebers Boris. Mit einer realistischen Tennis-Simulation hat das freilich nur noch wenig zu tun.

Anfangs reicht es noch, den Gegner mit Topspins immer weiter aus dem Feld zu treiben, um den Punkt schließlich mit einem Schlag in die offene Seite zu gewinnen. Doch spätestens in den Turnieren der Advantage-Serie (ab Weltranglistenposition 204) müssen Sie taktisch spielen, um gegen die cleveren und originalgetreu simulierten Tennisstars eine Chance zu haben. So locken Sie den kleinen Grundlinienflit-

Sie mit seinen Hammeraufschlägen sofort in die Defensive? Dann nehmen Sie eben mit unterschrittenen Returns das Tempo aus dem Spiel. Ebenso

- Die Auflösung können Sie nur außerhalb des Spiels ändern. Das Konfigurationsprogramm finden Sie im Startmenü.
- Bereits ab einer GeForce 6600 oder einer Radeon 9800 können Sie ohne Bedenken Kantenglättung aktivieren.

- 3,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT							
		Geforce 6	6200	6600 GT 6800 GS 6800 Ultra								
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2		
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT		X1950 XT		
		Geforce 8										8800 GTS
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+							
		Pentium 4	2,0 GHz 2,4 GHz 3,0 GHz			3,8 GHz						
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
		Pentium D				915	950	965 XE				
		Athlon 64 X2				3800+		4400+	5000+	FX-62		
		Core 2 Duo										
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072			

4 **technisch unmöglich**

läuft so flüssig:
1600x1200, maximale Details,
Aktiviert: Texturfilter, weiche
Schatten
Kantenglättung: Stufe 3



In der Karriere wählen Sie auf einem **Erdball** die nächsten Turniere und Trainingsmaßnahmen.



Multiplayer-Spaß mit Minispielen: Links sammeln Daniel und Heiko um die Wette **Früchte**, rechts duellieren sie sich in einer Partie **Tennis-Curling**.

wie die Stärken des Gegners müssen Sie auch die eigenen Charakterwerte in Ihre Taktik einbeziehen. Und natürlich springen die Bälle auf Sandplätzen langsamer ab als auf dem heiligen Rasen von Wimbledon – »Serve and Volley« empfiehlt sich deshalb nur auf Letzterem.

Grafische Meisterleistung

Egal, ob Sie nun bevorzugt ans Netz stürmen oder lieber die Grundlinie beackern: Ihr Spiel wird großartig aussehen! Denn die Spielermodelle und Animationen sind das Beste, was das

Sportgenre auf dem PC derzeit zu bieten hat. Auf dem Gesicht von Tommy Haas erkennen Sie jeden einzelnen Leberfleck, sein T-Shirt wirft beim Laufen realistische Falten. Die Tennisplätze fallen demgegenüber ein wenig ab: Auf den Tribünen steht Papp-Publikum, Partikeleffekte wie aufwirbelnder Sand fehlen. Dennoch sieht **Virtua Tennis 3** auf dem PC ebenso gut aus wie auf der Playstation 3. Angesichts der verblüffend niedrigen Hardware-Anforderung eine echte Meisterleistung der Programmierer!

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3630

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ehrlich gesagt musste mich Heiko zwingen, Virtua Tennis 3 zu spielen, denn der weiße Sport interessiert mich nicht die Bohne. Doch nach dem ersten Match war es um mich geschehen. Das Spiel ist derart zugänglich, dass es eine wahre Freude ist. In lustigen Minispielen erlerne ich die kinderleichte Steuerung, schlage Tennisbälle wie ein Profi übers Netz und zeige hinterher Superstars wie Roger Federer, wer der Chef auf dem Platz ist. Klar, Tenniskönner sollten zum realistischeren Top Spin 2 greifen, für Einsteiger hingegen ist Virtua Tennis 3 die beste Möglichkeit, sich mit dem Sport anzufreunden.



»Tennis leicht gemacht«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Virtua Tennis 3 erinnert mich auf wunderbare Weise daran, warum ich vor über 20 Jahren den Sportspielen verfallen bin: Klassiker wie Microprose Soccer oder Great Courts 2 hatte jeder dank der supersimplen Steuerung binnen Sekunden kapiert, und trotzdem entdeckte man selbst nach wochenlangem Spielen noch neue Tricks. Zahllose durchgezogene Nächte mit den Kumpels waren die logische Folge. Diese längst vergessen geglaubte Faszination erlebe ich nun wieder mit Virtua Tennis 3 – ein tolles Gefühl!

Etwas enttäuscht hat mich allerdings der Karrieremodus: Wo Top Spin 2 mit Preisgeldern, lizenzierten Ausrüstung und Sponsorenverträgen protzt, reiht Virtua Tennis 3 nur Turniere und Minispiele aneinander. Wenn ich allein die Weltrangliste erklimmen will, spiele ich deshalb nach wie vor lieber Top Spin 2. Sobald aber die Freunde ins Haus einfallen, hat die Simulation Pause, und es regiert das fröhliche Filzballprügeln von Virtua Tennis 3.



»Wie früher, nur schöner«

VIRTUA TENNIS 3 SPORT

ENTWICKLER Sumo Digital (Outrun 2006, GS 08/06: 58 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
TERMIN (D) 30.3.2007
CA. PREIS 45 Euro
USK ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

Die Langzeitmotivation leidet unter dem fehlenden Online-Modus.

GENRE: SPORT

LIZENZ keine ———— komplett
MANAGEMENT keins ———— komplex
SPIELABLAUF Action ———— Taktik
KARRIERE keine ———— ausgefeilt
REALISMUS Arcade ———— Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EINSTIEG	leicht								schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach								komplex	
SPIELTEMPO	langsam								schnell	

HILFEN Tennis-Akademie, vier Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Automatisch nach jeder Karrierewoche

ERFORDERT
■ Schnelle Reaktionen
■ Orientierungsfähigkeit
■ Logik & Überlegung
■ Geduld
■ Handeln unter Zeitdruck
■ Vorausplanung
■ Mikromanagement
■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-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
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad

PROFITIEREN VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN
■ 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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Einzel (2), Doppel (2), Turnier (2), Minispiele (4)
SPIELTYPEN An einem Rechner
SERVERSUCHE —
DEDICATED SERVER —
FAZIT Unkomplizierter Tennisspaß. Minispiele sind echte Stimmungskanonen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ superflüssige Animationen + hochdetaillierte Spieler + minimale Hardware-Anforderungen + keine Partikeleffekte	9/10
SOUND	+ realistische Geräuschkulisse + klar abgemischte Surround-Effekte + nervige Fahrstuhlmusik	8/10
BALANCE	+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern + hilfreiche Tennis-Akademie + sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade	10/10
ATMOSPHÄRE	+ 20 originalgetreue Tennis-Stars + lebendiges Platzumfeld + weder Stadion- noch Ausrüstungslizenzen	7/10
BEDIENUNG	+ wunderbar präzise Steuerung, egal ob mit Gamepad oder Tastatur + keine Force-Feedback-Unterstützung	9/10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 12 durchweg unterhaltsame Minispiele + fehlender Online-Modus	8/10
REALISMUS	+ actionreiche, stets nachvollziehbare Ballwechsel + Inflation von Schmetterbällen und Becker-Hechtsprünge	7/10
KI	+ unterschiedliche Spielweise je nach Tennis-Star + nutzt den gesamten Platz + macht kaum unerzwungene Fehler	9/10
MANAGEMENT	+ durchdachtes Fähigkeiten-System + freischaltbare Ausrüstung + keine Preisgelder und Sponsoren	8/10
SPIELZÜGE	+ nur drei Knöpfe erlauben jede Tennis-Finesse + taktisches Zusammenspiel von Position und Schlag-Timing	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: WUNDERSCHÖNER TENNISPASS.



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3615



► USK: ohne Altersbeschränkung



► WIN VISTA 32 BIT
läuft
• 5.1-Sound mit X-Fi

Die 92. Minute

FM 07 VERLÄNGERUNG

Die Erweiterung zu EA Sports' Trainersimulation Fussball Manager 07 optimiert das Hauptprogramm, bringt aber sonst nicht viel Neues.



Wenn Sie sich als **Spielertrainer** versuchen wollen, klicken Sie sich zu Beginn einen Kicker zusammen.

WAS IST NEU?

- Spielertrainerkarriere
- 4 deutsche Originalstadien
- 8 int. Stadien
- neuer Halbzeitschirm
- neue Statistiken
- optimierte Spielerneubewertungen
- beschleunigter Wochenablauf

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Die »Verlängerung« ist eigentlich gar keine, denn den FM07 kann man mit und ohne Addon locker endlos spielen. Die Erweiterung lässt sich eher mit dem Einkauf eines brasilianischen Mittelfeldmotors vergleichen, denn sie verbessert an vielen Stellen den Spielfluss. Wie das eben mit gut bezahlten Söldnern oft so ist: Der Einsatz lohnt sich nur, wenn man die eigene Taktik und Spielweise auf ihn ausrichtet. Man kann FM07 mit installierter Verlängerung spielen und merkt kaum, dass das Addon da ist – es fordert den Ball sozusagen nicht. Wählt man aber für sich die nette neue Spielertrainer-Karriere oder nutzt man die optimierte Halbzeitpause vernünftig, dann wird man den Einkauf nicht mehr missen wollen.

»Pfostenschuss«



Matches steuern, jetzt lenken Sie sich selbst. Dazu erstellen Sie sich zu Beginn des Spiels wie in einem Rollenspiel einen Kicker, indem Sie eine vorgegebene Punktzahl auf Werte wie »Aggressivität«, »Schusskraft« oder »Torriecher« verteilen. Alter, Aussehen, Gewicht und Größe können Sie selbst festlegen. Was unrealistischerweise dazu führt, dass Sie als 20-jähriger Nachwuchsstürmer gleichzeitig Cheftrainer vom FC Bayern sein können. Zudem vergleicht das Spiel das Managerbild nicht mit dem Spielerbild, Sie sehen also in dem einen Menü anders aus als im anderen. Schlimm ist das aber nicht. Wir sind allerdings der Meinung, dass dieser Teil, der ja Gamepad-Einsatz erfordert, nicht recht zum restlichen Spiel passt und von den zentralen Mechanismen eines Managementspiels eher ablenkt.

Und sonst so?

Die restlichen Neuerungen bewegen sich knapp über Patch-Niveau: beseitigte Fehler, erweiterte Statistiken, viele kleine Komfortfunktionen, neue Spielerbildchen, neue Originalstadien (darunter die wunderschöne Allianz-Arena) et cetera. Lo-

benswert ist der beschleunigte Spielablauf, der in jeder Saisonwoche einige vorher sinnlos mit Warten vergeudete Lebensminuten einspart. Wichtiger ist aber das Abwertungssystem, bei dem die Kicker zwischen zwei Saisons neu eingestuft werden. Das ist spannend gemacht und bereichert das Spiel. Außerdem hübsch: der deutlich ausgebauter Halbzeitschirm, der

die Analyse erleichtert und so bessere Resultate ermöglicht. Das, was in der Kabine passiert, hat ja im Fußball nahezu mythischen Rang (»Die Jungs kommen mit völlig veränderter Einstellung wieder auf den Platz«, sagen Sportreporter gerne) – da ist es schön, dass EA Sports dem mehr Raum gibt.

- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2950
- ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/06

FM 07: VERLÄNGERUNG FUSSBALLMANAGER-ADDON

ENTWICKLER Bright Future (FM 07, GS 12/06: 87 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D) 21.2.2007

CA. PREIS 20 Euro

USK ohne Beschränkung

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
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	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	■ Radeon 9500 / 9600
256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	■ Radeon X600 / X700
	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFIERT VON Analog-Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Wie Solospiel (4)
SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Viele Konfigurationsmöglichkeiten, spannende Hotseat-Partien

BEWERTUNG

GRAFIK	➤ schöne, klare, farblich anpassbare Menüs ➤ viele neue, gut eingesetzte Fotos ➤ 3D-Szenen nicht verbessert	7/10
SOUND	➤ viele Fangesänge ➤ passende Stadionkullisse ➤ eigene MP3s einbindbar ➤ teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	➤ Schwierigkeitsgrad variabel ➤ Hilfe durch Assistenten ➤ Siege und Niederlagen nicht immer nachvollziehbar	8/10
ATMOSPHÄRE	➤ Lizenzen und Spielerfotos ➤ gut recherchierte Spielerwerte ➤ schönes Drumherum (Privatleben u.a.) ➤ kleine Textfehler	8/10
BEDIENUNG	➤ durchdachte Menüs ➤ Tastaturbefehle für Taktikänderungen während der Matches ➤ Eingewöhnung nötig ➤ lange Ladezeiten	9/10
UMFANG	➤ neue Stadien, neue Statistiken ➤ neuer Spielertrainer-Modus ➤ nicht alle Probleme behoben ➤ zu wenige neue Features	5/10
REALISMUS	➤ eigentlich nahezu perfekt, aber... ➤ ...viele kleine Fehler bei Textausgabe im Spiel, in Pressegesprächen, bei Kommentaren	9/10
KI	➤ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle ➤ gute Assistenten, die aber auch mal Fehler machen ➤ hie und da kleine Macken	9/10
MANAGEMENT	➤ unglaubliche Entscheidungsvielfalt ➤ alle Aufgaben delegierbar ➤ gutes »Ich bin der Trainer«-Gefühl	10/10
SPIELZÜGE	➤ Spieler verhalten sich passend zu Vorgaben ➤ Spielweise der Mannschaft voll bestimmbar ➤ taktische Winkelschüsse möglich	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT: ORDENTLICHES ADDON, EHER WAS FÜR FANS.

82

SPIELSPASS



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3568



➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt



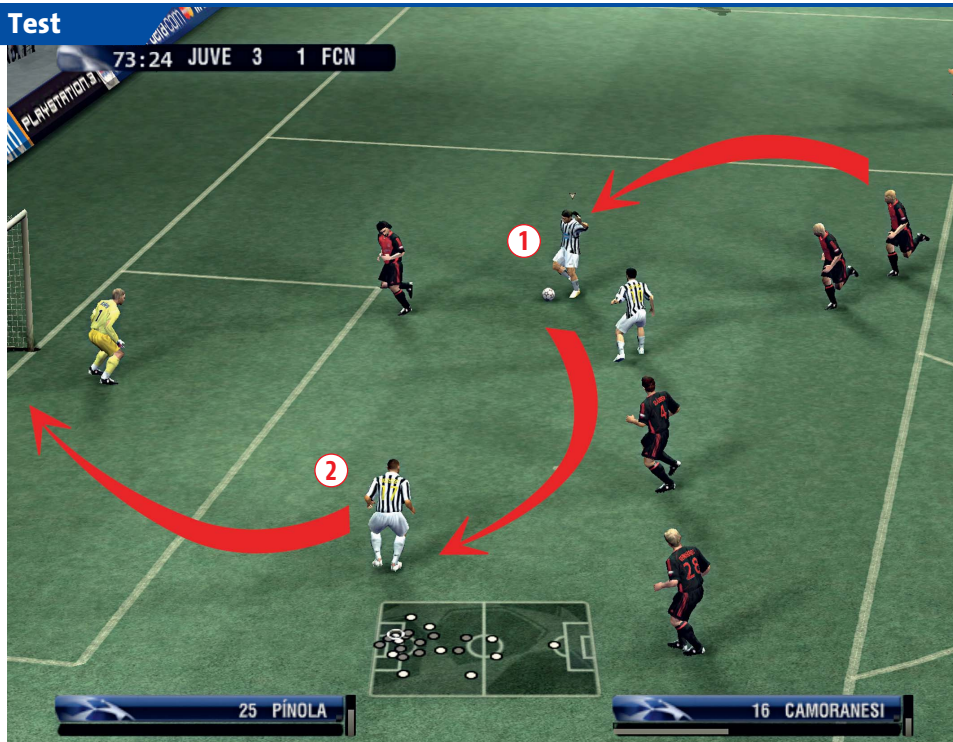
➤ USK: ohne Altersbeschränkung



➤ WIN VISTA 32 BIT läuft

Neuerung: In der Halbzeitpause haben Sie jetzt mehr Möglichkeiten, auf Ihr Team einzuwirken.





Wir nutzen mit Mauro Camoranesi ① eine der seltenen Schwächen in der KI-Defensive aus. Kurz darauf schießt Stürmer-Star David Trézéguet ② unsere Jungs von Juventus Turin mit einem Volleyschuss zum 4:1. (1600x1200)



Im **Karrieremodus** müssen Sie teils spannende Missionen erfüllen.



Eckbälle können Sie nun schnell ausführen – das bringt aber nichts.

Neuer Titel, altes Spiel

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Das Turnier der europäischen Spitzenvereine läuft derzeit auf Hochtouren. Auf dem PC bleibt der passende Fifa-Ableger wegen fehlender Neuerungen weit hinter den Erwartungen zurück.

Es sind noch acht Minuten zu spielen, die Mannschaft liegt 0:2 hinten. Wir wissen: Verliert unsere Elf, ist nicht nur der Traum vom Pokal dahin, sondern auch unser Manager stinksauer. Immerhin hat er uns vor dem Spiel den Auftrag erteilt, mindestens ein Unentschieden zu erreichen. Wem das bekannt vorkommt: Solche handlungsbasierten Missionen gab's bereits im Vorgänger. Aber spielerische Neuerungen suchen Sie in EA Sports' **Uefa Champions League 2006-2007** ohnehin vergeblich.

Die Mission zählt

Die »Triple-Modus« genannte Kampagne ist wie schon beim Vorgänger hochgradig motivierend. Denn um die zu meistern, müssen Sie Missionen absolvieren, die nicht zwangsläufig einen Sieg voraussetzen. Beispielsweise verlangt der Manager, dass der Stürmer-Neuling mindestens 75 Minuten auf dem Platz steht, auch wenn Sie dafür Ihren torgefährlichen Star auf die Bank setzen müssen. In einem anderen Spiel sollen Sie mindestens ein Unentschieden

erreichen. Klingt einfach – nicht aber, wenn Sie im Rückstand sind und die erste Halbzeit bereits gespielt worden ist. Allerdings schwankt das Niveau der Aufgaben. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission innerhalb weniger Minuten mindestens zwei Tore schießen. Kurz darauf reicht ein simpler Sieg, wofür Sie ein komplettes Spiel Zeit haben.

Wie schon beim letzten **Uefa** krankt auch die neue Ausgabe an der schwachen Präsentation: Mehr als öde Texteinblendungen für Zeitungsberichte und Missionsbeschreibungen bekommen Sie nicht zu sehen.

Spieler-Streik

In Sachen KI hat sich ebenfalls nichts getan. Zwar agieren die



FOUL!

- Manchmal widersprechen die Wünsche der Manager den im Triple-Modus gestellten Aufgaben. Beispielsweise wird verlangt, Ronaldinho nicht spielen zu lassen. Bei der Spieleraufstellung hingegen meckert der Vorstand, wenn Sie den Star aus der Startelf nehmen. Resultat: Sie müssen wohl oder übel auf die Bonuspunkte verzichten.

- Durch einen Grafikfehler kicken Sie in seltenen Fällen eine schwarze Scheibe statt eines Fußballs über das Feld.
- Beim Beenden verändert das Spiel hin und wieder die Bildwiederholungsfrequenz Ihres Röhrenmonitors – trotz richtiger Hertz-Zahl im Anzeige-Menü der Grafikkarte. Das Problem lässt sich nur durch einen Neustart des Systems beheben.



Der **Unschärfefeffer** bei Wiederholungen nervt. Stellen Sie ihn am besten ab!



Der Detailgrad und die Animationen der Spieler sind gelungen, das Publikum hingegen nicht.

Gegner in der Defensive äußerst intelligent, einen vernünftigen Angriff bekommen die Jungs aber selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade nur selten auf die Reihe. Ihre eigenen Spieler agieren ebenfalls eine Spur zu passiv. Das stört besonders in schnellen Kontern, bei denen Sie wegen der lauffaulen Kollegen plötzlich alleine auf den gegnerischen Torwart zurennen. Apropos rennen: Nach wie vor ist ein Spieler mit Ball so schnell unterwegs wie ohne. Das ist nicht nur unrealistisch, sondern macht auch Flankenläufe zu mächtig. Komisch: Zwar dürfen Sie auf Tastendruck schnelle Eckbälle, Freistöße oder Einwürfe ausführen, taktische Vorteile bringt das allerdings nicht. Denn das Spiel bricht zwar die langwierige Animation ab, die gegnerische Mannschaft ist aber trotzdem bereits auf die Situation eingestellt. Kleinere Verbesserungen zum Vorgänger gibt es hingegen bei der Ballphysik. Zum Beispiel fallen mehr kuriose Tore. An **Pro Evolution Soccer 6** kommt **Uefa** beim Realismus aber nach wie vor nicht heran.

Der Kessel kocht

Wo **Pro Evo** in Sachen KI und Ballphysik seit Jahren triumphiert, punktet **Uefa Champions League** bei der Atmosphäre. Das Publikum schmettert zumeist stimmige Gesänge in Surround-Sound durch das Stadion, Sebastian Hellmann und Tom Bayer (Premiere) kommentieren die Spiele gewohnt kompetent, und durch das umfassende Lizenzpaket sind bekannte Spieler wie Sebastian Schweinsteiger auf dem Platz gut zu erkennen. Der Umfang geht ebenfalls in Ordnung: 48 teils originalgetreue Stadien, Teams aus 27 Ligen und mehrere Spielmodi, in denen Sie beispielsweise eine komplette Champions League oder denkwürdige Momente alter Turniere nachspielen – letztere aber kurioserweise mit den aktuellen Kadem. Auf Nationalmannschaften oder Meisterschaften auf Landesebene müssen Sie allerdings verzichten. Ärgerlich ist auch die veraltete Technik: Obwohl das Spiel zeitgleich für die Xbox 360 erscheint, bietet die PC-Version Grafik auf Playstation-2-Niveau.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3588

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Man kennt das ja von Electronic Arts: Jede Marke wird aufs Äußerste ausgeschlachtet, seien es die Sims, Need for Speeds oder Fifas dieser Welt. Während sich diese Titel aber immerhin ein wenig weiter entwickeln, tritt Uefa Champions League in diesem Jahr auf der Stelle. Mit dem Resultat, dass mir immer weniger Gründe einfallen, warum ich vom grandiosen Pro Evolution Soccer 6 loskommen sollte. Gerade die Gegner-KI und Ballphysik kann einfach nicht mit dem Konkurrenten mithalten. Wenn Sie hingegen Wert auf aktuelle Lizenzen und eine stimmige Atmosphäre legen, sollten Sie zugreifen.

»Fußball-Recycling«



Die Stadien (hier die Allianz-Arena in München) wurden originalgetreu nachgebaut.

PC VS. XBOX 360

Neben einer besseren Grafik bietet die Xbox-360-Version von **Uefa Champions League 2006-2007** den Sammelkarten-Modus. Darin kaufen Sie mit Bonuspunkten Spielerkarten und stellen damit eine Mannschaft zusammen. Durch Bonusdecks (Therapeut, Torwarttrainer etc.) verbessern

Sie die Fertigkeiten Ihrer Elf und lassen Sie dann online gegen andere antreten. Nett: Wem ein Blatt fehlt, der kann unbenötigte Karten mit anderen Spielern tauschen. PC-Nutzern bleibt dieser Modus verwehrt.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	EA Sports (Fifa 07, GS 11/06: 82 Punkte)
PUBLISHER	Electronic Arts
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch
TERMIN (D)	22.3.2007
CA. PREIS	40 Euro
USK	ohne Altersbeschränkung

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,3 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,3 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte
	Gamepad	Gamepad

PROFITIERT VON	-
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1
KOPIERSCHUTZ	k. Angabe

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solo-Spiel (2)
SPIELTYPEN	Internet, an einem PC
DEDICATED SERVER	Nein
SERVERSUCHE	Intern
MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
FAZIT	Langfristiger Spaß durch massenhaft Mannschaften und viele Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Stadien + vielfältige Animationen + übertriebene Filtereffekte in den Wiederholungen	6/10
SOUND	+ meist korrekter Kommentar + vielfältige Fangesänge... + ... aber gelegentlich unpassend + wirrer Soundtrack	8/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Taktikerklärungen + für Profis zu leicht + Triple-Modus schwankt	7/10
ATMOSPHÄRE	+ viele neue Original-Spielergesichter + volle Lizenz-Packung + Regen und Flutlicht + öde Textfenster	9/10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel + kontrollierbare Abwürfe + wieder katastrophale Menüführung	7/10
UMFANG	+ Story-Modus + freischaltbare Boni + keine Nationalmannschaften + keine Landes-Meisterschaften	7/10
REALISMUS	+ deutlich verbesserte Ballphysik + Kollisionsverhalten + mehr kuriose Tore + Spieler mit Ball genauso schnell wie ohne	8/10
KI	+ hält sich an taktische Vorgaben + stark in der Defensive + schwach in der Offensive + Mitspieler zu passiv	7/10
MANAGEMENT	+ mit Transfers, Vereins- und Sponsorenvorgaben erstaunlich umfangreich + zu wenig Menü-Feedback	7/10
SPIELZÜGE	+ Taktiksystem + optionale Manndeckung + viele Spezialmanöver + Flankenläufe zu mächtig	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT: GUTES FUßBALLSPIEL, ABER EIN FRECHER AUFGUSS.



TEST BUDGET-LISTE

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielhändlern den Straßenpreis, zu dem das Spiel im Laden oder im Versand erhältlich ist.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Ankh SE	Adventure	78	2005	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Blazing Angels	Actionspiel	72	2006	06/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Call of Cthulhu	Adventure	68	2006	05/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
NEU Call of Juarez	Ego-Shooter	87	2006	10/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
NEU Civilization 4	Rundenstrategie	89	2005	12/05	2k Games	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
NEU Darkstar One	Weltraumspiel	86	2006	07/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Dragonshard	Echtzeit-Strategie	79	2005	12/05	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	87	2006	05/06	2k Games	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
Fahrenheit	Adventure	81	2005	10/05	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
Far Cry	Ego-Shooter	90	2004	05/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Fifa 06	Sportspiel	84	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Fluch der Karibik 2	Actionspiel	57	2006	10/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Fußball Manager 2006	Fußballmanager	89	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
GTA San Andreas	Actionspiel	90	2005	08/05	Take 2	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
GTR	Rennspiel	91	2004	12/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
King Kong	Actionspiel	81	2005	01/06	Ubisoft	20 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	87	2005	04/05	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ¹
Lego Star Wars	3D-Actionspiel	71	2005	06/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	87	2005	01/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Moment of Silence SE	Adventure	79	2005	08/05	Dtp	20 Euro	(0900) 151 00 54 ⁷
Monkey Island 4	Adventure	74	2001	01/01	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	86	2005	01/06	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Onimusha 3	3D-Action	78	2006	05/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Prince of Persia 3	3D-Action	83	2006	02/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	89	2005	12/05	Konami	20 Euro	(0900) 110 18 37 ⁸
Psychonauts	3D-Actionspiel	77	2006	03/06	THQ	20 Euro	(01805) 605 511 ⁸
Quake 4	Ego-Shooter	80	2005	01/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Serious Sam 2	Ego-Shooter	79	2005	11/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Silent Hunter 3	Simulation	86	2005	05/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	90	2006	05/06	Jowood / Deep Silver	20 Euro	0900 515 56 86 ⁶
Splinter Cell 3	3D-Action	89	2005	05/05	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
The Movies	Aufbauspiel	84	2005	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Titan Quest	Action-Rollenspiel	86	2006	08/06	THQ	25 Euro	(0900) 150 55 11 ⁸
Tony Hawk's Underground 2	Funsport	86	2004	12/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
3in1 Adrenalin Pack	Juiced, Moto GP 3, MX vs. ATV Unleashed	83	02/07	THQ	20 Euro	(0900) 150 55 11 ⁸
Ankh Gold	Ankh SE, Ankh: Herz des Osiris	78	-	Bhv	40 Euro	(0800) 248 46 85
Blaue Geschenkbox	Fahrenheit, Getting Up, Desperados, Demon S., Tycoon City	79	02/07	Atari	30 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
Battlefield 2 Deluxe	Battlefield 2 + Special Forces	92	08/05	EA Classics	60 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
C&C: Die ersten 10 Jahre	alle C&C-Titel außer Sole Survivor	80	04/06	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Civilization Chronicles (US)	alle Serienteile samt Addons außer Civ 4: Warlords	89	-	2k Games	50 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
Dawn of War Anthology	Dawn of War + Winter Assault und Dark Crusade	85	01/07	THQ	45 Euro	(01805) 605 511 ⁸
Dungeon Siege 2 Deluxe	Dungeon Siege 2 + Broken World	83	12/05	2K Games	30 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
F.E.A.R. Gold	F.E.A.R. + Extraction Point	87	01/07	Vivendi	45 Euro	(0900) 115 12 00 ⁶
Gold Games 9	Splinter Cell 3, Silent Hunter 3, Prince of Persia 2, 7 weitere	83	11/06	Ubisoft	20 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Half-Life 2: Weihnachtsedition	HL 2 + Episode 1, HL 2 Deathmatch, HL 1 Source	92	-	Electronic Arts	30 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Heroes 5 Silver	Heroes of Might & Magic 5 + Addon	86	04/07	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Horror Box	Fahrenheit, Scratches, Alone in the Dark 4	75	-	Atari	20 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
IL-2 Sturmovik Series Complete	Forgotten Battles + Ace Expansion, Pacific Fighters	76	-	Ubisoft	10 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Prince of Persia 3 Special Ed.	Prince of Persia 1-3	83	-	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Racing Box	GTR 2, World Racing 2, Crashday	90	04/07	Atari	20 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
Rollenspiele Deluxe	Neverw. Nights, Baldur's Gate 1 + 2, Icew. Dale 1 + 2	84	-	Atari	35 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
Rote Geschenkbox	Act of War, Crashday, Dragonshard, Boiling P., Roller. T. 2	78	02/07	Atari	30 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵
NEU Titan Quest Gold	Titan Quest + Immortal Throne	86	-	THQ	45 Euro	(0900) 150 55 11 ⁸
Splinter Cell Trilogie	Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory	88	07/05	Ubisoft Excl.	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Strategy Legends	Panzers Phase 1, Blitzkrieg, Sudden Strike, 3 weitere	72	-	CDV	20 Euro	(01805) 299 266 ¹
SWAT 4 Gold	SWAT 4 + Stetchkov Syndicate	80	06/06	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁶
The Movies Gold	The Movies + Stunts & Spezialeffekte	85	10/06	Activision	35 Euro	(01805) 225 155 ¹
Total War: Eras	Rome + Addons, Medieval + Addon, Shogun + Addon	88	09/06	Sega	45 Euro	(0900) 110 73 42 ⁸
World of Roller. Tycoon	Rollercoaster Tycoon 2 + 3 (beide inkl. Addons)	74	-	Atari	40 Euro	(0900) 177 18 83 ⁵

¹0,12 Euro/Minute ²0,24 Euro/Minute ³0,48 Euro/Minute ⁴0,62 Euro/Minute ⁵0,99 Euro/Minute ⁶1,24 Euro/Minute ⁷1,49 Euro/Minute ⁸1,86 Euro/Minute ⁹1,95 Euro/Minute

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit ▼ markierten Titel haben wir daher abgewertet.

CIVILIZATION 4

Zeitreise zur Weltherrschaft.



Dem Fortschritt sei Dank: In der **Moderne** kämpfen Panzer, Flugzeuge und Helikopter.



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3575



► **USK:**
ab 12 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT**
• läuft
• Warn-
meldung
bei Start

Wo einst Legionäre stapften, rumpeln nun Panzer. Und wo einst Pixelsymbole durchs Flachland ruckten, marschieren nun 3D-Soldaten. Beides nennt man Fortschritt – und beides trifft auf **Civilization 4** zu: Im Rundenstrategie-Hit führen Sie ein Volk von der Stein- in die Neuzeit, gründen Städte, führen Kriege und erforschen Technologien. Doch **Civ 4** behandelt eben nicht nur die Fortschritte der Menschheit, sondern macht auch selbst welche. Neben der detaillierten, wenn auch oft unübersichtlichen 3D-Grafik zählen dazu spielerische Neuerungen. So spendieren Sie erfahrenen Truppen nun Upgrades, Ihre Wunsch-Regierungsform set-

zen Sie aus 25 Bausteinen à la »Polizeistaat« oder »Sklaverei« zusammen. Zudem entfällt viel Mikromanagement: Umweltverschmutzung etwa bekämpfen Sie nicht mehr umständlich mit Arbeitern; stattdessen sinkt die Nahrungsproduktion der Siedlung, wenn Sie Schmutzfabriken bauen. Zudem gründet Ihr Volk eine Religion oder schließt sich einer fremden an, was sich auf diplomatische Beziehungen auswirkt. Schwächen hat **Civ 4** allerdings auch: Die KI-Feinde rennen im Krieg meist blindlings an, im Gefecht unterliegt ab und zu die stärkere Einheit.

Wer die Fortschritte der Serie nachvollziehen möchte, kann auch zur englischen Importfassung der **Civilization Chronicles** greifen. Darin stecken für rund 50 Euro alle Spiele samt Kartenspiel und Making-Of-DVD. Das gute **Civilization 4-Addon Warlords** fehlt jedoch. Ob die **Chronicles** auch auf Deutsch erscheinen, steht noch nicht fest. **GR**

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** 3574

CIVILIZATION 4	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Firaxis / 2K Games
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

89

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wenn ich nächtelang wach bleiben möchte, trinke ich viel, viel Kaffee. Oder ich spiele Civilization 4. Die vielschichtige Mischung aus Reichtum, Krieg und Forschung saugt mich unerbittlich in den Suchtstrudel. Aufhören? Nix da, erstmal wird die Welt erobert! Und dann nochmal! Und nochmal! Lob auch an Firaxis: Die Entwickler haben nervige Konzepte wie die Umweltverschmutzung vereinfacht und frische strategische Möglichkeiten geschaffen – unter anderem durch die sinnvollen Religionen. Anspruchsvolle Globalstrategen sind hier genau richtig.

»Zeitlos brillant«



CALL OF JUAREZ

Western von gestern? Von wegen!



Reverend Ray räumt in seiner Heimatstadt auf – mit zwei Colts.

In dem Western-Shooter **Call of Juarez** suchen Sie vergeblich nach Lagerfeuer-Romantik und friedlich grasenden Rinderherden. Stattdessen gibt es Wildwest-Action vom Feinsten. Dafür sorgen ein von Rache getriebener Priester, ein Halbblut auf der Flucht und massig böse Buben mit Colts.

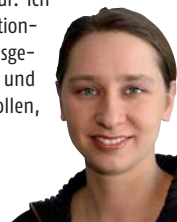
Der Clou des Spiels: Sie schlüpfen nicht nur in die Rolle von Reverend Ray, der sich an die Fersen seines Neffen Billy heftet, weil er ihn für einen Eltermörder hält; sondern auch in die Rolle Billys. Sind Sie mit Ray unterwegs, rauchen die Colts. Der alte Mann liest nicht nur auf Knopfdruck Zitate aus der Bibel vor, um Gegner kurzfristig zu verwirren und dann auszuschalten, er erledigt auch mehrere Schurken ohne Gottes Hilfe. Lassen Sie den Haudegen nämlich zwei Revolver gleichzeitig ziehen, schaltet das Spiel in den so genannten Konzentrationsmodus: Das Geschehen verlangsamt sich, zwei Fadenkreuze bewegen sich in die Bildschirmitte, eines für jede Waffe. So können Sie bequem und zielsicher mehrere Gegner gleichzeitig beschießen. Billy hingegen mag es zu Beginn leiser als sein Onkel. Der Junge weiß mit Pfeil und Bogen um-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Western-Shooter sind schon recht selten, noch seltener sind solche, die sich nicht in den üblichen Gut-Böse-Klischees ergehen. Call of Juarez ist somit schon doppelt bemerkenswert. Das reicht dem Programm aber nicht, es setzt durch die beiden spielbaren und herrlich unterschiedlichen Charaktere Billy und Ray noch eins drauf. Ich kann das Programm allen Actionfans, die sich mal abseits ausgelatschter Terroristen-, Alien- und Soldatenpfade bewegen wollen, wärmstens ans Herz legen.

»Bemerkenswert anders!«



zugehen oder erledigt im Lärmschutz eines Gewitters Banditen mit seiner Peitsche. Später im Spiel greift aber auch der Halbstarke zu Schießprügeln.

Das alles sieht dank der detailreichen Grafik sehr hübsch aus, lediglich der Levelaufbau ist zuweilen etwas öde, führt er doch fast wie auf Schienen zum Familiengeheimnis von Reverend Ray und Neffen Billy. **PET**

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** 3571

CALL OF JUAREZ	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Techland / Ubisoft
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

87



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2742



► **USK:**
keine Jugend-
freigabe



► **WIN VISTA 32 BIT**
• läuft
• 5.1 Sound
mit X-Fi ok
• nach In-
stallation
Warn-
meldung

DARKSTAR ONE

Die Elite unter den Weltraumspielen.



Diesen Frontalangriff auf einen Kreuzer überleben wir nur mit einem aktivierten **Schutzschild**.



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK B577**



► **USK:** ab 12 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT:** läuft mit X-Fi okay

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Spielerische Freiheit oder eine tolle Geschichte? Beides! Handel oder Kampf? Beides! Warum auch verzichten, wenn ich in Darkstar One alles haben kann? Das Science-Fiction-Epos von Ascaron zeigt eindrucksvoll, wie vielseitig und umfangreich Actionspiele sein können. Mein Tipp: Installieren Sie den Patch 1.3. Der reduziert den frustrierend hohen Schwierigkeitsgrad einiger Story-Einsätze und erweitert die Zufallsmissionen um einige neue Auftragsstypen.

»Geheimtipp ohne Kompromisse«



Reichtum macht offensichtlich dumm: Wie sonst lässt es sich erklären, dass Prominente und Geschäftsleute Millionen auf den Tisch legen, um ins Weltall zu fliegen? Schlaue GameStar-Leser zahlen dafür nur 16 Euro – die Budget-Version von **Darkstar One** macht's möglich. Im Weltraum-Actionspiel von Ascaron erforschen Sie ein riesiges Universum mit über 300 Systemen. Was Sie dort treiben, bleibt Ihnen überlassen: Sie können mit Mineralien handeln, Drogen schmuggeln, als Kopfgeldjäger arbeiten oder zum gefährlich-

sten Piraten der Galaxie aufsteigen. Das verdiente Geld stecken Sie in stärkere Laser, Landecomputer oder Tarnvorrichtungen. Trotz der enormen spielerischen Freiheit sind Sie stets motiviert, der spannenden Haupthandlung zu folgen, die **Darkstar One** in mehr als 50 Minuten Zwischensequenzen erzählt. Denn nur so gelangen Sie an außerirdische Artefakte, mit denen Sie wie in einem Rollenspiel Spezialfähigkeiten für Ihr Raumschiff freischalten. Per EMP-Strahl legen Sie etwa die Waffen und Triebwerke eines Feindes lahm, am Schutzschild zerplatzt selbst die dickste Rakete. Dank der exzellenten Maus-Steuerung haben Sie in den actionlastigen Kämpfen stets alle Raumschiff-Funktionen im Griff, traditionsbewusste Piloten können jedoch auch einen Joystick verwenden. **HK**

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E69**

DARKSTAR ONE

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Ascaron / Rondomedia
CA. PREIS	16 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86

TITAN QUEST GOLD EDITION

Drei drei drei, bei Sparta Metzelei.



Ein Zwischenziel der mythologischen Metzelreise: die **chinesische Mauer**.

Keine goldigen, dafür umso fiesere Titanen gibt's im Budgetpaket **Titan Quest: Gold Edition**, das aus dem Action-Rollenspiel **Titan Quest** samt der erst letzten Monat erschienenen Erweiterung **Immortal Throne** besteht. Auf einer Weltreise durch die antike Mythologie verhauen Sie Monsterhorden, die Sie genretypisch per Links- und Rechtsklicks ins Grab hacken. Waffen und Ausrüstung fallen zuhauf, die Jagd nach immer besseren Gegenständen motiviert ungemein. Um an die begehrte Beute zu kommen, kann Ihr Held Fertigkeiten aus zwei von acht Talentfeldern erlernen. Einen Feuerball schleudernden Bogen-schütze heranzuzüchten, ist somit kein Problem. Die Kampfgebiete sind zwar nicht zufallsgeneriert wie in **Diablo 2**, dafür aber spektakulär inszeniert. Schade: Die Gegnervielfalt lässt zu wünschen übrig, und die Kämpfe gestalten sich teils anspruchslos. Kernige Soundeffekte untermalen die Monsterehatsch, die Musik plätschert jedoch meist nur vor sich hin. Stirbt Ihr Charakter, erhebt er am letzten der vorgegebenen

ANDREJ PLANCAK

Wenn ich auf den wogenden Weizenfeldern Griechenlands fiese Satyrn erst mit Blitzen traktiere, um mich dann mit gezücktem Dolch auf sie zu stürzen, merke ich gar nicht, dass mir schon seit Stunden nur Ziegenböcke über den Weg laufen. Die Suche nach Ausrüstung treibt mich voran, zumal das Spiel einfach todschick aussieht. Da die Gold-Version dank mitgeliefertem Patch Deutsch mit Ihnen spricht und sinnvolle Änderungen mit sich bringt, kann jeder Sammel-süchtige ohne Weiteres zugreifen.



»Titan im Goldmantel«

Speicherpunkte wieder auf. Das Addon **Immortal Throne** bietet neben seiner verbesserten Benutzersteuerung und einem neuen Storykapitel eine weitere Talentauswahl: die Traum-magie. Der Mehrspieler-Modus lässt Sie gemeinsam mit fünf weiteren Heroen spielen. **AP**

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E110**

TITAN QUEST: GOLD EDITION

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	Iron Love / THQ
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK B572**



► **USK:** ab 12 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT:** läuft mit X-Fi okay, aber kaum hörbar



Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

ZUKUNFT VORAUSS

SCHWER IM TREND. Der Hardware-Markt ist ständig in Bewegung, besonders zur CeBit. Bei unseren Recherchen für den Schwerpunkt **Hardware-Trends 2007** haben wir uns nicht auf den Blick in die Glaskugel verlassen. Vielmehr sprachen wir mit den Herstellern, machten geheime Informationsblätter ausfindig und hörten uns bei Spiele-Entwicklern um. Die Essenz heißgelaufener Telefonleitungen und voller E-Mail-Postfächer: Spätestens Ende des Jahres greift AMD mit seiner K10-Geheimwaffe Intels Core 2 Duo an. Und: Vierkernchips kommen mit Gewalt, Achtkerner frühestens Ende 2008. Auch DirectX 10 setzt sich 2007 langsam durch – erste Spiele wie **Alan Wake**, **Age of Conan** oder **Crysis** und erschwingliche Grafikkarten unterhalb der 200-Euro-Marke machen's möglich. Was für Spieler sonst noch wichtig ist, erfahren Sie ab Seite 137. Wissenswerthes über die weiteren CeBit-Highlights lesen Sie in den Technik-News im vorderen Heftteil.

VISTA. Seit drei Monaten bewährt sich **Windows Vista** im Redaktionseinsatz. Das Betriebssystem läuft im Alltag stabil, erlaubt sich gelegentlich aber noch kleine Aussetzer. So wollte meine Installation plötzlich keine DVDs mehr lesen, der Zugriff über den Explorer war unmöglich. Gleichzeitig schlug Vista vor, die vermeintlich leere DVD mit Daten zu füllen, obwohl sie sich im Media Player abspielen ließ. Immerhin vertrieb ein einfacher Neustart den Spuk – vorerst jedenfalls. Für Spieler wird **Vista** allmählich praxistauglich. Grafik- und Soundkarten-Hersteller verbessern die Treiber kontinuierlich, die meisten Kopierschutzsysteme arbeiten mittlerweile ebenfalls unter **Vista**. Was es sonst noch Neues rund um **Vista** gibt, verraten wir auf Seite 145.

HARDWARE

INHALT

SCHWERPUNKT

Hardware-Trends 2007	137
Grafikkarten 2007	138
Prozessoren und Mainboards 2007	140
Notebooks 2007	142
Monitore 2007	144

WINDOWS VISTA

Windows Vista im April	145
------------------------	-----

TOOL DES MONATS

Vollversion: Magic Defrag	146
Tool des Monats: Bildbearbeitung Paint.Net	146

TESTS

Notebook: Asus 18 JP	147
AGP-Grafikkarte: Gecube X1950 X	148
Maus: Sharkoon Rush Mouse	148
Komplett-PC: Wielander Heldenklinge	148
17-Zoll-TFT: Viewsonic VG730M	149
24-Zoll-TFT: Benq FP241W	149

SERVICE

Techtelmechtel	150
Einkaufsführer	152

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 05/2007

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon XP1800+	Pentium 4/2,8 GHz	Core 2 Duo E6700
ARBEITSSPEICHER	512 MByte DDR-RAM	1,0 GByte DDR-RAM	2,0 GByte DDR2-RAM
MAINBOARD	VIA KT266A-Chipsatz	i845PE-Chipsatz	Intel 975X-Chipsatz
GRAFIKKARTE	ATA Radeon 9600 Pro	Radeon X800 Pro	Geforce 8800 GTX
SPIELE-DETAILS			
Silent Hunter 4	1024x768, minimale Details	1280x1024, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Stalker	1024x768, min. Details, statische Beleuchtung	1280x1024, hohe Details, statische Beleuchtung	1600x1200, max. Details & Beleuchtung, 4xAA/8xAF
Supreme Commander	läuft nur unspielbar langsam	1024x768, minimale Details	1600x1200, maximale Details
Test Drive Unlimited	läuft nur unspielbar langsam	1024x768, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, HDR, 4xAA / 8xAF
Virtua Tennis 3	1280x1024	1280x1024, Kantenglättungsstufe 3	1600x1200, Kantenglättungsstufe 3

PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX

	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Prozessoren	Athlon XP 2000+ k.A. 2600+ k.A. 3200+ k.A.	Pentium 4 2,0 GHz k.A. 2,4 GHz 120 € 3,0 GHz 130 € 3,4 GHz 180 €	
		Athlon 64 3200+ 70 € 3500+ 90 € 4000+ 100 € FX-57 800 €	
		Pentium D 915 90 € 950 240 € 965 XE 950 €	
		Athlon 64 X2 3600+ 90 € 3800+ 100 € 4400+ 160 € 4600+ 180 € 5200+ 210 € 6000+ 460 €	Core 2 Duo E4300 165 € E6300 190 € E6600 300 € X6800 950 €
Grafikkarten	Radeon 9250 30 € 9600 Pro 70 € 9800 XT 280 €		
	Geforce 6200 40 € 6600 GT 100 €	6800 GS k.A. 6800 Ultra k.A.	
	Radeon X300 40 € X600 Pro 90 € X700 Pro 140 €	X800 XL 180 € X850 XT 250 €	
		Geforce 7300 GS 60 € 7600 GS 100 € 7600 GT 130 € 7900 GS 180 €	7950 GT 200 € 7900 GTX k.A. 7950 GX2 550 €
	Radeon X1300 70 €	X1650 Pro 100 € X1900 GT 140 € X1950 Pro 180 €	X1950 XT 230 € X1950 XTX 300 €
			Geforce 8800 GTS 320 MB 300 € GTS 640 MB 380 € 8800 GTX 550 €



DirectX 10 für die Masse

HARDWARE-TRENDS 2007

2007 forciert Windows Vista die Verbreitung von DirectX-10-Grafikkarten, und AMD bringt den Core-2-Killer an den Start. Große Flachbildschirme werden immer billiger, Notebooks immer schneller.

Einmal im Jahr versammelt sich die IT-Szene aus den Ballungsgebieten der Welt zur nach wie vor wichtigsten Computermesse der Welt, der CeBit in Hannover. GameStar war in diesem Jahr mit vier Redakteuren vor Ort, um unter anderem dort die Hardware-Trends 2007 aufzuspüren: Windows Vista forciert die Verbreitung von DirectX 10, ATI und Nvidia helfen im Mai mit passenden Mittelklasse-Grafikkarten für weniger als 200 Euro. Gelegenheitspieler werden sogar mit rund 100 Euro auskommen. Bei den Prozessoren bereitet AMD seinen Core-2-Duo-Killer mit vier Rechenkernen vor, und riesige TFTs werden immer billiger. GameStar klärt, was in diesem Jahr sonst noch wichtig ist, und was Sie wann wirklich zum Spielen brauchen.

DirectX 10 für alle

2007 startet DirectX 10 durch. Das dafür zwingend erforderliche Windows Vista steht seit Ende Januar im Laden, im Mai sollen bezahlbare DirectX-10-Grafikkarten für Spieler folgen. Bis dahin will ATI auch sein neues Flaggschiff, die Radeon X2900 mit satten 1,0 GByte Videospeicher und DirectX-10-Unterstützung, fertig haben.

Ohne passende Spiele hilft aber auch die tollste 3D-Schnittstelle nicht weiter. Glück-

licherweise erscheinen aber ab Mitte dieses Jahres die ersten DirectX-10-Titel. Zu den sichersten Kandidaten für 2007 gehören **Age of Conan**, **Crysis**, das MMORPG **Herr der Ringe Online**, **World in Conflict** sowie **Hellgate: London**. Letzteres soll zudem Physikberechnungen auf die Grafikkarte auslagern. DirectX-10-Updates planen die jeweiligen Hersteller für **Company of Heroes**, **Supreme Commander** und **EVE Online**.

Vier Prozessorkerne für Spiele

Zweikernprozessoren sind 2007 Standard, Vierkern-Chips kommen erst langsam in Fahrt. Zwar verkauft Intel bereits zwei Quad-Core-Chips für Spieler, unter 800 Euro geht hier jedoch nichts. Bevor Vierkerner im Preis fallen, steht bei Intel mit der nächsten Chipsatz-Generation der Wechsel auf schnelleren DDR3-Arbeitsspeicher an. Konkurrent AMD arbeitet noch an seinem potenziellen Core-2-Killer mit brandneuem K10-Kern, der als erster AMD-Prozessor über vier Rechenkern verfügt und neben DDR2- auch DDR3-Arbeitsspeicher unterstützt. Gute Nachricht für Aufrüster: Die kommenden K10-Athlons sollen in vorhandene Sockel-AM2-Mainboards passen.

Allgemein sehen Spieleentwickler Vierkernprozessoren deutlich stärker als Zwei-

kernmodelle: Dual-Core-Chips könnten zwar eine höhere Bildwiederholrate erreichen. Eine verbesserte technische und spielerische Qualität, zum Beispiel über eine ausgelagerte Physik-Engine, sei mit vier Kernen aber deutlich besser zu realisieren.

Was 2007 noch passiert

Große Flachbildschirme werden immer billiger. Da auch immer mehr Titel Breitbildauflösungen unterstützen, lohnen sich die preiswerten Kinoriesen mittlerweile für Spieler. Empfehlenswertes Format: 22 Zoll mit 1680 mal 1050 Bildpunkten. Eine starke Grafikkarte bleibt aber Voraussetzung.

Als wichtigster Notebook-Trend steht dieses Jahr ein Update von Intels Centrino-Technologie an. Die derzeit noch Santa Rosa genannte neue Plattform beschleunigt die Verbindung zum Hauptprozessor ebenso wie die DirectX-9-Onboardgrafik und den Wireless-LAN-Chip. Außerdem dürften 2007 die ersten Notebooks mit DirectX-10-Grafik auf den Markt kommen. **DV**

DAS GAMESTAR-TRENDBAROMETER



FAZIT: Top oder Flop? Am Ende jeder Trendmeldung fasst das GameStar-Trendbarometer die Fakten noch einmal zusammen. Ein senkrechter Pfeil heißt: top! Waagrecht: erstmal abwarten.

DirectX 10 für alle

GRAFIKKARTEN 2007

Dieses Jahr kommt DirectX 10 in Fahrt – auch wenn es frühestens 2008 zur Pflicht wird. Die neue Spielgeneration berechnet zudem Physikeffekte in der Grafikkarte und stellt auch kleinste Details realistisch dar.

IN & OUT 2007



DIRECTX 10 ebnet den Boden für den nächsten Grafik-Quantensprung. Erste Titel wie *World in Conflict* erscheinen gegen Mitte dieses Jahres. Ab 2008 startet die neue 3D-Schnittstelle mit zunehmender Verbreitung von Windows Vista dann endgültig durch.



AGP Viele Spieler besitzen noch einen PC mit einer AGP-Grafikkarte. Oft ist dieses System für die meisten aktuellen Spiele noch schnell genug – aber AGP-Besitzer stecken in einer Aufrüstsackgasse: DirectX-10-Karten gibt's höchstwahrscheinlich nur für PCI Express.

PHYSIK IM GRAFIKCHIP

Grafikchips sind prinzipiell nichts anderes als größere Taschenrechner. Entsprechend können die mathematisch extrem leistungsfähigen Grafikkarten auch Physikeffekte berechnen. Los geht's dieses Jahr mit *Hellgate: London*. Als erster Titel soll das Action-Rollenspiel detaillierte Physikspielereien von der CPU auf GeForce-Karten auslagern. Nvidia arbeitet dazu mit PC-Physikspezialist Havok zusammen, um deren Engine in einem der kommenden Treiber zu unterstützen. Auf Wunsch übernimmt eine zweite oder gar (bei entsprechenden Mainboards) dritte Karte den Physik-Job. ATI verfolgt ein ähnliches Konzept. Was sich letztlich durchsetzt, Physikberechnung in der CPU oder in der GPU, hängt in erster Linie an der Unterstützung der Spieleentwickler. Andere Lösungen, etwa Physikarten wie die PhysX von Ageia, werden aber wahrscheinlich scheitern – zu hoch ist die brach liegende Leistung zum Beispiel in Vierkern-CPUs, zu teuer eine solche Physikarte.



Mit der Cascades-Demo zeigt Nvidia: **Physik im Grafikchip funktioniert.** Das Wasser bahnt sich seinen Weg physikalisch korrekt.

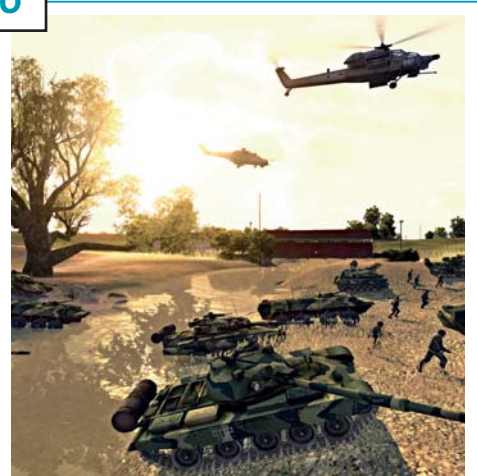


Je besser die Physik, desto glaubwürdiger die Welt. Ob sich Vierkern-CPUs oder Grafikkarten als Physikplattform durchsetzen, ist noch nicht abzusehen. Eines steht jedenfalls fest: Ab 2008 werden immer mehr Spiele lebensechte Physik darstellen, bis hinunter zu den kleinsten Objekten.

DIRECTX 10 FÜR UNTER 200 EURO

Der Grafikkarten-Trend des Jahres: DirectX 10 für jeden Geldbeutel. Mit Nvidias GeForce-8800-Serie sind seit November 2006 die ersten DirectX-10-Grafikkarten für betuchtere Spieler verfügbar. Zwischen April und Juni werden sowohl von ATI als auch Nvidia Einstiegs- und Mittelklasse-Platinen von unter 100 bis rund 200 Euro folgen. Im gleichen Zeitraum will ATI auch sein neues Flaggschiff mit 1,0 GByte Videospeicher, wahrscheinlich Radeon X2900 genannt, der Öffentlichkeit vorstellen. Und: Im zweiten Halbjahr 2007 kommen endlich die ersten DirectX-10-Spiele auf den Markt, darunter *Age of Conan*, *Crysis* und *World in Conflict*.

Doch was bringt DirectX 10 eigentlich? Zunächst einmal keine neuen Effekte, weil mit den DirectX-9-Shadern beinahe jeder nur denkbare Effekt möglich ist. DirectX 10 zeichnet sich hauptsächlich durch mehr Komfort für Spielentwickler und mehr Power aus, so dass angepasste Spiele letztlich deutlich besser aussehen können oder zumindest flüssiger laufen als unter DirectX 9. Das erste Update, DirectX 10.1, könnte bereits zusammen mit dem Service Pack 1 für Vista (Ende 2007?) erscheinen.



World in Conflict demonstriert eindrucksvoll das mit DirectX 10 Machbare. Und ist dennoch nur der Anfang.

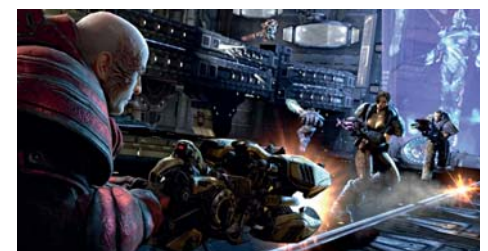


FAZIT DirectX 10 bringt Spielgrafik auf lange Sicht deutlich näher an die Realität. Dank preiswerter Mittelklassekarten und ersten Titeln lohnt 2007 ein Upgrade, ein Muss ist DirectX 10 aber noch nicht. Ärgerlich: ohne Vista kein DirectX 10.

MEHR VIDEOSPEICHER

Seit langem fordert Epic schon Grafikkarten mit 2,0 GByte Videospeicher. ATI erfüllt diesen Wunsch mit der Radeon X2900 zumindest zur Hälfte. Immerhin 1,0 GByte RAM sollen optimale Performance bei maximaler Texturauflösung und Kantenglättung in höchsten Bildschirmauflösungen ermöglichen. Im Mittelklassensegment rüsten die Hersteller ihre DirectX-10-Grafikkarten mit 512 MByte aus, was allmählich klassenübergreifender Spielestandard wird.

Bis ins nächste Jahr hinein kommen Sie jedoch auch mit 256 MByte noch gut aus, insofern Sie die Texturdetails je nach Spiel etwas herunterregeln. Analog sind 256 MByte das absolute Minimum im Fall eines Grafikkarten-neukaufs. 128 MByte Videospeicher werden bei Grafikkarten unweigerlich immer öfter zum Flaschenhals.



Extrem fein aufgelöste Texturen wie die von Unreal Tournament 3 fressen Videospeicher zum Frühstück.



FAZIT HDTV-Auflösungen und hochwertige Kantenglättung brauchen viel RAM. 1,0 GByte Videospeicher werden im High-End-Segment deshalb allmählich Standard. Vorerst reichen 512 oder 256 MByte allerdings noch aus.

TREND-FLASH

GRAFIKKARTEN

INTEL ENTWICKELT HIGH-END-GRAFIKKARTE

Chip-Riese Intel arbeitet innerhalb seiner neu geschaffenen Visual Computing Group an High-End-Grafikkarten für Spieler. Die auf einer Mehrkernarchitektur basierenden Chips für Notebooks, Desktops und Server sollen 2008

oder 2009 auf den Markt kommen. Ob hier Konkurrenz zu ATI (gehört zu AMD) und Nvidia heranwächst?

SCHNELLERER VIDEOSPEICHER

GDDR4- läuft im Gegensatz zu GDDR3-Videospeicher mit

deutlich höheren Taktfrequenzen von bis zu 1,45 GHz. Im Laufe des Jahres dürften zunehmend mehr Grafikkarten mit dem modernen Video-RAM ausgestattet sein, unter anderem ATIs DirectX-10-Radeon. Schnellerer Videospeicher bedeutet in der Regel eine höhere Speicherband-

SPIELEN IN KINOQUALITÄT

Spätestens seit 2007 ist 3D-Grafik komplett ausge-reift. Top-Titel wie **Crysis** zeigen selbst bei Pflanz-zen oder Schatten feinste Details, glänzen mit unglaublicher Beleuchtung (**World in Conflict**) oder täuschend echtem Wasser (**Bioshock**). Kombiniert mit glaubhafter Physik und realistischen Lichteffekten wie in **Stranglehold** sowie perfekter Flammendarstellung (**Defjam: Icon** auf der Xbox 360 oder PS 3) macht das die Vorzeigetitel der neuen Spielgeneration zu interaktiven Spielfilmen. DirectX 10 bereitet den Boden für noch mehr Details – kommende Spiele werden erst in hohen Auflösungen ih-

re ganze Schönheit offenbaren. Spektakuläre Spezialeffekte wie im Kino werden Standard.

Der nächste logische Schritt heißt Raytracing. Ähnlich wie Physikeffekte kann auch diese Grafiktechnologie neue Spielelemente hervorbringen – beispielsweise durch perfekte Spiegelungen: Mit aktuellen 3D-Verfahren ist es bis heute unmöglich, einen Spiegelpalast oder ähnlich aufwändige Effekte darzustellen.



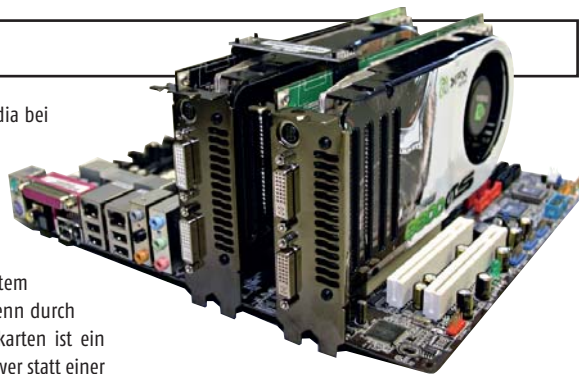
FAZIT Allmählich nutzen Entwickler alle Möglichkeiten von DirectX 9 (UT 3, Bioshock), einige wagen sich bereits an DirectX 10 heran (Crysis, World in Conflict). Kommende Spiele sind so schön, dass nur große TFTs alle Details offenbaren.



An allen Stellen drehen die Entwickler an der Qualitätsschraube. Spielen in Kinooptik heißt die Marschrichtung.

SLI UND CROSSFIRE

Trotz viel Tam-Tam seitens ATI und Nvidia bei der Einführung von Crossfire und SLI konnten sich Grafikkarten-Doppel-packs bisher nicht etablieren. Laut Valves letzter Hardware-Umfrage von Anfang März 2007 haben gerade mal 1,5 Prozent aller Teilnehmer ein solches Luxusystem (davon momentan 96 Prozent SLI). Logisch, denn durch die raschen Leistungssteigerungen bei Grafikkarten ist ein derartiges System Geldverschwendung. Denn wer statt einer 400-Euro-Grafikkarte alle zwei Jahre einmal im Jahr zu einer 200-Euro-Platine greift, hat unterm Strich oft mehr Power. Abgesehen von der Tatsache, dass sich SLI oder Crossfire nur in höchsten Auflösungen wie 1920 mal 1600 Bildpunkten mit massiver Kantenglättung wirklich rentieren. Aber wie viele Spieler haben schon ein riesiges 24-Zoll-Display? Für dicke Brieftaschen oder Spieleentwickler sind Geforce- oder Radeon-Verbünde aber dennoch die Konfiguration der Wahl – nirgends gibt es mehr Leistung.



Grafikkarten-Doppel aus zwei Geforce- oder Radeon-Grafikkarten lohnen sich auch in den nächsten Jahren nur für absolute Framerate-Jäger mit dicker Brieftasche.



FAZIT Viele Spieler haben ein Mainboard für SLI oder Crossfire. Die wenigsten nutzen diese Möglichkeit – zu teuer, auf lange Sicht kein Leistungsvorteil. Für riesige Flachbildschirme sind Grafikkarten-Doppel aber derzeit das Nonplusultra.

breite und damit eine bessere Performance in höchsten Auflösungen wie 1920x1200 mit extremer Kantenglättung.

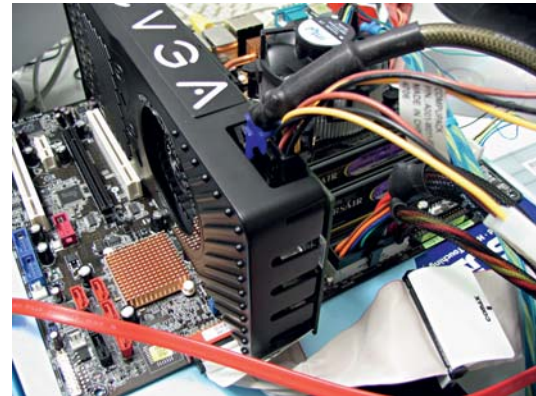
KLEINERE HERSTELLUNGSPROZESSE

Auch 2007 versuchen die großen Grafikchiphersteller in

Zusammenarbeit mit ihren Auftragsfertigern, die Halbleiterstrukturen zu verkleinern. Das spart Kosten, senkt in der Regel die Stromaufnahme und ermöglicht einen höheren Chiptakt. Bei Grafikkarten steht 2007 zunächst der Wechsel auf 80 nm und dann auf 65 nm an.

ENERGIEVERSCHWENDER

Unbereindruckt von steigenden Energiekosten treiben ATI und Nvidia den Strombedarf ihrer Spitzenmodelle über die 200-Watt-Marke. Die Geforce 8800 GTX liegt bereits knapp drüber, die DirectX-10-Radeon könnte ihr Nvidia-Pendant um weitere 60 Watt übertreffen. Das Ärgerliche an diesem Negativtrend: Die teuren Stromverschwender belasten nicht nur die Umwelt, sondern auch Ihren Geldbeutel. Zusätzlich zu den extremen Anschaffungskosten verbraten die Riesenkarten zig Kilowatt-Strom auf Jahressicht. Dass es auch anders geht, beweisen AMD und Intel bei den Hauptprozessoren – hier stagniert der Energiehunger bei steigender Leistung.



High-End-Grafikkarten wie die Geforce 8800 GTX mit zwei Stromanschlüssen sind **Energieverschwender**. Das belastet die Umwelt und kostet viel Strom und damit Geld.



FAZIT In Zeiten steigender Energiepreise und Klimaerwärmung sind 200-Watt-Grafikkarten der blanke Hohn. Es wird höchste Zeit, dass die Grafikkarten-Hersteller dem Vorbild vom AMD und Intel folgen und den Stromverbrauch ihrer Flaggsschiffe deutlich reduzieren.

MAXIMALE LEISTUNG PRO EURO

Noch nie gab es so viel Spieleleistung fürs Geld wie heute. Für bis zu 200 Euro bekommen Sie eine Geforce 7950 GT oder eine Geforce 7900 GS 512 MByte. Bei ATI gibt's zum gleichen Kurs eine Radeon X1950 Pro 512 MByte oder eine X1950 XT 256 MByte – ein ehemaliges High-End-Modell. Dennoch empfehlen wir Ihnen, mit dem Aufrüsten noch zu warten. Denn bald bringen die Hersteller erste DirectX-10-Mittelklassekarten auf den Markt, die nicht nur zukunftssicherer, sondern auch schneller sind als die aktuellen 200-Euro-Preishämmer. Damit können Sie zudem exklusive DX10-Titel wie **Alan Wake** spielen – Vista vorausgesetzt. Wer nur gelegentlich spielt, greift für rund 100 Euro zur Radeon X1600 Pro 512 MByte oder zur Geforce 7600 GS 256 MByte. Doch auch hier steht DirectX 10 in den Startlöchern – wer geduldig ist, steht langfristig besser dar.



FAZIT Noch nie war so viel Spieleleistung so günstig wie heute – und das wird durch den harten Konkurrenzkampf zwischen ATI und Nvidia auch das ganze Jahr so bleiben. Die breite DirectX-10-Offensive lässt ferner die Preise der Vorgängergeneration purzeln.

PCI EXPRESS 2.0

PCI Express 2.0 verdoppelt die Transferrate pro Lane. Ein 16x-Anschluss schafft damit praktisch 32x-Geschwindigkeit. PCI Express 2.0 ist abwärtskompatibel zu PCI Express 1.0, erste 2.0-Grafikkarten erscheinen in diesem Jahr.

Mehr Kerne günstiger

PROZESSOREN UND MAINBOARDS 2007

2007 steht ganz im Zeichen von Mehrkern-CPU's. Spannend wird vor allem die zweite Hälfte, wenn AMD den Erzkonkurrenten Intel mit einer brandneuen CPU-Architektur angreift und die Performance-Krone zurückerobert will.

IN & OUT 2007



STROM SPAREN 2007 halten sich AMD und Intel an die Wünsche der Kunden und bringen sehr schnelle, dabei genügsame und einfach zu kühlende Prozessoren auf den Markt – und das trotz vier Rechenkernen und gesteigerter Spieleleistung.



SINGLE-CORE-CPU'S Bereits jetzt bekommen Sie günstige Dual-Core-CPU's für unter 100 Euro. Daher sind 2007 Prozessoren mit nur einem Kern endgültig out – von einem Neukauf raten wir ab. Denn künftig taugen Einkerner nur noch für Surf- und Schreib-PC's.

64-BIT-PC'S MIT 4,0 GBYTE RAM

Derzeit kämpft die 64-Bit-Version von Windows Vista teilweise noch mit Treiberproblemen. Wenn allerdings die ersten Titel von 4,0 GByte RAM profitieren, bricht auch die Zeit der 64-Bit-Betriebssysteme an – bei den 32-Bit-Versionen ist (trotz Tricks) bei maximal 4,0 GByte RAM Schluss. Erste High-End-PC's mit entsprechend großem Speicherausbau kommen 2007 aber höchstens vereinzelt auf den Markt. Zudem profitiert dieses Jahr noch kein Spiel von dem Riesenspeicher, so dass Sie mit dem Umstieg auf das 64-Bit-Windows noch etwas warten sollten.



FAZIT 2007 zeigen sich zwar erste Monster-PC's mit dicken 4,0 GByte RAM am Horizont, die Riesensumme an Arbeitsspeicher verwaltet aber nur ein 64-Bit-Betriebssystem problemlos. Da Spiele sich dieses Jahr noch mit 2,0 GByte zufrieden geben, besteht kein Grund zum Umstieg.

RASENDE VIERKERN-ATHLONS

Nachdem die Athlon-64-Prozessoren einen zunehmend schweren Stand gegen Intels Core-2-CPU's haben, kontert AMD in der zweiten Jahreshälfte mit einer neuen Prozessorarchitektur. Der bisher in den Athlons verwendete K8-Kern wird durch den modernen K10 ersetzt, der laut AMD bis zu 40 Prozent mehr Leistung als die Intel-Konkurrenz bringen soll. Dabei starten die im 65-Nanometer-Verfahren gefertigten K10-CPU's gleich mit vier Rechenkernen als natives Quad-Core-Design unter dem Namen **Athlon 64 X4**. Auch X2-Dual-Core-Varianten sowie Einkern-Modelle mit K10-Technik sollen in der zweiten Jahreshälfte erhältlich sein.

Die K10-Athlons takten voraussichtlich mit bis zu 3,0 GHz, unterstützen das neue Hyper-Transport-Protokoll 3.0, das mit 2,0 GHz doppelt so schnell arbeitet wie das aktuelle HT 2.0 mit 1,0 GHz. Um HT 3.0 zu nutzen, benötigen Sie allerdings ein Mainboard mit dem kommenden Sockel AM2+, der PCI Express 2.0 sowie wahlweise DDR2- oder DDR3-RAM unterstützt. Dennoch bleibt AMD auf-



In der zweiten Jahreshälfte bringt AMD den **Athlon 64 X4** mit vier Rechenkernen auf den Markt (Fotomontage).

rüftfreundlich: Besitzen Sie bereits eine aktuelle AM2-Platine, sollte diese die kommenden K10-Athlons problemlos nach einem Bios-Update schlucken, allerdings schaltet HT 3.0 dann auf 2,0-Geschwindigkeit zurück – was Spiele wahrscheinlich kaum bremst.



FAZIT 2007 bekämpft AMD die Core-2-CPU's mit dem neu entwickelten K10-Athlon. Ob das reicht, um Intel vom Thron zu stoßen, zeigt sich in der zweiten Jahreshälfte – der Konkurrenzkampf sorgt jedenfalls für viel CPU-Power zum günstigen Preis.

QUAD-CORE-SPIELE

Bereits jetzt profitiert die Performance aktueller Spiele meist spürbar von zwei Rechenkernen – vier Kerne bringen dagegen noch keinen Vorteil. Das soll sich 2007 mit Spielen wie **Crysis** oder **Alan Wake** langsam ändern. Vier Rechenknechte helfen, das Spielerlebnis detaillierter und die virtuelle Welt authentischer zu gestalten. So könnten sich zwei Kerne um Standardaufgaben und flüssige Performance kümmern, während einer nur die Physik möglichst realistisch berechnet und ein weiterer ausschließlich die künstliche Intelligenz auf Trab bringt. Damit bieten vier Kerne Entwicklern die Chance, endlich einen lang versprochenen Quantensprung beim Gamedesign hinzubekommen – allerdings fehlt 2007 noch die breite Unterstützung der Vierkerner.



FAZIT Bessere Performance, dichtere Atmosphäre und nie gekannten Realismus versprechen Quad-Core-CPU's in den Topstiteln dieses Jahres – ein Massenphänomen wird das 2007 aber nicht.

Alan Wake soll bis zu vier Rechenkernen konsequent nutzen, um eine beeindruckende Spielwelt zu erschaffen.



TREND-FLASH CPUs

2,0 GBYTE RAM STANDARD

Spiele profitieren 2007 spürbar von 2,0 GByte Arbeitsspeicher, vor allem lästige Nachladeruckler verschwinden, die Ladezeiten sinken. Wer 2007 mit Vista in hoher Qualität spielen will, für den sind 2,0 GByte RAM sowieso Pflicht.

GÜNSTIGES DDR2-RAM

Die Hochpreisphase von DDR2-Speicher kurz nach dem Start der AM2-Athlons und des Core 2 Duo ist vorbei, und der Preis sinkt dieses Jahr deutlich. Gegenwärtig berapen Sie etwa 150 Euro für 2,0 GByte DDR2-RAM.

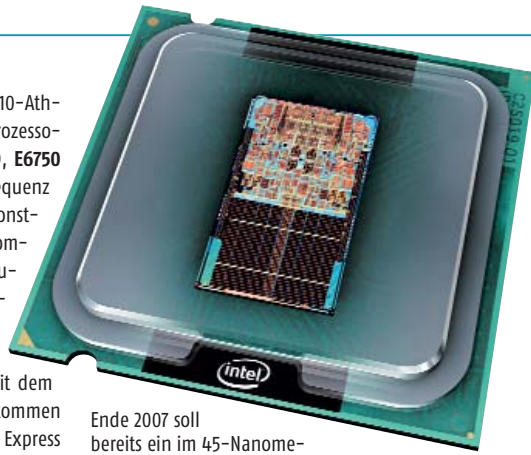
EFFIZIENT RECHNEN

CPU's mit intelligenten Stromsparmechanismen gehören auch 2007 zum guten Ton. So versprechen AMD und Intel, dass sich trotz der deutlich gestiegenen Rechenpower der neuen Prozessoren deren Stromverbrauch nicht erhöht.

CORE-2-NACHFOLGER

Im dritten Quartal tritt Intel AMDs neue K10-Athlons zunächst mit schnelleren Core-2-Prozessoren entgegen. Mit **Core 2 Duo E6650** (2,33 GHz), **E6750** (2,66 GHz) und **E6850** (3,0 GHz) steigt die Taktfrequenz zwar nur gering, dafür beschleunigt Intel den Frontside Bus, über den die CPU mit den übrigen PC-Komponenten, wie etwa dem Arbeitsspeicher, kommuniziert, von FSB1066 auf FSB1333. Allerdings benötigen Core-2-CPU's mit FSB1333 ein neues Mainboard, so dass Sie bestehende Sockel-775-Systeme nicht aufrüsten können. Erste Platinen mit dem passenden Chipsatz (Codename »Bearlake«) kommen rechtzeitig auf den Markt und unterstützen PCI Express 2.0 sowie wahlweise DDR2- oder DDR3-RAM.

Ende des Jahres folgen dann die ersten Core-2-Nachfolger mit überarbeiteter Mikroarchitektur, die im kostensparenden 45-Nanometer-Verfahren hergestellt werden. Als sicher gilt zudem, dass die neuen Core-CPU's 50 zusätzliche SSE4-Befehle verstehen. Darüber hinaus spendiert Intel den Core-2-Nachfolgern wieder das vom Pentium 4 bekannte Hyper-Threading, wobei ein Prozessorkern dem Betriebssystem zwei virtuelle Kerne vorgaukelt. Den Anfang macht die Notebook-Variante



Ende 2007 soll bereits ein im 45-Nanometer-Verfahren hergestellter Nachfolger der beliebten **Core-2-Prozessoren** erscheinen.

»Penryn« (zwei Kerne/6 MByte Cache), kurz darauf folgen die Desktop-Versionen »Wolfdale« (zwei Kerne/6 MByte Cache) und »Yorkfield« (vier Kerne/12 MByte Cache).



FAZIT Wichtigste Intel-Trends 2007: noch schnellere Core-2-Prozessoren. Und, gegen Ende 2007, der Core-2-Nachfolger mit 45 Nanometer Strukturbreite sowie überarbeiteter Mikroarchitektur als Konter gegen AMDs K10-Athlons.

MAINBOARDS MIT PCI EXPRESS 2.0 UND FLASH-SPEICHER

Mainboards bekommen 2007 neue Features: Die PCI-Express-Schnittstelle verdoppelt in der Version 2.0 die Geschwindigkeit und überträgt nun statt 500 MByte pro Sekunde satte 1,0 GByte/s pro Leitung. Zudem dürfen Grafikkarten künftig aberwitzige 300 Watt verbraten, allerdings wie bisher nur 75 Watt aus



Die **Vista Edition** des **Asus M2N32-SLI Premium** hat bereits per USB angebundener Flash-Speicher an Bord.

dem Steckplatz selbst ziehen. PCI-Express-1.0-Karten funktionieren auch in PCIe-2.0-Slots.

Auch Windows Vista macht sich 2007 bemerkbar – Microsoft verlangt für das Vista-Premium-Logo so genannten NAND-Flash-Speicher auf dem Mainboard. Den nutzt Vista als flotten Zwischenspeicher für die Auslagerungsdatei und legt dort häufig benötigte Daten ab, die der integrierte Flash-Speicher bei Bedarf schneller als die Festplatte liefern kann, was die Start- und Ladezeiten deutlich verkürzen soll. Neben den ganzen Neuerungen gibt's auch ein paar Verluste: Zu-

mindest bei Intels kommenden Bearlake-Chipsätzen müssen Sie wohl auf PS/2- und Parallel-Ports am Mainboard für Maus und Drucker verzichten – in Zeiten von USB-Anschlüssen erträglich.

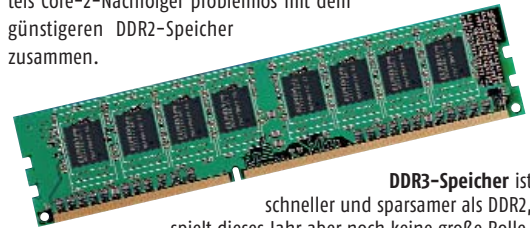


FAZIT Mit PCI Express 2.0 und Flash-Speicher rüsten die Hersteller ihre Mainboards 2007 technisch auf. Welche Technik-Features allerdings in Spielen wirklich sinnvoll und nützlich sind, wird erst der Praxiseinsatz im Alltag zeigen.

SCHNELLER DDR3-SPEICHER

Wenn die ersten AM2+-Mainboards für die K10-Athlons erscheinen und High-End-Platinen mit Intels Bearlake-Chipsatz auf den Markt kommen, steht für Enthusiasten auch der Wechsel auf DDR3-Speicher ins Haus. Die Vorteile von DDR3-RAM bestehen zum einen in der höheren Geschwindigkeit – DDR3-Module arbeiten mit einer effektiven Datenrate von bis zu 1.600 MHz (800 MHz Realtakt), während DDR2 maximal 1.066 MHz (533 MHz Realtakt) verträgt. Zum anderen sollen DDR3-Riegel ungefähr 40 Prozent weniger Strom verbrauchen als DDR2-Module.

2007 wird dennoch kein DDR3-Jahr, da entsprechende Module zum Start sehr teuer sein werden und Spiele wahrscheinlich nur wenig von der höheren Geschwindigkeit profitieren. Zudem arbeiten sowohl AMDs kommende K10-Generation als auch Intels Core-2-Nachfolger problemlos mit dem günstigeren DDR2-Speicher zusammen.



DDR3-Speicher ist schneller und sparsamer als DDR2, spielt dieses Jahr aber noch keine große Rolle.



FAZIT Der schnelle und sparsame DDR3-Speicher steht in den Startlöchern, um den Datenhunger kommender Rechenmonster von AMD und Intel zu befriedigen – spielt 2007 aber nur in absoluten High-End-Maschinen eine Rolle und dürfte anfangs sehr teuer sein.

KERNE STATT GIGAHERTZ

Vor einem Monat zeigte Intel den Prototypen eines Prozessors mit sagenhaften 80 Kernen. Der auf den Codenamen »Polaris« getaufte Chip erreicht die Leistung eines raumfüllenden Supercomputers von vor zehn Jahren und verbraucht bei 3,16 GHz Takt nur sparsame 62 Watt. Allerdings ist der **Polaris** keine x86-CPU wie sie herkömmliche Spiele benötigen, sondern ein Spezialist für Gleitkomma-Berechnungen. Trotzdem beweist der 80-Kerner, dass sich der Trend zu mehr Rechenkernen statt mehr Gigahertz bei den Prozessoren in den nächsten Jahren fortsetzt – die ersten Achtkern-CPU's erscheinen aber wohl erst gegen Ende 2008.



Der **Polaris-Chip** verbraucht trotz 80 Rechenkernen nur 62 Watt.



FAZIT Neben den Dual-Core-CPU's erobern nächstes Jahr auch die Quad-Core-Prozessoren immer mehr heimische Spielerechner. Der Trend zu mehr Kernen statt mehr Gigahertz ist ungebrochen, bis Ende 2008 sind wahrscheinlich vier Kerne pro CPU weitgehend Standard.

PS/2- UND PARALLEL-PORT VOR DEM AUS

Mit Intels kommenden Chipsätzen beginnt das langsame Aussterben der PS/2- und Parallel-Ports für Mäuse und Drucker. Die Anschlüsse sind durch USB obsolet und belegen zu viel Platz an der Mainboard-Rückseite.

LEISE MAINBOARDS

Nach den fehleranfälligen und oft lärmenden Chipsatz-Lüftern der Vergangenheit setzen die Mainboard-Hersteller 2007 vermehrt auf passive Kühlösungen ohne bewegliche Rotoren, die Ohren und Nerven schonen.

LÜFTERSTEUERUNG

Dank der intelligenten Stromsparmechanismen moderner CPU's sollten Sie 2007 nur zu einem Mainboard mit Lüftersteuerung für CPU- und Gehäuselüfter greifen, um den Geräuschpegel möglichst gering zu halten.

Mobil Spielen

NOTEBOOKS 2007

Notebooks werden dieses Jahr deutlich vielseitiger und sollen dank externer PCI-Express-Schnittstelle und angestöpselter Grafikkarte die Spieleleistung von Desktop-PCs erreichen – nahezu ohne Mobilitätsverlust.

IN & OUT 2007



MULTIFUNKTIONSWUNDER Flexibilität ist 2007 in. Bei Bedarf erweitern Sie Ihr leichtes und ausdauerndes Notebook mit High-End-Grafikpower, nutzen es als HD-Player oder hören unterwegs Musik, ohne Windows überhaupt hochzufahren.



KURZE AKKULAUFZEIT Unnötiger Stromverbrauch aufgrund verschwenderischem Prozessor, Display oder Grafikkarte ist dieses Jahr absolut out. Moderne Notebooks sollten 2007 mindestens drei bis vier Stunden fernab der Steckdose durchhalten.

QUAD-CORE MOBIL

Nachdem es bereits seit dem vergangenen Jahr CPUs mit vier Kernen für Desktop-PCs gibt, zeigt sich bei den Notebooks auch dieses Jahr noch kein entsprechender Mobil-Prozessor am Horizont. Eine Mobilvariante der kommenden K10-Athlons mit vier Kernen soll erst unbestimmte Zeit nach den Desktop-Modellen erscheinen, die für die zweite Jahreshälfte geplant sind. Und Intels für Ende 2007 erwarteter Core-2-Nachfolger kommt zwar zuerst als Notebook-CPU auf den Markt, allerdings höchstwahrscheinlich nur als Dual-Core-Version. Daher bleibt der Notebook-Markt 2007 vorerst fest in der Hand der Zweikern-Prozessoren.



FAZIT Der beginnende Eroberungszug der Quad-Core-CPU's beschränkt sich 2007 auf Desktop-PCs und Server. Notebooks setzen dieses Jahr noch uneingeschränkt auf zwei Rechenkerne und kommen wohl erst im Laufe von 2008 in den Genuss erster Quad-Core-Chips.

VOLLE SPIELELEISTUNG FÜR NOTEBOOKS

Wer lieber mit einem Notebook statt einem PC spielt, kämpft bisher mit zwei Problemen: Hat das Notebook viel 3D-Leistung, ist es wegen des hohen Stromverbrauchs und des nötigen Kühlaufwands meist schwer und unhandlich. Zudem ist der Grafikchip schnell veraltet und meist nicht aufrüstbar. Bequem zu transportierende Leichtgewichte mit hoher Akkulaufzeit haben dagegen meist nur Onboard-Grafik mit mieser Spieleleistung.

Seit Februar steht nun der Standard für externe PCI-Express-Verbindungen fest. Entsprechende Anschlüsse am Notebook können etwa separate PC-Grafikkarten mit der vollen Geschwindigkeit von PCI-Express-16x versorgen. Da CPU-Power und RAM selbst kleiner Notebooks meist ausreichen, stöpseln Sie einfach eine schnelle Grafikkarte per Kabel an und haben im Handumdrehen eine leistungsfähige Spielmaschine. Zumindest zuhause auf dem Schreibtisch – mobil sind Sie mit einer externen Grafikkarte nicht, da diese ein eigenes Netzteil sowie einen separaten Monitor benötigt.



Die **XG-Station** von Asus ist die erste externe Grafikkarte und beherbergt eine GeForce 7900 GS, allerdings ist diese noch nicht mit voller PCI-Express-Geschwindigkeit angebunden.



FAZIT Per externer PCI-Express-Schnittstelle kombinieren Sie künftig Ihr kompaktes Notebook mit einer aktuellen leistungsstarken Grafikkarte sowie einem TFT zur vollwertigen High-End-Spielmaschine – allerdings erst gegen Ende des Jahres.

FARBBRILLANTE GLARE-DISPLAYS IM BREITBILDFORMAT

Breitbild-Displays im 16:10-Format werden 2007 stetig beliebter und verdrängen die klassischen 4:3-Auflösungen. Die Vorteile: Bei Filmen schrumpfen die schwarzen Balken deutlich, und die zusätzlichen Pixel in der Breite verschaffen mehr Übersicht beim Spielen. Weiter gewinnen werden Glare-Displays ohne Entspiegelung, trotz ihrer Nachteile in hellen Räumen. Dank hoher Farbbrillanz und Schärfe bei gedämpftem Licht sind sie ideal für Spieler.



FAZIT 16:10-Displays ohne Entspiegelung setzen sich durch. Wer allerdings häufig in hellen Räumen arbeitet, sollte seine Augen schonen und ein entspiegeltes TFT wählen.



Besitzen Sie ein **16:10-Display**, behalten Sie dank weiterem horizontalem Blickwinkel leichter die Übersicht (F.E.A.R. / 1440x900).



Auf einem klassischen **4:3-Display** sehen Sie an der selben Stelle merklich weniger vom Spielgeschehen (F.E.A.R. / 1024x768).

TREND-FLASH

NOTEBOOKS

2,0 GBYTE RAM

Mit Windows Vista und den gestiegenen Speicheranforderungen steigt auch die standardmäßige RAM-Ausstattung bei den Notebooks im Laufe des Jahres auf satte 2,0 GByte – zum Spielen unter Vista in jedem Fall empfehlenswert.

ULTRALEICHTE NOTEBOOKS

Ultraportable Geräte wie Ultra-Mobile-PCs (Mini-Notebooks mit Touchscreen) oder Tablet-PCs finden auch 2007 keine große Anhängerschaft. Meist sind entsprechende Geräte fürs Gebotene einfach zu teuer.

SLI MOBIL

Außer einigen Show-Produkten mit zwei mobilen Grafikchips im SLI-Modus spielen die Grafikgespanne auch 2007 keine große Rolle in Notebooks – Preis, Kühlaufwand und Platzbedarf sind einfach zu hoch.

DIRECTX 10 IM NOTEBOOK

Nachdem Nvidia mit der GeForce 8 bereits DirectX-10-Hardware für Desktop-PCs verkauft und ATI bald mit der Radeon X2000-Serie gleichzieht, erscheinen die ersten DirectX-10-Grafikchips für Notebooks in Kürze. So sollen nach der CeBit bereits erste Geräte mit einer GeForce 8600 Go (512 MByte RAM, 256-Bit-Interface) zu haben sein. Über ATIs mobile 3D-Chips ist dagegen nur wenig bekannt, allerdings dürften erste Varianten frühes-

tens in ein paar Monaten erscheinen. Auf jeden Fall kommen 2007 auch Notebooks in der DirectX-10-Ära an. Ab Ende des Jahres dürfte in den meisten neuen Geräten ein entsprechender Grafik-Chip stecken.



FAZIT DirectX-10-Grafikchips erobern 2007 auch den Notebook-Markt und verdrängen die DirectX-9-Vorgänger im Laufe des Jahres. Zumindest in der Ober- und Mittelklasse sollten Sie beim Neukauf auf einen DirectX-10-Chip achten.



DirectX-10-Titel wie **World in Conflict** spielen Sie 2007 auch auf entsprechenden Notebooks in voller Grafikpracht.

LÄNGERE AKKULAUFZEIT

Die Notebooks des Jahres 2007 verbrauchen weniger Energie und halten unterwegs länger durch. So verbringen etwa Intels kommende Core-2-Duo-Modelle (mit FSB800) für Notebooks bei Inaktivität viel Zeit in einem extrem sparsamen Ruhemodus (»Enhanced Deeper Sleep«), aus dem sie bei Bedarf blitzschnell aufwachen. AMDs kommende Mobilprozessoren mit K10-Kern beherrschen höchstwahrscheinlich ähnlich effiziente Energiesparmechanismen. Auch das Display als einer der größten Stromfresser im mobilen Rechenpaket spart dank intelligenter Helligkeitsanpassung und der Vermeidung unnötiger Aktualisierungen bei statischer Anzeige eine Menge Energie. Ebenso halten die Akkus bei gleicher Größe mit etwa 25 Prozent mehr Leistung spürbar länger durch. Unterm Strich sollte die Laufzeit eines durchschnittlichen Notebooks dieses Jahr um etwa eine Stunde steigen.



FAZIT Dank ausgeklügelter Stromsparmechanismen und kräftigerer Akkus spielen Sie 2007 länger fernab der Steckdose. Auch wenn Sie die längere Akku-Laufzeit nicht benötigen – der insgesamt geringere Gesamtverbrauch schont neben der Umwelt auch den Geldbeutel.

CLEVERE FESTPLATTEN

Windows Vista bringt 2007 so genannte Hybrid-Festplatten in die Notebooks. Das sind 2,5-Zoll-Festplatten, die Daten nicht nur auf rotierenden Magnetscheiben speichern, sondern zusätzlich noch einen Flash-Speicher bis zu mehreren Gigabyte Größe an Bord haben. Der Vorteil: Häufig von Windows benötigte Daten landen im schnellen Flash-Speicher, während die Schreib- und Leseköpfe der konventionellen Festplattenmechanik ruhen. Das spart Strom und senkt den Geräuschpegel der Festplatte merklich, da die beweglichen Teile spürbar seltener anspringen. Außerdem sollen etwa Spiele deutlich schneller starten, weil der Flash-Speicher Daten sehr flott liefert. Nur wenn der schnelle Zwischenspeicher voll ist, werden die Daten auf die eigentliche Festplatte umgeschrieben. Während einer halben Stunde Arbeiten mit Office oder Surfen im Internet sollen die Magnetscheiben einer Hybrid-Festplatte im Schnitt nicht einmal eine Minute rotieren.



Hybrid-Festplatten speichern Daten auf herkömmlichen Magnetscheiben und in schnellen Flash-Speicher-Modulen.



FAZIT Hybrid-Festplatten kombinieren die Vorteile des schnellen und energiesparenden Flash-Speichers mit der großen und günstigen Speicherkapazität herkömmlicher Modelle. Wer 2007 ein aktuelles Notebook mit Windows Vista kauft, sollte auf eine entsprechende Festplatte achten.

HD-FILME PER HDMI-AUSGANG

Aktuelle Notebooks geben hochauflösende HD-Filme problemlos wieder. Daher bekommen zunehmend mehr Geräte einen HDMI-Ausgang, der entsprechende externe Displays mit dem hochauflösenden Material füttert.

BRENNSTOFFZELLEN

Bei gleichem Platzbedarf wie herkömmliche Akkus sollten Brennstoffzellen die Batterielaufzeit bereits vor zwei Jahren deutlich verlängern. Außer in einigen Prototypen findet sich die anfällige Technik aber auch 2007 nirgends.

GROSSE SPIELNOTEBOOKS

Notebooks mit hoher Spieleleistung, aber geringer Mobilität erfreuen als Desktop-Ersatz auch dieses Jahr finanzkräftige Spieler, treten aber zunehmend mit Leichtgewichten in Konkurrenz, die bei Bedarf erweiterbar sind.

ZWEITES DISPLAY

Mit Windows

Vista bekommen 2007 viele Notebooks ein zweites Display. Die kleine »Side Show Panel« genannte Anzeige befindet sich an der Außenseite des Notebook-



Auf dem **Sideshow Panel** lesen Sie E-Mails oder betrachten Fotos – auch bei abgeschaltetem Notebook.

Deckels und zeigt eingegangene E-Mails oder Termine an. Zudem lässt sich das Sideshow Panel dank integriertem Speicher als MP3-Player oder zum Anschauen von Fotos nutzen. Der Clou: Das kleine Display samt Bedientasten funktioniert auch, wenn das Notebook ausgeschaltet ist. Allerdings können Sie dann nur E-Mails lesen, die vor dem letzten Herunterfahren eingegangen sind, da der integrierte Flash-Speicher des Sideshow Panel sich nur bei laufendem Windows Vista aktualisiert – praktisch, um unterwegs schnell wichtige Daten nachzulesen, ohne gleich das ganze System starten zu müssen. Genauso müssen Sie Musikstücke oder Fotos in den Sideshow-Speicher laden, um sie unterwegs wiederzugeben.

Die Sideshow-Technik kommt dieses Jahr aber nicht nur für Notebooks, auch für Desktop-PCs sind per USB angeschlossene Mini-Displays teilweise bereits zu haben – zwingende Voraussetzung ist in jedem Fall ein installiertes Windows Vista.



FAZIT Mit dem Sideshow Panel und der Möglichkeit, darauf E-Mails, Musik-Dateien oder Fotos auch bei abgeschaltetem Notebook wiederzugeben, steigt der mobile Nutz- und Spaßfaktor dieses Jahr deutlich. Allerdings benötigen Sie Windows Vista, um das Zweitdisplay zu nutzen.

Big is beautiful

MONITORE 2007

Nichts ist so wichtig wie ein gutes Bild. 2007 gelten die Regeln: höhere Auflösung, größere Bild diagonalen und mehr Features – für weniger Geld.

IN & OUT 2007



PREISE IM FREIEN FALL 19-Zoll-Displays gibt es bereits für weniger als 200 Euro, 20-Zöller liegen teilweise weit unter der 300-Euro-Marke. 2007 geht der Preisverfall weiter, und HD-Monitore mit umfangreicher Ausstattung werden erschwinglich.



SCHLIEREN Kommende Shooter-Hits wie Crysis oder Unreal Tournament 3 beeindrucken vor allem durch ihre Optik. Rasante Kamerafahrten und schnelle Reaktionen verzeihen keine Bewegungsunschärfe. Langsam schaltende Displays sind daher völlig out.

HIGH DEFINITION IST »IN«

Blu-ray und HD-DVD geben gestochen scharfe und hoch aufgelöste Filme mit bis zu 1920 mal 1080 Pixeln wieder. Bislang müssen Monitore mit weniger als 23 Zoll die Videos aber herunterrechnen – eine zu geringe Auflösung zieht zwangsläufig eine schlechtere Bildqualität nach sich. Zudem kostet Sie der Ausflug in die Welt von »High Definition« bislang etwa 1.000 Euro, 2007 soll sich das jedoch ändern. Einige Hersteller kündigen bereits 22-Zoll-Monitore mit voller HD-Unterstützung für unter 700 Euro an. Dazu gehört auch der digitale Kopierschutz HDCP (High Digital Content Protection).



2007 erscheinen kostengünstigere Displays mit HD-Auflösung – optimale Bildqualität für HD-Filme wie »Elephant's Dream«.

Allerdings verzichten noch viele Hersteller auf den im Heimkinobereich wichtigen HDMI-Anschluss, so bleibt DVI zumindest 2007 noch das Maß aller Dinge. Wenn es nach der VESA (Video Electronics Standards Association) geht, aber nicht mehr lange. Denn der neue »Displayport«-Standard (siehe kleines Bild) soll DVI und VGA ablösen und die Anbindung von PC und Peripherie vereinfachen. Bereits Ende dieses Jahres kommen erste Geräte auf den Markt.



2007 erscheinen kostengünstigere Displays mit HD-Auflösung – optimale Bildqualität für HD-Filme wie »Elephant's Dream«.



FAZIT DVI, HDMI oder Displayport – das Format-Wirrwarr nervt. Vor allem dem neuen kopiergeschützten Displayport fehlt bis jetzt eine breite Unterstützung der Hardware-Hersteller. Dafür sehen HD-Filme und Spiele auf entsprechend hoch auflösenden Displays umwerfend aus.

STRAHLEND SCHÖNE BILDER

Bei der Bildbearbeitung setzen Profis noch immer auf Röhrenmonitore. Die sperrigen, grauen Kisten können nämlich etwa 15 Prozent mehr Farben anzeigen als heutige Flachbildschirme und haben einen wesentlich breiteren Blickwinkel. Neue Monitore, die statt Kaltlichtkathoden eine LED-Hintergrundbeleuchtung verwenden, könnten dies ändern. Bereits jetzt gibt es eine Handvoll Modelle von Samsung oder NEC, die auf die neue Technik setzen – allerdings noch zu horrenden Preisen. Gegenüber herkömmlichen TFTs stellen LED-Displays 30 Prozent mehr Farben dar und liegen damit sogar über dem Wert aktueller Röhrenmonitore – damit könnte der Dschungel in Far Cry nochmals farbenfroher wirken. Bis LED-Monitore in erschwinglichere Preisregionen fallen, dürfte es allerdings noch eine Weile dauern. Momentan kostet der Samsung SyncMaster XL20 mit knapp 1.500 Euro etwa das Drei- bis Sechsfache herkömmlicher 20-Zoll-TFTs.



FAZIT Brillante Farben, strahlendes Weiß und tiefes Schwarz – mit LED-Displays könnte sich die Optik der Spiele ganz ohne neue Grafikkarten oder Mehrkernprozessoren dramatisch verbessern. Noch stehen allerdings hohe Preise im Weg.



Monitore mit LED-Hintergrundbeleuchtung wie der Samsung XL20 beeindrucken durch satte Farben und weiten Blickwinkel.

SINNVOLLE EXTRAS

Selbst die TFT-Monitore vom Discounter schalten mittlerweile flink genug für schnelle Spiele wie Unreal Tournament 2004. 2007 zeigen die Flachmänner, dass sie mehr drauf haben als nur schnöde Bilder anzuzeigen. Per integriertem Mikrofon geben Sie dem Rechner Kommandos, rufen zum Diktat oder chatten mit Freunden. Natürlich mit Bild – eine eingebaute Webcam macht es möglich. Obwohl einige Hersteller wie Asus ihre Monitore sogar mit vollwertigen 2.1-Sound-Systemen aufwerten – für satten Spiele-Sound fehlt es den eingebauten Minilautsprechern einfach an Souveränität. Ordnungsfanatiker, die die vielen Adaptergeräte für USB-Geräte oder Kartenleser auf dem Schreibtisch stören, greifen zu einem TFT, das all diese Schnittstellen unterstützt.



Ausstattung satt: Dell packt in den Ultrasharp 2407WFP Kartenleser, USB-Ports (unten rechts) und unzähligen Anschlüsse.



FAZIT Monitore werden nicht nur schicker, größer und günstiger, sie sind auch immer besser ausgestattet. So werden diverse Zusatzgeräte überflüssig, da TFTs zunehmend häufiger USB-Hub, Webcam, Kartenleser oder gar Soundsysteme in sich vereinen.

HW

TREND-FLASH

MONITORE

DESIGN

Dicke Rahmen und hässliches Grau sind out. Moderne TFTs begeistern den Betrachter mit edlem Klavierlack oder gebürstetem Aluminium. Neben Ausstattung und Bildqualität zählt 2007 vor allem das Design.

19-ZOLL WIRD STANDARD

Die neue Mittelklasse in der TFT-Welt sind 19-Zoll-Geräte. Mit den zwei Zoll mehr Bild diagonalen arbeiten Sie ergonomischer als mit den gleich hoch auflösenden 17-Zöllern. Zudem ist der Preisunterschied kaum der Rede wert.

IPS-PANELS HOLEN AUF

IPS-Panels setzen sich langsam auch in günstigen Monitoren durch. Der größte Vorteil zu den bislang weit verbreiteten TN-Panels: der hohe Betrachtungswinkel. Selbst in extremen Winkeln verfälschen sie Farben kaum.

Dritter Vista-Monat

WINDOWS VISTA IM APRIL

Microsofts neues Betriebssystem ist mittlerweile seit zwei Monaten auf dem Markt. An dieser Stelle berichten wir in loser Folge über wichtige Geschehnisse rund um Windows Vista.

Vista geht in seinen dritten Monat. Allmählich verbessert sich durch neue Treiber die Beziehung zu Grafikkarten. Zwischen Verkäufer und Käufer brodelt es: In einem Blog-Beitrag räumte Microsoft ein, dass man bei jedem Windows-Update Daten vom PC des Nutzers sammle. Nebenbei beschwerte sich Microsoft-Chef Steve Ballmer, die Raubkopierer seien Schuld an den schwachen Vista-Verkaufszahlen – obgleich erst vor kurzem ein wirklich funktionstüchtiger Crack auftauchte.

Neue Grafikkarten-Treiber

ATI und Nvidia veröffentlichen seit dem Start von Windows Vista regelmäßig neue Grafikkarten-Treiber, so auch in diesem Monat. Die neuen Dateien verbessern die Performance teils stark, beheben Fehler oder fügen weitere von XP bereits bekannte Funktionen hinzu. So optimiert der Radeon-Referenztreiber Catalyst 7.2 die Spieleleistung in OpenGL-Titeln wie **Quake 4**, **Doom 3** oder **Prey** gegenüber der Version 7.1 nochmals. Eine neue 3D-Ansicht im Catalyst-Kontrollzentrum gibt die unterschiedlichen Qualitätsstufen bei Texturen, Kantenglättung und anisotropem Texturfilter sichtbar besser wieder als die alte Vorschau.

Außer einer neuen stabilen Treiberversion für GeForce-Karten (100.65) steht auch eine frische Beta-Forceware zum Download bereit. Die Dateien mit der Versionsnummer 101.41 beheben diverse Fehler, unterstützen den SLI-Betrieb von GeForce-6- und -7-Karten und verbessern die OpenGL-Leistung. Eine Reihe von Optionen zur Monitor-konfiguration, die unter XP seit langem an Board sind, fehlt jedoch noch immer.

Atemberaubende Wallpaper

Jeder Vista-Nutzer hat bereits einen Hintergrund von ihm gesehen, aber keiner kennt ihn. Dabei stammen gleich fünf der Standardhintergründe von Hamad Darwish. Unter [QUICKLINK: 3598](#) können Sie sich alle seine Landschaftswerke anschauen und unter [QUICKLINK: 3600](#) einige herunterladen.

ET telefonieren nach Hause

Wie bei der Echtheitsprüfung WGA, so auch bei den für die Sicherheit wichtigen automatischen Updates: Microsoft musste eingestehen, dass auch der Update-Server Daten über den PC des Nutzers sammelt. So sendet der Patch-Dienst unter anderem, ob ein Update abgeschlossen, abgebrochen oder von einem Fehler beendet wurde. In Kombination mit der ebenfalls übertragenen Client ID und »Fingerabdrücken« (Hash) wie etwa der Festplattenseriennummer können einzelne PCs identifiziert werden. Microsoft begründet das mit dem Ziel einer Service-Verbesserung – wie bei WGA.

Vista-DVDs illegal beschriftet

Bei der Beschriftung der Vista-DVDs hat sich Microsoft in die Nesseln gesetzt. So verkünden die Datenträger, die Software dürfe nicht weiterverkauft werden. Das verstößt in Deutschland allerdings gegen geltendes Recht. Sofern alle Produktbestandteile übertragen werden und Vista vom eigenen Rechner gelöscht wird, ist der Weiterverkauf hierzulande sehr wohl erlaubt.

Auf den Verpackungen der kostengünstigen System-Builders-Versionen ohne Handbuch und Telefon-Support prangt der Hinweis: »Einzelne Softwarelizenzen in diesem Paket dürfen NUR mit einem vollständig assemblierten Computersystem vertrieben werden«. Doch die Hardware-Kopplung ist in Deutschland ebenfalls illegal, wie der Bundesgerichtshof 2000 feststellte.

Darüber hinaus unterstützen Ultimate-DVDs laut Aufschrift die Funktion »Anytime Upgrade«, mit der Home Basic, Home Premium und Business gegen Geld auf eine teurere Variante aufrüstbar sind. Nur enthält das teure Ultimate bereits alle Funktionen. Und: Alle DVDs behaupten von sich,

sie wären CDs. Neue Vista-Datenträger sind bereits um die ersten beiden Probleme bereinigt. Falsch beschriftete DVDs tauscht Microsoft auf Wunsch um. Das passende Formular finden Sie unter [QUICKLINK: 3598](#).

Ultimative Extras?

Die ersten Ultimate-Extras sind erschienen – kostenlose Erweiterungen für Käufer von Windows Vista Ultimate. Mit dabei sind Verbesserungen an den Verschlüsselungstechnologien BitLocker und EFS. Und das einfache Single-Player-Poker-Spiel **Hold 'Em**: Fünf Tischfilze und vier Kartensätze bringen optische Abwechslung ins Spiel. **DV**



Besitzer der Ultimate-Version bekommen mit **Hold 'Em** ein solides Pokerspiel umsonst.

TIPPS & TRICKS

Schnellstart-Programme per Tastendruck

Die praktischen Schnellstartsymbole neben dem Start-Button lassen sich direkt per Tastendruck ansteuern: **[Strg] + [1]** führt das erste Symbol aus, **[Strg] + [2]** das zweite und so weiter.

Größe der Desktop-Symbole dynamisch anpassen

Die Desktop-Symbole können Sie unter Vista flexibler in der Größe verändern als dies unter XP der Fall war. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf den Hintergrund und drehen Sie dann bei gedrückter **[Strg]**-Taste am Mausrad.

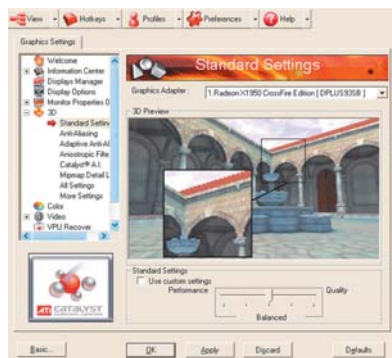
Benutzerkontensteuerung abschalten

Die Benutzerkontensteuerung ist ein wichtiger Sicherheitsmechanismus. Fortgeschrittene und Profis können den Schutzdialog abschalten. Drücken Sie hierzu **[Strg] + [R]** und geben Sie »msconfig« ein. Nach einem Druck auf **[Enter]** wechseln Sie in den Reiter »Tools«. Markieren Sie nun »Benutzerkontensteuerung deaktivieren« und bestätigen Sie mit »Starten«.

Programmwechsel komfortabler

Die Programmwechsel per **[Alt] + [Tab]** oder **[Ctrl] + [Tab]** haben ein Problem: Wenn Sie die Tasten loslassen, beenden sich die praktischen Tools unmittelbar. Um dies zu vermeiden, drücken Sie zum jeweiligen Programmwechsel zusätzlich **[Strg]**. Lösen Sie nun den Tastendruck, können Sie in aller Ruhe die gesuchte Anwendung auswählen – auch per Maus.

Die neue 3D-Ansicht im Catalyst Control Center 7.2 arbeitet die Unterschiede bei den Qualitätseinstellungen optimal heraus.



Einfach Festplatte aufräumen

VOLLVERSION MAGICAL DEFRAG

Spiel oder Demo installieren, spielen, deinstallieren. Nächstes Spiel, nächster Download: Nichts geht mehr, die Festplatte stottert; ist fragmentiert. Das passiert, wenn Windows eine große Datei auf die Platte schreiben will, aber keinen ausreichend großen, zusammen hängenden Speicherplatz findet und die Datei in

mehrere Teilstücke, die so genannten Fragmente, zerhacken muss. Nach und nach sinkt so die Festplattenleistung.

Hier setzt unsere DVD-XL-Vollversion **Magical Defrag** von Ashampoo an. Der schlanke Defragmentierer räumt die Festplatte ständig im Hintergrund auf. Falls ein anderes Programm Festplattenressourcen braucht, stoppt **Magical Defrag**, um keine Systemleistung zu verschwenden. Die einfache Oberfläche lässt keine Bedienungsfehler zu – entweder defragmentiert das Tool oder nicht. Einzige Einstellungen: Über »Optionen/Einstellungen« bestimmen Sie die zu bearbeiteten Laufwerke, unter »Optionen/Sprache« haben Sie die Wahl zwischen 23 Sprachen, darunter Deutsch.

Installation

Um **Magical Defrag** zu installieren, starten Sie die Setup-Datei von unserer XL-DVD und folgen den Anweisungen. Beim ersten Start des Programms klicken Sie auf »Voll-

versionscode anfordern«. Dort geben Sie Ihre E-Mail-Adresse an, und erhalten innerhalb kurzer Zeit eine Antwort-Mail, in der Sie die Echtheit Ihrer Adresse mit einem Klick auf den entsprechenden Link bestätigen. Unmittelbar danach schickt Ihnen Ashampoo den Freischaltcode.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3610



Magical Defrag optimiert die Festplattenleistung im Hintergrund.

MAGICAL DEFRAG

CA. PREIS	GS-Vollversion	ENTWICKLER	Ashampoo
TECHNISCHE ANGABEN			
VERSION	1.2	GRÖSSE	14 MByte
LIZENZ	Vollversion	SPRACHE	unter anderem Deutsch

PRO & KONTRA

➤ einfach zu bedienen ➤ schlank ➤ läuft unter Windows XP und Vista ➤ wenig Einstellungsmöglichkeiten

FAZIT Einsteigerfreundlicher Defragmentierer ohne Ecken und Kanten. Magical Defrag räumt im Hintergrund die Platte auf und beschleunigt so den Start von Spielen und Programmen. Ein weiteres Plus: Unsere Vollversion ist schon fit für Windows Vista!

EINSCHÄTZUNG



► WIN VISTA 32 BIT läuft

Einfach Bilder bearbeiten

TOOL DES MONATS PAINT.NET

Wem Microsofts **Paint** zu wenig, **Photoshop** zu teuer und **Gimp** zu überladen ist, der sollte sich **Paint.Net** anschauen. Die wie **Gimp** kostenlose, aber we-

sentlich schlankere Bildbearbeitung unterstützt im Gegensatz zum Standard-Paint Ebenen und diverse Spezialeffekte. Dazu gehören unter anderem ein Filter gegen rote Augen, mehrere Weichzeichner oder »Ölgemälde« und »Milchglas«. Wer mehr Effekte braucht, dem hilft eine Flut von Plug-Ins auf der Internetseite von **Paint.Net**.

Typische Werkzeuge wie Füllen, Verlauf oder Radierer organisiert **Paint.Net** analog zu **Photoshop** in einem kleinen Bereich im Hauptfenster. Diese Werkzeugboxen lassen sich auf Wunsch aber auch außerhalb des eigentlichen Bildes platzieren. Geöffnete Bilddateien zeigt **Paint.Net** in der oberen rechten Ecke über eine praktische Vorschau an.

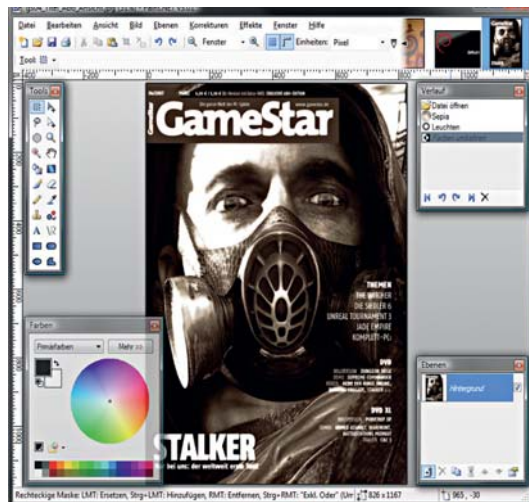
Einfache Bedienung

Paint.Net ist auch von Einsteigern leicht zu bedienen, der Funktionsumfang für normale Bildbearbeitungsschritte wie Ausschneiden, Zuschneiden oder Farb- und Helligkeitsänderungen mehr als ausreichend.

Dank der Unterstützung von Ebenen und Plug-Ins können aber auch Fortgeschrittene mit **Paint.Net** arbeiten. Die 5 MByte kleine Setup-Datei erfordert das .NET-Framework in der Version 2.0. Das ist bei Windows Vista bereits integriert, Windows-XP-Nutzer müssen das Paket separat laden.

NET 2.0: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3585

Paint.Net: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3584



Etwas **Sepia**, etwas **Licht**: Fertig ist das »neue« Stalker-Cover.

PAINT.NET

CA. PREIS	kostenlos	ENTWICKLER	Getpaint.net
TECHNISCHE ANGABEN			
VERSION	3.01	GRÖSSE	5,2 MByte (ohne .NET)
LIZENZ	MIT / Freeware	SPRACHE	unter anderem Deutsch

PRO & KONTRA

➤ kostenlos ➤ viele wichtige Funktionen ➤ breite Auswahl an Plug-Ins ➤ deutschsprachig

FAZIT Paint.Net bietet weit mehr Funktionen als das schwache Windows-Paint. Falls Ihnen der Umfang nicht reicht, Sie aber kein Geld ausgeben wollen, empfehlen wir Gimp.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT



Spielmaschine für Globetrotter

ASUS A8JP

Das Datenblatt des 1.400 Euro teuren Asus-Notebooks **A8JP** liest man gern: Core-2-Duo-Prozessor mit 2,0 GHz, 1,0 Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Radeon Mobility X1700. Allein diese Ansammlung von Komponenten in dem vergleichsweise kleinen Notebook mit 14-Zoll-Display hat Seltenheitswert. In der nativen Auflösung von 1440x900 reicht die Leistung des **A8JP** aber meist nicht für ein ruckelfreies Spielerlebnis. Sowohl **Call of Duty 2** als auch **Company of Heroes** laufen mit weniger als 20 Bildern pro Sekunde alles andere als flüssig (17,2 und 18,1 fps) – und das mit mittleren Details. Konstant über 25 fps lagen die Spiele erst bei 1024x768 und mittleren Details (**Call of Duty 2**: 25,5 / **Company of Heroes**: 32,6 fps).

Tunnelblick

Zwar überzeugt das 14-Zoll-Display mit einer hohen Auflösung von 1440x900 und Farbbrillanz, doch die Betrachtungswinkel lassen zu wünschen übrig. Selbst wenn Sie

direkt vor dem Bildschirm sitzen, wirkt nur der mittlere Bereich gleichmäßig ausgeleuchtet. Abseits davon verlieren die Farben schnell deutlich Leuchtkraft.

Die 120-GByte-Festplatte bietet genügend Speicherplatz für Daten. Wenn es doch mal knapp wird, sorgt der DVD-Brenner mit achtfacher Geschwindigkeit wieder für genügend Datenraum. Die fünf USB-2.0-Anschlüsse liegen teilweise zu eng beieinander – wohl dem, dessen USB-Geräte schmale Stecker haben. Kontakt mit externen Monitoren nimmt das **A8JP** über DVI oder VGA auf. Bei der Verarbeitung schwächelt das Notebook etwas, der Gehäusedeckel biegt sich selbst bei geringer Belastung stark durch. Besser gefällt uns das insgesamt erfreulich leise Betriebsgeräusch, denn selbst unter Vollast drehen die Lüfter nie unangenehm auf. Außerdem liegt die Akkulaufzeit mit zweieinhalb Stunden im Spielbetrieb über dem Durchschnitt. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3564



AJ8P

CA. PREIS 1.400 Euro

HERSTELLER ASUS

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T7200	DISPLAY	14 Zoll (1440x900)
RAM/HDD	1,0 GByte / 120 GByte	MASSE	33,5 x 37,3 x 24,5 mm
3D-CHIP	Radeon X1700 (256 MB)	GEWICHT	inkl. Akku 2,4 kg

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ schnell genug für 1024x768 - zu langsam in nativer Auflösung	21/40
DISPLAY	+ spieletauglich - spiegelt - enger Blickwinkel	14/20
TECHNIK	+ Dual-Core-CPU + Laufzeit + leise - Verarbeitungsmängel	18/20
AUSSTATTUNG	+ DVD-Brenner + W-LAN / Webcam + DVI + Windows XP Pro	8/10
ERWEITERBARKEIT	+ PCMCIA + RAM/HD aufrüstbar - 3D-Karte nicht austauschbar	4/10

FAZIT Kompaktes 14-Zoll-Notebook mit durchschnittlicher Spieleleistung. Dank der geringen Größe und des akzeptablen Gewichts aber optimal für Vielreisende.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

65

Kabelmaus

SHARKOON
RUSH MOUSE

Geiz ist... Sie wissen schon. Bei der **Rush Mouse** von Sharkoon passt der Slogan allerdings wie die Faust aufs Auge. Trotz des vergleichsweise niedrigen Preises von 25 Euro müssen Sie nicht auf eine variable Abtastrate verzichten. Mit einem bequemen zu erreichenden Mausschalter wechseln Sie in vier Stufen zwischen 400 und 2.000 dpi. Das war es aber auch schon mit Extras: Gewichts Anpassung, Makrofunktion oder gar mehr als drei »richtige« Tasten suchen Sie vergeblich (Sie brauchen keinen Treiber). Dafür sprechen die vorhandenen Maustasten sehr präzise an, einzig das Scrollrad erfordert beim Drehen und Drücken zu viel Kraftaufwand. Im Spielbetrieb glänzt die **Rush Mouse** durch höchste Präzision auch bei schnellsten Schwenks – ein geeignetes Mauspad vorausgesetzt. Denn auf dem **MTW-Pad** oder Glasunterlagen reagiert die Maus in unserem Test nur sporadisch. Die gummierte Oberfläche und die ergonomische Form sorgen stets für einen sicheren Halt – allerdings nur für Rechtshänder. Wer auf eine fette Ausstattung verzichten kann und mit der rechten Hand die Maus schiebt, kann zugreifen. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F144

AGP-Grafikkarte

GECUBE
RADEON
X1950 XT

Die AGP-Karten haben eine neue Referenz: Mit einem Chiptakt von 650 MHz, 1.400 MHz schnellem Speicher und 48 Pixel-Shadern setzt sich die 230 Euro teure Gecube **X1950 XT** an die Spitze unseres Einkaufsführers. Konkurrenz in Form einer Radeon X1950 Pro lässt die Karte mit einem Leistungsvorsprung von bis zu 20 Prozent hinter sich. Die 256 MByte Grafikspeicher passen aber nicht ganz zum Oberklasseanspruch. Bei der Kühlung setzt Gecube auf ein Peltier-Element und zwei Lüfter, die in unserem Test angenehm leise drehen. Schattenseite der Kühlung: Peltier-Elemente brauchen extrem viel Strom – Gecube empfiehlt ein Netzteil mit mindestens 550 Watt.

Im Spieletest zeigt sich die Bestimmung der **X1950 XT**. Zusammen mit einem 3,4 GHz schnellen Pentium 4 und 1,0 GByte RAM verweist die Gecube-Karte eine Geforce 7800 GS in **Call of Duty 2** mit 39,2 zu 34,4 fps auf die Plätze (1280x1024, hohe Details). Bei vierfacher Kantenglättung fällt die Framerate auf immer noch gute 31,8 fps (Geforce 7800 GS: 28,3 fps). Auch in **F.E.A.R.** schlägt die **X1950 XT** die 7800 GS mit 36 zu 31 fps klar (1280x1024, hohe Details). **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B327

Komplett-PC

EBUG
WIELANDER
HELDENKLINGE

Der 1.000 Euro teure Komplett-PC **Heldenklinge** (laut Hersteller E-Bug keine Hommage an unseren Sportexperten Heiko Klinge) patzt bei der Technik. So empfangt uns beim Anschluss eines USB-Sticks jedesmal eine Fehlermeldung, gefolgt von einem Windows-Absturz. Erst nach Treiber-Updates lief der PC einwandfrei. Ein weiterer Schwachpunkt ist das Betriebssystem: Dem günstigen Vista Home Basic fehlen Features wie die Aero-Oberfläche, der 3D-Taskswitch oder das Media Center. Dafür liegt der **Heldenklinge** das sehr gute Spiel **Ghost Recon Advanced Warfighter** bei (GS 07/06:85 Punkte).

Ein **Core 2 Duo E6300** mit 1,86 GHz sorgt zusammen mit 1,0 GByte RAM und einer übertakteten Geforce 7950 GT von XFX für genügend Spieleleistung. **Stalker** lief mit hohen Details in 1280x1024 flüssig, von einigen Nachladeruckeln abgesehen. In **Company of Heroes** liefert der PC gute 52,4 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1280x1024 und vierfacher Kantenglättung sowie achtfacher anisotroper Filterung. Zudem bleibt der PC bei Volllast erfreulich leise – passiv gekühlter Grafikkarte sei Dank. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B378

RUSH MOUSE

CA. PREIS 25 Euro HERSTELLER Sharkoon

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	5
PIXEL	6,4 Megapixel/s	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr gute Präzision extrem schnell	PUNKTE	37/40
TECHNIK	dpi-Umschaltung kein Treiber nötig zickt auf Glas-Pads		15/20
AUSSTATTUNG	Tasche wenige Tasten		15/20
ERGONOMIE	liegt gut in der Hand rutschfest nur Rechtshänder		8/10
VERARBEITUNG	präzise Feuertasten solide		6/10
BEWERTUNG	Rad zu schwach gerastert		

FAZIT Sehr präzise und griffige Maus ohne viele Extras. Wenn Sie kein MTW- oder Glas-Pad zuhause haben, ist die Rush Mouse ein echter Preis-Leistungs-Tipp!

PREIS/LEIST. GUT

81

RADEON X1950 XT

CA. PREIS 230 Euro HERSTELLER Gecube

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X1950 XT	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	650/1.400MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	schnell bis 1600x1200 4x AA / 8x AF langsam in 1600x1200	PUNKTE	29/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität Transparenz-AA guter anisotroper Filter		18/20
TECHNIK	Shader 3.0 HDR 256-Bit-Interface nur 256 MByte		15/20
KÜHLSYSTEM	leicht hörbar riesiger 2-Slot-Kühler braucht viel Strom		7/10
AUSSTATTUNG	HDTV DVD-Player Kabel kein Spiel		4/10

FAZIT Derzeit schnellste AGP-Grafikkarte mit genügend Power für AA und AF in 1280x1024 – trotz des immensen Stromverbrauchs neue GameStar-Referenz!

PREIS/LEIST. GUT

73

WIELANDER HELDENKLINGE 1713N

CA. PREIS 1.000 Euro HERSTELLER E-Bug

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo E6300	MAINBOARD	Asus P5N-SLI
FESTPLATTE	Samsung 320 GByte	RAM	1,0 GB DDR2-667
3D-KARTE	Gf 7950 GT (256 MB)	LAUFWERK	8x DVD±R DL

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	ordentliche Spieleleistung teils zu langsam für AA / AF	PUNKTE	25/40
AUSSTATTUNG	tolle Vollversion nur Vista Home Basic Onboard-Sound		11/20
TECHNIK	leicht zu bedienen Windows nicht aktiviert		13/20
LAUTSTÄRKE	in Spielen nur leicht hörbar DVD-Zugriff hörbar		7/10
AUFRÜSTBARKEIT	2 RAM-Slots frei viel Platz & SLI		9/10

FAZIT Unsaubere Konfiguration und Vista Home Basic ohne Aero-Oberfläche stellen der Heldenklinge ein Bein. Dafür geht die Spieleleistung in Ordnung.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

65

17-Zoll-TFT

VIEWSONIC
VG730M

Preiswerte 17-Zoll-TFTs gibt es wie Sand am Meer. Aber die meisten lassen sich nur kippen und eventuell noch um die eigene Achse drehen. Den Viewsonic **VG730M** (215 Euro) können Sie sogar in der Höhe verstellen und so optimal auf Ihre Sitzposition abstimmen. Die übrige Ausstattung ist mit DVI- und VGA-Eingang sowie billigen Lautsprecher Standard. Das fehlende DVI-Kabel kostet Punkte in der Ausstattungsnote. Weitere Abzüge handelt sich das TFT bei Bedienung (zu hakelig) und Verarbeitung (zu wackelig) ein.

Die Spieleauglichkeit des **VG730M** ist allerdings über jeden Zweifel erhaben: Selbst in schnellsten Ego-Shootern erkennen unsere Tester keine Schlieren und nahezu keine Kantenunschärfe. Kleinere Auflösungen als die native interpoliert das TFT gut. Bei der Bildqualität macht sich das in der Herstellung günstige TN-Panel negativ bemerkbar. Grautöne versumpfen, Farben wirken etwas stumpf, und auch die Helligkeitsverteilung ist nicht optimal. Wer aber nach einem kostengünstigen und gleichzeitig spieleauglichen Display sucht, dürfte mit dem **VG730M** zufrieden sein. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3589

24-Zoll-TFT

BENQ
FP241W

Als einer der ganz wenigen PC-Flachbildschirme hat Benq 940 Euro teurer **FP241W** einen HDMI-Eingang, an den Sie unter anderem eine Playstation 3 anschließen können. Weil das Display nativ mit 1920x1200 auflöst, ist auch die Wiedergabe von 1080p-Material wie HD-Filmen oder angepassten Spielen kein Problem. Neben dem HDMI-Anschluss verbaut Benq zudem einen Komponenteneingang, S-Video- und Cinch-Buchsen sowie je einen VGA- und DVI-Eingang (letzterer mit HDCP). Die Bedienung fällt wegen der unbeleuchteten Tasten an der Gehäusesseite schwer. Dafür lässt sich das TFT um 90 Grad drehen, kippen, um die eigene Achse schwenken und in der Höhe verstellen. Ein USB-Verteiler mit drei Anschlüssen (einer mit billiger Abdeckung) komplettiert die tolle Ausstattung.

Grundsätzlich ist das **FP241W** spieleauglich. Doch trotz einer angegebenen Reaktionszeit von 6 ms leuchtet das Panel in schnelleren Titeln gelegentlich sichtbar nach, Kantenunschärfe inklusive. Farbe, Kontrast und Schärfe stimmen, die Blickwinkel sind aber zu eng: Schon ab rund 160 Grad gibt es deutliche Farbverfälschungen. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3563

VG730M

CA. PREIS	215 Euro	HERSTELLER	Viewsonic
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	17 Zoll	HELLIGKEIT	280 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	8 ms	KONTRAST	600:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	150/150°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➔ voll spieleauglich ➔ gute Interpolation	38/40
BILDQUALITÄT	➔ solide ➔ schwacher Kontrast ➔ enge Blickwinkel	14/20
TECHNIK	➔ schnelles Panel ➔ TN-Panel ➔ Verarbeitung etwas billig	16/20
AUSSTATTUNG	➔ höhenverstellbar ➔ DVI- und VGA-Eingang ➔ kein DVI-Kabel	8/10
BEDIENUNG	➔ deutsches Menü ➔ unlesbare Tastenbeschriftung ➔ Bedienung	6/10

FAZIT Voll spieleaugliches 17-Zoll-TFT mit gelungener Ausstattung. Höchste Bildqualität sollten Sie zu dem niedrigen Preis von 215 Euro aber nicht erwarten.

PREIS/LEIST. GUT

82

FP241W

CA. PREIS	940 Euro	HERSTELLER	Benq
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	24 Zoll	HELLIGKEIT	500 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	6 ms	KONTRAST	1000:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1920x1200	MAX. BLICKWINKEL	178/178°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➔ spieleauglich ➔ teils minimale Schlieren & Kantenunschärfe	31/40
BILDQUALITÄT	➔ schöne Farben ➔ Schärfe ➔ enge Blickwinkel	15/20
TECHNIK	➔ hohe Auflösung ➔ Verarbeitung teils billig	15/20
AUSSTATTUNG	➔ Höhenverstellung ➔ 3x USB ➔ HDCP ➔ HDTV ➔ HDMI	10/10
BEDIENUNG	➔ deutsches Menü ➔ langsames Menü ➔ komplizierte Bedienung	5/10

FAZIT Preiswertes 24-Zoll-TFT mit viel Ausstattung und HDMI. Aber minimale Schlieren sowie Mängel bei Verarbeitung und Bedienung trüben das Bild etwas.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

76

TECHTELMECHTEL



► **HARDWARE GLOSSAR**

FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT

► **QUICKLINK: 18**



Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamestar.de oder per Brief. Stichwort: Techtelmechtel.



► DVD:

- Nvidia GeForce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

VISTA ALS UPDATE

Ich würde gerne das neue Betriebssystem Windows Vista installieren, habe aber keine Lust, danach alle meine Programme erneut aufzuspielen. Kann ich Vista einfach über das bestehende Windows XP installieren?

Martin Serif

GameStar Wenn Sie bereits ein lauffähiges Windows XP im Betrieb haben, können Sie theoretisch einfach Vista darüber installieren. Aber Vorsicht: Eine Rückkehr zu Windows XP ist nur mit einer Neuinstallation möglich, weshalb Sie vorher sicherheitshalber ein System-Backup anlegen sollten. Um von vornherein Probleme zu vermeiden, sollten Sie Ihren PC mit dem »Windows Vista Upgrade Advisor« testen. Dieses kleine Microsoft-Tool überprüft nicht nur, ob Ihre Hardware dem neuen Betriebssystem gewachsen ist, sondern auch, wie es mit der Kompatibilität der installierten Programme aussieht. Das Programm finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE **QUICKLINK: 3565**. Findet der Upgrade Advisor mögliche Inkompatibilitäten, empfiehlt es sich, die beanstandete Software

zu deinstallieren oder auf einen neueren Stand zu bringen. Gibt Ihnen das Tool grünes Licht für ein Update, legen Sie bei laufendem Windows XP die Vista-DVD ein und starten per Doppelklick auf »Setup.exe« die Installation. Während Vista sich selber auf die Festplatte schaufelt, wählen Sie im letzten Installationsschritt das »Upgrade«. Der Vorgang dauert allerdings wesentlich länger als eine Installation auf einer leeren Festplatte, weil Vista die vorhandene Software in das System integrieren muss. Generell empfehlen wir statt einem Upgrade aber eine Neuinstallation von Vista, weil diese wesentlich weniger fehleranfällig ist.

VISTA LOSWERDEN

Ich habe mir parallel zu Windows XP die Beta-Version von Vista installiert. Allerdings überzeugt mich das neue Betriebssystem nicht und ich habe es wieder gelöscht. Trotzdem bekomme ich bei jedem Neustart ein Auswahlménü präsentiert, in dem ich zwischen Vista oder XP wählen kann. Wie werde ich den lästigen und unnötigen Vista-Eintrag los?

Marcus Velder

Configuration Data Store«. Diesen können Sie nur unter Vista mit dem Befehl »bcdedit« editieren. Wenn Sie nun einfach unter XP die Installationsordner von Vista löschen, empfängt Sie dennoch bei jedem Neustart der Boot-Loader. Um das nervige und mittlerweile unnötige Auswahlménü zu entfernen, müssen Sie den »Master Boot Record« neu schreiben. Aber keine Angst, das hört sich schwieriger an als es tatsächlich ist. Legen Sie einfach die Windows-XP-DVD ins Laufwerk und stellen Sie im BIOS dieses Laufwerk als erstes Startmedium ein. Im textbasierten Installationsménü fragt Sie XP dann, ob Sie das Betriebssystem neu installieren oder nur reparieren wollen. Per Druck auf die **R**-Taste wählen Sie Letzteres aus. Nun öffnet sich eine Textmaske, die der Eingabeaufforderung ähnelt. Geben Sie den Befehl »fixmbr« ein und bestätigen Sie mit **↵**. Haben Sie jedoch ein Raid-System, hilft Ihnen dieser Befehl nicht weiter. Stattdessen tippen Sie dann »fdisk /mbr« ein. Mit dem Befehl »exit« verlassen Sie anschließend die Kommandozeile und der Rechner startet neu. Entfernen Sie die DVD aus dem Laufwerk und Windows XP startet direkt ohne Auswahlménü.



Der **Windows Vista Upgrade Advisor** überprüft, ob Ihr System fit für Vista ist – und gibt Auskunft über mögliche Probleme.

GameStar Alle Boot-Informationen stehen im sogenannten »Master Boot Record«, kurz »MBR«. Dieser erste Datenblock enthält eine Partitionstabelle, die die Aufteilung der Festplatte beschreibt, und einen »Boot-Loader«, der die installierten Betriebssysteme anzeigt und startet. Unter Windows XP können Sie die Anzeigedauer oder den Speicherort der unterschiedlichen Betriebssysteme nachträglich in der Datei »boot.ini« ändern. Diese finden Sie unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System« im Reiter »Erweitert« unter dem Menüpunkt »Starten und Wiederherstellen«. Windows Vista bringt hingegen einen eigenen Boot-Loader mit, den »Boot

INFERNAL STARTET NICHT

Der Ego-Shooter Infernal startet auf meinem Rechner nicht. Kann das an Windows Vista liegen?

Andre Schmidt

GameStar In der Tat ist Windows Vista das Problem. Der Tages-Kopierschutz hat in der aktuellen Version noch Probleme mit dem neuen Betriebssystem, daher verweigert das Spiel nach der Installation den Start. Abhilfe schafft hier nur eine aktualisierte Version des Kopierschutztreibers,



Mit aktualisierten Kopierschutztreibern räumt der gefallene Engel Ryan Lennox in Infernal auch unter Windows Vista auf.

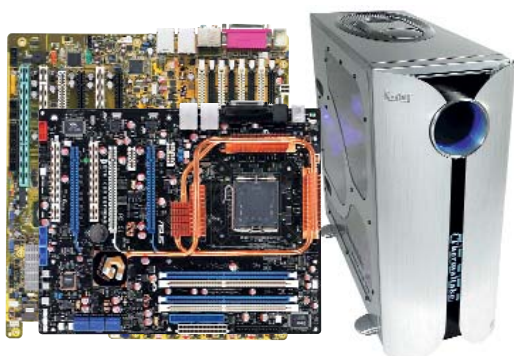
die Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3570 finden. Achten Sie darauf, die zu Ihrem Betriebssystem passende Version herunterzuladen: Den Treiber gibt es sowohl für Vista 32 Bit als auch für die 64-Bit-Version.

WAS BEDEUTET E-ATX?

Das Gehäuse meiner Träume, das Thermaltake Kandalf, unterstützt laut des technischen Datenblatts das mir unbekannte Format E-ATX. Was bedeutet das, und kann ich auch ein »normales« ATX-Mainboard einbauen?

Holger Schmitt

GameStar E-ATX ist eine Weiterentwicklung des bekannten ATX-Standards. Diesen Formfaktor für Gehäuse, Netzteile und Mainboards führte Intel 1996 ein. Im Laufe der Jahre gab es immer mehr Abkömmlinge dieses Standards, unter anderem Baby-AT, Micro ATX und das von Ihnen genannte E-ATX. Das »Enhanced Advanced Technology Extended«-Format gibt es seit dem Jahr 2000. Der größte Unterschied zum ATX-Format ist die Unterstützung von größeren Server-Mainboards mit mehr als einem Prozessorsockel. Im Alltag spielt das allerdings keine große Rolle, denn in jedes E-ATX-Gehäuse passen auch konventionelle ATX-Mainboards.



Das Kandalf-Gehäuse von Thermaltake nimmt außer ATX- auch die wesentlich größeren E-ATX-Mainboards (hinten) auf.

TFT MIT KOPIERSCHUTZ

Ich möchte mir endlich einen Flachbildschirm kaufen. Allerdings bin ich unsicher, ob der digitale Kopierschutz so wichtig wird, dass es sich lohnt, einen HDCP-fähigen TFT zu kaufen.

Matthias Geist

GameStar Wenn Sie hoch aufgelöstes Videomaterial auf Ihrem Rechner betrachten wollen, kommen Sie auf lange Sicht nicht um einen Monitor mit HDCP-Unterstützung herum. HD-DVD und Blu-ray setzen beide zwingend den HDCP-Kopierschutz voraus. Nur kompatible Geräte geben HD-Filme auf diesen Datenträgern wieder. Dabei muss nicht zwingend ein HDMI-Anschluss die Bilddaten übertragen. Auch Displays mit DVI-Schnittstelle können mit einem speziellen Adapter hoch aufgelöstes Bildmaterial wiedergeben, solange sie HDCP beherrschen. Viele aktuelle Grafikkarten HDCP am DVI-Ausgang, im Gegensatz dazu ist die Auswahl der Monitore noch relativ überschaubar. Der 24-Zoll-Monitor FP241W von Benq zum Beispiel bietet für etwa 950 Euro eine HDMI-Schnittstelle (Test auf Seite 149). Mit 230 Euro ist der 19-Zöller 931BW von Samsung preiswerter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3573. Er besitzt zwar kein HDMI, aber DVI mit HDCP.

WASSERKÜHLUNG

Bei meiner Wasserkühlung bilden sich nach einiger Zeit Ablagerungen in den Schläuchen. Was kann ich dem Wasser zusetzen, um das zu verhindern?

Christian Moffe

GameStar Um die Algenbildung auf ein Minimum zu reduzieren, sind Sie auf Additive angewiesen. Diese meist chemischen Stoffe mischen Sie zu dem Kühlwasser hinzu. Achten Sie dabei aber nicht nur auf die Effektivität, sondern auch auf die Umweltverträglichkeit. Beispielsweise ist das zugelassene Kühlmittel Glykol stark gesundheitsschädlich. Auch viele Farbstoffe, die das Kühlmittel bei Schwarzlicht fluoreszieren lassen, enthalten ungesunde Substanzen, greifen Sie daher besser zu »leuchtenden« Schläuchen. Um auf der sicheren Seite zu sein, lassen Sie sich von Ihrem Händler ein Sicherheitsdatenblatt des gewünschten Produktes zeigen. Wenn Sie hingegen im Internet bestellen, hilft nur ein gründliches Lesen der Inhaltsstoffe und im Zweifelsfall eine Recherche in Internet-Foren. Unbedenklich sind beispielsweise die Zusätze »Extreme Blue« oder »Extreme Red« von Cooltek. HW

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

DUAL CHANNEL

Ich habe mir ein Dual-Channel-fähiges Mainboard und zwei Speicherriegel mit jeweils 512 MByte gekauft. In welche Slots muss ich die beiden Riegel setzen, und wie erkenne ich, dass der Dual-Channel-Modus aktiv ist?

Die Dual-Channel-Steckplätze heben sich auf vielen Mainboards farblich von den normalen Slots ab. Stecken Sie die Riegel in zwei gleichfarbige RAM-Slots, so aktivieren Sie den Dual-Channel-Betrieb. Allerdings gibt es auch Hauptplatinen, bei denen die Farbgebung in die Irre führt – am sichersten ist stets ein Blick in die Anleitung. Sobald Sie den PC anschalten, beginnt die Arbeitsspeicherrählung. Darunter sehen Sie die »Memory Frequency«. Bei erfolgreichem Einbau der DIMMs steht dahinter »in Dual Channel Mode«.

SUBWOOFER STUMM

An meine Soundblaster 2 ZS habe ich das Teufel Concept E Magnum korrekt angeschlossen. Trotzdem bleibt der Subwoofer stumm. Haben Sie eine Lösung für mein Problem?

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Taskleiste auf das Symbol »Creative-Lautstärkeregelung« und öffnen Sie dann »Lautsprechereinstellungen«. Im erscheinenden Fenster drücken Sie auf »Bass-Management« und aktivieren die »Bassumleitung«. Mit der freigeschalteten »Crossover-Frequenz« bestimmen Sie, ab welcher Frequenz die Soundblaster 2 ZS Audiosignale von den Satelliten zum Subwoofer lenkt.

DATEIENDUNGEN ANZEIGEN

Mein frisch installiertes Windows zeigt keine Dateieindungen an. Wie komme ich wieder an die nützlichen Informationen?

Öffnen Sie den »Arbeitsplatz« und wählen Sie unter »Extras« die »Ordneroptionen«. Im Reiter »Ansicht« entfernen Sie das Häkchen bei »Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden« und klicken auf »Für alle übernehmen«. Bestätigen Sie den offenen Dialog mit »Ja«, und Windows gibt Ihnen wieder Auskunft über die Dateitypen.

ATI CATALYST CONTROL CENTER

Ich habe den ATI-Treiber Catalyst 7.2 installiert. Warum bekomme ich die Fehlermeldung »cli.exe Fehler in der Anwendung«, sobald ich das ATI Catalyst Control Center öffne?

Das Catalyst Control Center (CCC) benötigt zwingend das etwa 24 MByte große Microsoft »NET Framework 1.1« ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M99. Der Catalyst-Treiber allein braucht kein NET Framework 1.1 – die Catalyst-Software mit dem alten Control Panel für Radeon-Grafikkarten finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L198. Hier laden Sie nur den »Bildschirmtreiber« herunter.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Media GmbH • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Lyonel-Feininger-Straße 26 • 80807 München
oder per E-Mail an: 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

05/2007



➤ **M SHOP AUF GAMESTAR.DE**
AKTUELLER PREISVERGLEICH MIT ÜBER 100.000 PRODUKTEN!
➤ **QUICKLINK: L52**

➤ **DATASTAR AUF GAMESTAR.DE**
DIREKTER ZUGRIFF AUF ALLE AKTUELLEN HARDWARE-TESTS!
➤ **QUICKLINK: L53**

AGP ist tot, lang lebe AGP! Die **Radeon X1950 XT** von Gecube katapultiert sich bei den AGP-Grafikkarten auf Anhieb auf den ersten Platz. Mit beeindruckender Spieleleistung und leiser Kühlung setzt sie sich vor den bisherigen Spitzenreiter von Gainward, der **Bliss 7800GS+ 512 MB**. Wermutstropfen: der irrsinnige Stromhunger sowie die dünne Ausstattungsliste.

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 alle Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich

3D-Karten, Notebooks, Kühler, CPUs, Mainboards, DVD-Laufwerke, RAM

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs/CRTs, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
NEU Athlon 64 X2/4000+ Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NF6G-VSTA	50 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	70 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE MSI RX1900GT / 256 MByte	140 €
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	505 €
Schnellere Grafikkarte	+100 €
NEU Asus Rad. X1950 XT / 256 MByte	240 €
Günstigere Soundkarte	-25 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

FAZIT Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein fähiger Mitspieler.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.000-EURO-PC

Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E6400 Boxed	220 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P965 Neo-F	100 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	170 €
Grafikkarte PCI Express	
Asus Rad. X1950 XT / 256 MByte	240 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	70 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 2 inkl. 450 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.035 €
Bessere Soundkarte	+20 €
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
Günstigere Festplatte	-25 €
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €

FAZIT Sehr schneller Spiele-Rechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis durch Core 2 Duo E6400 und Radeon X1950 XT.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E6600 Boxed	300 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5N32-E SLI	190 €
Arbeitsspeicher	
UPDATE MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	170 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Gainward GF8800GTX / 768 MB	510 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	70 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	70 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Coolermaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Tagan TG580-U22	110 €
GESAMTPREIS	1.555 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+510 €
NEU Gainward GF8800GTX / 768 MB	510 €
Günstigere Mainboard	-70 €
Abit Fatal1ty FP-IN9	120 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-PC mit fetter, zukunftssicherer Ausstattung. Dank SLI-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

GRAFIKKARTEN

PEG BIS 200 €



1	MSI RX1900GT			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	73 Punkte	150 €	10/06	(01805) 251 521
	sehr schnell, relativ leise / Radeon X1900 GT / 256 MByte			
2	Asus EAX 1950 Pro			
	71 Punkte	170 €	01/07	(02102) 959 90
DATE	sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1950 Pro / 256 MB			
3	Sapphire Radeon X1650 XT			
	66 Punkte	120 €	02/07	(01805) 727 744 32
PREIS-TIPP	schnell, leise, Shader 3.0 / Radeon X1650 XT / 256 MByte			
4	Xpertvision 7900 GS			
	66 Punkte	170 €	01/07	(02154) 498 860
DATE	schnell, Shader 3.0 / Geforce 7900 GS / 256 MByte			
5	Connect3D Radeon X1800 GTO			
	65 Punkte	110 €	10/06	(0214) 870 930
	schnell, Shader 3.0 / Radeon X1800 GTO / 256 MByte			

PEG AB 200 €



1	Xpertvision Geforce 8800 GTS			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	91 Punkte	350 €	03/07	(02154) 498 888
UPDATE extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MByte				
2	XFX Geforce 8800 GTS XXX			
	88 Punkte	330 €	04/07	-
UPDATE sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 320 MByte				
3	BFG Geforce 8800 GTS OC			
	84 Punkte	280 €	04/07	-
PREIS-TIPP sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 320 MByte				
4	HIS Radeon X1950 XTX			
	83 Punkte	330 €	01/07	-
UPDATE extrem schnell, leise / Radeon X1950 XTX / 512 MByte				
5	XFX Geforce 7950 GT 570M Extreme			
	80 Punkte	250 €	11/06	-
UPDATE sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte				

PEG AB 400 €



1

MSI NX8800GTX

Note	Preis	Test in	Hotline
94 Punkte	590 €	01/07	(01805) 251 521

UPDATE

extrem schnell, DirectX 10 / GF 8800 GTX / 768 MByte

2

Asus EN8800GTS

91 Punkte	410 €	01/07	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

PREIS-TIPP

extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MB

3

EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3

91 Punkte	630 €	04/07	-
-----------	-------	-------	---

UPDATE

schnellste 3D-Karte, DirectX 10 / GF 8800 GTX / 768 MByte

4

XFX Geforce 7950 GX2 570M XXX

87 Punkte	580 €	08/06	-
-----------	-------	-------	---

UPDATE

extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte

5

Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic

85 Punkte	550 €	08/06	(01805) 727 744 32
-----------	-------	-------	--------------------

extrem schnell, Wasserkühlung / Rad. X1900 XTX / 512 MB

AGP



1

Gecube Radeon X1950 XT

Note	Preis	Test in	Hotline
73 Punkte	230 €	05/07	-

NEU

sehr schnell, stromhungrig / Radeon X1950 XT / 256 MB

2

Gainward Bliss 7800GS+ 512MB

73 Punkte	240 €	01/07	(089) 898 990
-----------	-------	-------	---------------

UPDATE

sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

3

Gecube Radeon X1950 Pro

70 Punkte	180 €	01/07	-
-----------	-------	-------	---

UPDATE

sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

4

EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock

64 Punkte	270 €	04/06	(089) 189 049 11
-----------	-------	-------	------------------

UPDATE

sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MByte

5

Palit Radeon X850 XT

60 Punkte	130 €	01/07	-
-----------	-------	-------	---

PREIS-TIPP

flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MByte

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



1 NEC Multisync 70GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	280 €	08/06	(089) 996 990

voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX

89 Punkte	230 €	03/05	(089) 996 990
-----------	-------	-------	---------------

voll spielefähig, höhenverstellbar

PREIS-TIPP

3 Hyundai Q70U

87 Punkte	200 €	08/06	(06146) 90 40
-----------	-------	-------	---------------

voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

4 Samsung Syncmaster 730BF

87 Punkte	220 €	08/06	(01805) 121 213
-----------	-------	-------	-----------------

UPDATE voll spielefähig, kräftige Farben

5 Viewsonic VG730M

82 Punkte	215 €	05/07	(02154) 918 80
-----------	-------	-------	----------------

voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

NEU

19-ZOLL-TFTs



1 NEC Multisync 90GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	340 €	02/06	(089) 996 990

extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191

91 Punkte	320 €	10/06	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Samsung Syncmaster 930BF

87 Punkte	240 €	09/05	(01805) 121 213
-----------	-------	-------	-----------------

PREIS-TIPP extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

4 Benq FP936X

85 Punkte	260 €	08/06	(0800) 114 65 88
-----------	-------	-------	------------------

extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922

84 Punkte	310 €	08/06	(02154) 918 80
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs 20 & 21 ZOLL



1 NEC 20WGX2

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	520 €	11/06	(089) 996 990

UPDATE voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll

2 Samsung Syncmaster 205BW

81 Punkte	250 €	10/06	(01805) 121 213
-----------	-------	-------	-----------------

PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll

3 NEC LCD 2170NX

81 Punkte	730 €	01/06	(089) 996 990
-----------	-------	-------	---------------

UPDATE spielefähig, sehr gute Farben, USB-Ports / 21 Zoll

4 Samsung Syncmaster 204TS

77 Punkte	440 €	01/06	(01805) 121 213
-----------	-------	-------	-----------------

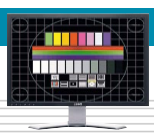
UPDATE spielefähig, sehr scharf, tolle Farben / 20 Zoll

5 Belinea 102035W

75 Punkte	420 €	02/06	(02365) 952 10 08
-----------	-------	-------	-------------------

UPDATE spielefähig, 16:10-Breitbild, gute Farben / 20,1 Zoll

TFTs > 21-ZOLL



1 Dell Ultrasharp 2407WFP

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	1.100 €	04/07	(0800) 686 33 55

UPDATE voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 24 Zoll

2 Samsung 225BW

86 Punkte	350 €	02/07	(01805) 121 213
-----------	-------	-------	-----------------

PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 Dell Ultrasharp 3007WFP

85 Punkte	1.400 €	05/06	(0800) 686 33 55
-----------	---------	-------	------------------

UPDATE spielefähig, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll

4 Acer AL2423W

82 Punkte	1.000 €	12/06	(04102) 48 80
-----------	---------	-------	---------------

voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 24 Zoll

5 Benq FP241W

76 Punkte	940 €	05/07	(0800) 114 65 88
-----------	-------	-------	------------------

NEU spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 24 Zoll

MAINBOARDS

SOCKET AM2

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

Note	Preis	Test in	Hotline
95 Punkte	160 €	09/06	(02102) 959 90

UPDATE sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XEM2AA

93 Punkte	135 €	09/06	(040) 471 103 691
-----------	-------	-------	-------------------

sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

3 MSI K9N SLI-2F

83 Punkte	95 €	09/06	(01805) 251 512
-----------	------	-------	-----------------

PREIS-TIPP lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express

4 Abit KN9 SLI

83 Punkte	110 €	09/06	(0031) 773 204 428
-----------	-------	-------	--------------------

UPDATE lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

5 Foxconn Winfast 6100M2MA

69 Punkte	80 €	09/06	(040) 471 103 691
-----------	------	-------	-------------------

lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKET 939

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1xx

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Expert

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	200 €	06/06	(0031) 102 961 849

extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus

90 Punkte	190 €	07/06	(01805) 251 512
-----------	-------	-------	-----------------

UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

89 Punkte	130 €	06/06	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

PREIS-TIPP sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium

87 Punkte	120 €	06/06	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe

81 Punkte	140 €	02/05	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

SOCKET 775

PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO

1 Asus P5W DH Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
96 Punkte	190 €	09/06	(02102) 959 90

PREIS-TIPP lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

2 EVGA nForce 680i

95 Punkte	240 €	01/07	(089) 189 049 11
-----------	-------	-------	------------------

Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI E.

3 Asus P5WD2-E Premium

94 Punkte	220 €	06/06	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

4 Asus P5N32-SLI Deluxe

88 Punkte	190 €	06/06	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

extrem schnell / Nforce 4 x16 Intel Edition / PCI Express.

5 Intel D975XB2

88 Punkte	230 €	01/07	(069) 950 960 99
-----------	-------	-------	------------------

Crossfire-/Core-2-Duo-Unterstützung / Intel 975X / PCI E

SOCKET 478

PENTIUM 4 / CELERON



1 Aopen AX4SPE Max 2

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	110 €	06/03	(02131) 124 37 77

schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP

2 Asus P4C800 Deluxe

75 Punkte	160 €	SH01/04*	(02102) 959 90
-----------	-------	----------	----------------

schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

3 Asus P4P800

70 Punkte	60 €	08/03	(02102) 959 90
-----------	------	-------	----------------

PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

4 Gigabyte 8KNXP

69 Punkte	190 €	11/03	(01803) 428 468
-----------	-------	-------	-----------------

stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

5 Intel D875PB2LK

66 Punkte	160 €	06/03	(069) 950 960 99
-----------	-------	-------	------------------

sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN



1 Soundblaster X-Fi Elite Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	230 €	10/05	(0035) 143 800 00

UPDATE perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0

2 Soundblaster Audigy 4 Pro

87 Punkte	250 €	03/05	(0035) 143 800 00
-----------	-------	-------	-------------------

toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

3 Soundblaster X-Fi Extreme Music

85 Punkte	70 €	10/05	(0035) 143 800 00
-----------	------	-------	-------------------

PREIS-TIPP überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0

4 Soundblaster X-Fi Extreme Gamer

84 Punkte	80 €	02/07	(0035) 143 800 00
-----------	------	-------	-------------------

exzellenter Raumklang, viele Funktionen, EAX 5.0

5 Soundblaster Audigy 2 ZS

82 Punkte	90 €	04/04	(0035) 143 800 00
-----------	------	-------	-------------------

sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0

SURROUND-SETS



1 Teufel CEM Power Edition

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	160 €	02/07	(030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

2 Teufel Concept G THX 7.1

91 Punkte	300 €	01/05	(030) 300 93 00
-----------	-------	-------	-----------------

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

3 Teufel Concept E Magnum

90 Punkte	140 €	11/05	(030) 300 93 00
-----------	-------	-------	-----------------

PREIS-TIPP exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig

4 Creative Gigaworks S750

87 Punkte	370 €	SH01/04*	(0035) 143 800 00
-----------	-------	----------	-------------------

UPDATE Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Creative Gigaworks Gamer G500 THX

86 Punkte	240 €	02/06	(0035) 143 800 00
-----------	-------	-------	-------------------

UPDATE guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

2.1-BOXEN



1 Teufel Concept C

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	120 €	09/06	(030) 300 93 00

bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, fetter Bass

2 Creative Labs I-Trigue I-3600

83 Punkte	110 €	-	(0035) 143 800 00
-----------	-------	---	-------------------

Spitzen-Sound in ansprechendem Design

3 Logitech Z-3

77 Punkte	60 €	-	(069) 920 321 65
-----------	------	---	------------------

PREIS-TIPP sehr guter Klang, gute Verarbeitung

4 Logitech Z-2200 THX

74 Punkte	130 €	-	(069) 920 321 65
-----------	-------	---	------------------

sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

5 Logitech Z-10

69 Punkte	110 €	12/06	(069) 920 321 65
-----------	-------	-------	------------------

UPDATE solider Klang mit schwachem Bass, kein Subwoofer

HEADSETS



1 Sennheiser PC 165 USB

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	120 €	12/05	(0511) 542 67 96

druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität

2 Sennheiser PC 160

88 Punkte	60 €	07/05	(0511) 542 67 96
-----------	------	-------	------------------

PREIS-TIPP seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

3 Raptor-Gaming H1

87 Punkte	90 €	10/06	(01907) 064 000
-----------	------	-------	-----------------

UPDATE toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinik & USB

4 Plantronics Gamecom Pro 1

86 Punkte	110 €	06/05	(0800) 932 34 00
-----------	-------	-------	------------------

UPDATE guter Klang, rauscharmes Mikrofon, USB

5 Razer HP-1

83 Punkte	140 €	01/07	(0180) 512 51 33
-----------	-------	-------	------------------

gute Sprachqualität, Kabelfernbedienung, leicht

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



1 Razer Copperhead

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	70 €	02/07	(0180) 512 51 33

hoch präzise, konfigurierbarer Abtaste, interner Speicher

2 Logitech MX518

92 Punkte	45 €	05/05	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

3 Microsoft Habu

91 Punkte	50 €	02/07	(0800) 181 29 68
-----------	------	-------	------------------

sehr präzise, nur für Rechtshänder geeignet

4 Razer Diamondback

90 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33
-----------	------	-------	------------------

extrem präzise und schnell, hohe Auflösung

5 Logitech G5

90 Punkte	60 €	03/06	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

MAUSPADS



1 Gamers Wear Slickride

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	20 €	06/06	(0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt

2 Ratpadz Ratpad G5

87 Punkte	20 €	08/06	(0521) 875 10 13
-----------	------	-------	------------------

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

3 Compad Speedpad

87 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67
-----------	------	-------	------------------

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

4 Razer Exactmat

87 Punkte	30 €	11/04	(01805) 125 133
-----------	------	-------	-----------------

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

5 Kryptec X-Board V2

86 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930
-----------	------	-------	-----------------

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

TASTATUREN



1 Logitech G15

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	75 €	01/06	(069) 920 321 65

UPDATE: präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display

2 Logitech G11

79 Punkte	50 €	02/07	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

UPDATE: gleiche Tastatur wie G15, nur ohne Display

3 Enermax Aurora

71 Punkte	70 €	02/07	(0800) 363 76 29
-----------	------	-------	------------------

präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras

4 Cherry G83-6105

68 Punkte	15 €	02/07	(06943) 180
-----------	------	-------	-------------

PREIS-TIPP: sehr günstige, aber präzise Standardtastatur ohne Extras

5 Revoltec Fightboard

68 Punkte	30 €	02/07	(040) 736 768 60
-----------	------	-------	------------------

präzise, Carbon-Optik, programmierbare Tasten

GAMEPADS



1 Microsoft Xbox 360 Wireless Controller

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	40 €	04/07	(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

2 Microsoft Xbox 360 Controller

81 Punkte	30 €	02/07	(0800) 181 29 68
-----------	------	-------	------------------

präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

3 Logitech Cordless Rumblepad 2

78 Punkte	40 €	03/06	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

4 Thrustmaster Wireless Dual Trigger

77 Punkte	40 €	03/06	(09123) 965 80
-----------	------	-------	----------------

Funkübertragung, Force Feedback, präzise

5 Saitek P2600 Rumble

76 Punkte	20 €	03/06	(089) 546 757 0
-----------	------	-------	-----------------

Force Feedback, sehr präzise, gummierte Griffe

LENKRÄDER



1 Logitech G25

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	230 €	12/06	(069) 920 321 65

UPDATE: extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

81 Punkte	120 €	02/05	(069) 920 321 65
-----------	-------	-------	------------------

gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

78 Punkte	100 €	03/06	(09123) 965 80
-----------	-------	-------	----------------

UPDATE: sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

4 Thrustmaster F1 Force Feedback

78 Punkte	170 €	01/03	(09123) 965 80
-----------	-------	-------	----------------

exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

73 Punkte	65 €	02/05	(01805) 125 133
-----------	------	-------	-----------------

PREIS-TIPP: sehr stabil, sehr gute Pedale

JOYSTICKS



1 Saitek X52 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	150 €	02/07	(089) 546 757 0

UPDATE: sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

85 Punkte	50 €	02/07	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

71 Punkte	25 €	02/07	(09091) 50 20
-----------	------	-------	---------------

PREIS-TIPP: präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

69 Punkte	20 €	02/07	(069) 920 321 65
-----------	------	-------	------------------

präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

68 Punkte	20 €	02/07	-
-----------	------	-------	---

ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.500 €



1 Asus A6JM-AP007

Note	Preis	Test in	Hotline
70 Punkte	1.400 €	09/06	(02101) 959 90

UPDATE: Core Duo T2400, GeForce 7600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

2 Acer Aspire 5683WLMi

69 Punkte	1.300 €	03/07	(0800) 224 49 99
-----------	---------	-------	------------------

PREIS-TIPP: Core 2 Duo T5500, GeForce 7600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

3 Asus A6JAQ001

65 Punkte	1.400 €	04/06	(02101) 959 90
-----------	---------	-------	----------------

Core Duo T2300, Radeon X1600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

4 Asus A8JP

62 Punkte	1.400 €	05/07	(02101) 959 90
-----------	---------	-------	----------------

NEU: Core 2 Duo T7200, Radeon X700, 1,0 GB RAM, 14 Zoll

5 Asus A6Q00VA

52 Punkte	1.300 €	09/05	(02101) 959 90
-----------	---------	-------	----------------

Pentium M 750, Radeon X700, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

AB 1.500 €



1 Dell XPS M1710

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	2.700 €	10/06	(01805) 224 465

Core Duo T2600, GeForce Go 7900 GTX, 2,0 GB RAM, 17 Zoll

2 Cyber-System DR19

84 Punkte	3.700 €	06/06	(040) 271 467 010 06
-----------	---------	-------	----------------------

Turion 64 ML 44, 2x GF Go 7800 GTX, 2,0 GB RAM, 19 Zoll

3 Alienware Aurora m7700

76 Punkte	4.000 €	05/06	(0800) 100 50 79
-----------	---------	-------	------------------

UPDATE: Athlon 64 FX-57, GF Go 7800 GTX, 2,0 GB RAM, 17 Zoll

4 Toshiba Qosimo G30

72 Punkte	2.600 €	06/06	(01805) 231 632
-----------	---------	-------	-----------------

Core Duo T2500, GeForce Go 7600, 1,0 GB RAM, 17 Zoll

5 Wortmann Terra Anima M 1750

63 Punkte	1.800 €	06/06	(05744) 94 40
-----------	---------	-------	---------------

PREIS-TIPP: Pentium M 740, Radeon X800 XT, 1,0 GB RAM, 17 Zoll

KÜHLER



PROZESSOREN

1 Zalman CNPS 9700 LED

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	60 €	12/06	(01805) 905 071

764 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise und leistungsstark

2 Scythe Ninja

87 Punkte	35 €	12/06	(040) 711 890 36
-----------	------	-------	------------------

PREIS-TIPP: 815 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, gute Kühlleistung

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

80 Punkte	70 €	12/06	(04392) 916 10
-----------	------	-------	----------------

510 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL

4 Coolermaster Hyper UC

78 Punkte	30 €	12/06	(0821) 588 640
-----------	------	-------	----------------

578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Vollast

5 Thermalright Ultra-120 + Papst 4412

77 Punkte	70 €	12/06	(04392) 916 10
-----------	------	-------	----------------

730 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL

GRAFIKKARTEN



1 Zalman VF900-Cu LED

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	35 €	10/06	(01805) 905 071

sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Accelero X2

85 Punkte	15 €	10/06	-
-----------	------	-------	---

PREIS-TIPP: hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu

82 Punkte	30 €	10/06	(0043) 189 022 19
-----------	------	-------	-------------------

gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

76 Punkte	25 €	10/06	(02433) 940 180
-----------	------	-------	-----------------

gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright VI-Ultra

64 Punkte	45 €	10/06	(04392) 916 10
-----------	------	-------	----------------

solide Kühlleistung, fummelige Montage

LAUFWERKE

DVD-BRENNER



1 Plextor PX-716SA

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	110 €	07/05	(032) 272 555 22

wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss

2 TDK 1616N

83 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85
-----------	-------	-------	------------------

schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

3 TRAXDATA ND-3500A

81 Punkte	90 €	11/04	(02162) 951 661
-----------	------	-------	-----------------

schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

4 Toshiba SD-5472

80 Punkte	60 €	01/06	(0800) 182 94 71
-----------	------	-------	------------------

PREIS-TIPP: schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität

5 Plextor PX-716A

79 Punkte	115 €	01/05	(032) 272 555 22
-----------	-------	-------	------------------

schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

DVD-ROM



1 Lite-On LTD-1665

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	20 €	-	(03140) 295 75 12

sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

2 Toshiba SD-M2012

87 Punkte	15 €	-	(0800) 182 94 71
-----------	------	---	------------------

PREIS-TIPP: flottes und zuverlässiges Laufwerk

3 LG GDR-8161B

85 Punkte	25 €	-	(02163) 988 910
-----------	------	---	-----------------

sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

4 Teac DV-516E

83 Punkte	20 €	-	(01805) 999 588
-----------	------	---	-----------------

zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

5 MSI MS-8216

83 Punkte	25 €	-	(069) 408
-----------	------	---	-----------

BETTELNEID



Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	164
Browserspiel: Battleknight	165
Mods	
Tyranid Mod	166
Decloak	166
Europa Barbarorum	166
Doom Commander	167
Teufel GameStar Liga	168
Patch-Tests	170
Tipps und Tricks:	
Kurztipps	171
Command & Conquer 3	173

Ich muss bei Namen mit »Battle« ja immer schmunzeln. »Battlenet« klingt für mich wie die Rüge, die man seinem Hund erteilt, wenn er beim Abendessen am Tisch hockt und den Braten anhechelt. Und Namen mit »Night« oder »Knight« sind für mich sowieso komisch. Der Knight Rider etwa sollte mit seinem schwarzen Sportwagen doch eigentlich zufrieden sein. Aber **Battleknight** – das sind ja gleich zwei Witzigkeiten zum Preis von einer! Egal: Sie haben gefragt, ob wir uns nicht auch mal den Browserspielen widmen könnten, und das tun wird jetzt auch, mit einem kostenlosen Spiel auf unserer Webseite. Nicht nur das: In **Battleknight** haben Sie sogar handfeste Vorteile, wenn Sie Premium-Kunde von GameStar.de sind. Ich sag's ja: zwei Witzigkeiten zum Preis von einer. Die übrigen Namen in der Extraleben-Ecke sind in dieser Ausgabe nicht ganz so lustig. Dafür spielen in der Mod **Europa Barbarorum** für **Rome** nackte Männer mit – was für Barbaren. Der meiner Meinung nach unfreiwillig komischste Spielname aller Zeiten bleibt aber auch diesen Monat unangefochten **UFO: Aftershock**.

GREAT OBLIVION EXPERIENCE 3



Eine der Neuerungen ist eine **hübschere Karte**.

Die Bastelgemeinde um **Oblivion** bringt noch immer neue Modifikationen für das Rollenspiel heraus, die oft nur Details austauschen. Deshalb gibt's inzwischen Mod-Sammlungen, die einen Schwung passender Veränderungen bündeln. Eine der größten ist **Great Oblivion Experience**. Das 136 MByte starke Paket enthält in der aktuellen Version 3 mehrere Dutzend Umbauten, die vor allem ein Ziel verfolgen: **Oblivion** realistischer und anspruchsvoller zu machen. Levelanstiege dauern dreimal länger, Helden brauchen nun Nahrung, Wunden müssen behandelt werden, das Handelssystem wurde deutlich umgebaut, Banken haben eröffnet. Wertvolle Ausrüstung ist viel seltener, Pferde besitzen Satteltaschen, das Schleichen funktioniert glaubwürdiger. Dazu kommen neue Gegenstände wie Knochenrüstungen sowie einige Grafikdrehs, durch die etwa das Wasser besser aussieht. Allerdings läuft **Oblivion** mit **GOE 3** langsamer als zuvor. Zweiter Wermutstropfen: Die Inventarschrift ist praktisch unlesbar. In der nächsten Version soll das Problem behoben werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3591

BATTLEFIELD 2142 BOTS FÜR NORTHERN STRIKE



Eine Mod öffnet Northern Strike für **Solo-Spieler**.

Eine eigene Mod-Gemeinschaft ([QUICKLINK: 3596](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3596)) kümmert sich darum, dass auch Solo-Spieler mit der **Battlefield**-Reihe Spaß haben. Denn in **Battlefield 2** und **2142** sind computergesteuerte Spieler (Bots) nur auf den kleinen Karten erlaubt. Die Modifikation **Single Player Minimod v1.3** dehnt die KI-Unterstützung auf 32- und 64-Spieler-Karten aus. Zudem enthält die neueste Version der Mod Bot-Varianten der drei zusätzlichen Karten aus dem Booster-Pack **Northern Strike**. So können auch Solisten im Deutschland-Szenario loslegen.

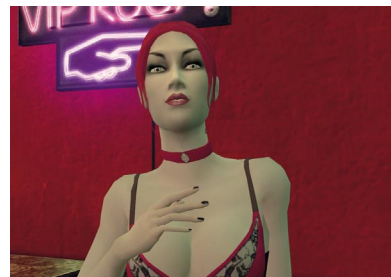
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3597

ANNO 1701 ONLINE-LIGA ENTSTEHT

Fans von **Anno 1701** sind dabei, eine Online-Liga aufzubauen. In regelmäßigen Multiplayer-Matches sollen Spieler um Ranglistenplätze kämpfen. Auf Annoliga.de entsteht die Liga-Seite, im entsprechenden Eintrag im offiziellen **Anno**-Forum ([QUICKLINK: 3595](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3595)) werden derzeit mögliche Regeln für die Wettkämpfe diskutiert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3594

VAMPIRE 2 WIRD WEITER VERBESSERT



Immer noch erscheinen **Fan-Patches** für Vampire 2.

Seit das Entwicklerstudio Troika vor über zwei Jahren geschlossen wurde, verbessern Fans das Rollenspiel **Vampire 2** weiter. Mittlerweile ist der 34. (!) Fan-Patch erschienen. Das 182 MByte große Update bügelt nicht nur den Großteil aller Fehler des stark verbuggten Originalspiels aus, sondern verbessert die Spielbalance sowie die Dialoge und schaltet versteckte Inhalte frei. Wenn Sie **Vampire 2** seit dem Erscheinen nicht mehr gespielt haben, lohnt sich ein neuer Durchgang mit dem Patch.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3593

DARWINIA VISTA-VERSION

Das Action-Strategiespiel **Darwinia** ist in einer Vista-Version erschienen, die neben grafischen Verbesserungen drei neue Levels enthält. Die sollen laut dem Entwickler Introversion in Kürze auch als Patch für die normale Windows-Fassung nachgereicht werden. Außerdem arbeitet Introversion an **Multiwinia**, einer Mehrspieler-Variante des Programms.

CS FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3592

Tägliches Ritterhappchen

BATTLEKNIGHT

Auf GameStar.de gibt's seit Mitte März erstmals was zum Selbermachen: das kostenlose Browserspiel Battleknight.

Es dauert noch 45 Minuten, bis Sir LanzeLott von seiner Quest zurückkommt – Zeit genug, um Ihnen inzwischen von seinen Abenteuern zu erzählen. LanzeLott ist ein Ritter aus **Battleknight**, einem so genannten Browserspiel, und das funktioniert etwas anders, als Sie es von Ihren normalen Spielen gewohnt sind. An Browserspielen können Sie in der Regel kostenlos teilnehmen, von überall, denn alle benötigten Daten werden direkt über das Internet in Ihren Web-Browser geladen. Allerdings gibt's eine clevere Einschränkung: Sie dürfen jeden Tag nur eine begrenzte Zahl von Aktionen ausführen, und die laufen in Echtzeit ab. Wenn Sie Ihren Ritter für eine halbe Stunde auf Raubzug schicken, dann ist er tatsächlich 30 Minuten fort. So lassen sich Browserspiele ideal neben der Arbeit führen, denn Sie müssen nur alle paar Stunden mal hereinschauen, um Entscheidungen zu treffen. Zudem entwickelt sich eine angenehme Spannung: Mit welcher Beute wird LanzeLott in 42 Minuten zurückkehren?

Vom Knappen zum Ritter

Battleknight ist Ende 2006 erschienen; am 21. März 2007 sind die Ritter nun exklusiv

auf GameStar.de umgezogen. Unter battleknight.gamestar.de (> [QUICKLINK: 3590](#)) melden Sie sich für das Mittelalter-Abenteuer an. Dazu benötigen Sie lediglich eine E-Mail-Adresse, darüberhinaus werden keinerlei persönliche Daten abgefragt. Sie bekommen eine E-Mail mit einem Link zugeschickt, über den Sie Ihren Spielcharakter aktivieren. Dann kann's losgehen. Neulinge in der **Battleknight**-Welt starten als Knappen, ausgerüstet mit einem Dolch und 100 Silberlingen, der Spielwährung. Der Weg zum Rittertum funktioniert wie im Rollenspiel: Sie sammeln durch Quests und Kämpfe Erfahrung, steigen im Level auf, verbessern Ihre sechs Charakterwerte und kaufen mächtigere Ausrüstung. Statt Ihren Mittelalter-Helden selbst zu steuern, treffen Sie taktische Entscheidungen. Soll er auf Quests ziehen, und wie lange? Oder andere Spieler zum Duell fordern? Kernstück von **Battleknight** ist der Kampf gegen andere Ritter, sprich: andere Menschen. Mit der Suchfunktion wählen Sie würdige Kontrahenten und fordern sie zum Schlagabtausch. Zugehauen wird nach einem Rundensystem, bei dem Sie vor dem Kampf bestimmen, in welcher Reihenfolge Ihr Recke auf welche der neun



In Ihrem **Landsitz** können Sie Edelsteine gegen Boni tauschen, etwa Geleitschutz im Kampf.

Trefferzonen am Körper zielt. Gleichzeitig bestimmen Sie, welchen Part Ihres eigenen Leibs Sie mit dem Schild verteidigen. Das Spiel berechnet dann, ob und wie durchschlagend Sie treffen. Lohn der Duelle: Neben Erfahrung sacken Sie einen Teil des Goldes des Besiegten ein.

Währung Edelsteine

Mit zunehmender Erfahrung kann Ihr Ritteranwärter immer bessere Ausrüstung anlegen, ab Level 10 an Turnieren teilnehmen und um Adelstitel kämpfen. Spieler dürfen Gilden gründen, so genannte Orden, deren Mitglieder Geld in eine Burg investieren können.

Battleknight ist ein freies, aber trotzdem kommerzielles Spiel. Das bedeutet: Der gesamte Inhalt ist kostenlos spielbar, wer will, kann sich aber Vorteile erkaufen. Denn neben Silberlingen kennt **Battleknight** auch Rubine als Währung, die Sie normalerweise tröpfchenweise aus Quests bekommen. Mit den Edelsteinen bezahlen Sie nicht nur hochwertige Ausrüstung, sondern auch Spielboni – etwa das Privileg, täglich länger auf Abenteuer zu ziehen als Normalo-Ritter. **CS**

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3590



Auf dem **Charakterschirm** Ihres Ritters steigern Sie die Grundwerte und bestimmen Trefferzonen.

TIPPS ZUM EINSTIEG

- Kaufen Sie von Ihrem Startgeld einen kleinen Holzschild. Steigern Sie dann jedes der sechs Charakterattribute einmal.
- Die Treffer- und Verteidigungszonen werden bei jedem neuen Charakter zufällig festgelegt. Prüfen Sie nach dem Spielstart, ob Ihnen die Auswahl zusagt. Sie sollten für den Anfang auf eine ausgewogene Mischung von leichten (grün) und schweren (rotgrün) Angriffen auf Gegnerrittern sorgen.
- Wenn Sie von anderen Spielern überfallen werden, verlieren Sie einen Teil Ihres Vermögens. Geben Sie Ihr Geld deshalb möglichst aus, es sei denn, Sie sparen auf neue Ausrüstung.
- Lassen Sie Ihren Ritter über Nacht arbeiten, während Sie schlafen. Am nächsten Morgen sind dann sowohl sein Zeit- als auch sein Silberlings-Konto aufgefüllt.

GAMESTAR.DE PREMIUM

Wenn Sie Mitglied im Premium-Bereich von GameStar.de sind, haben Sie in **Battleknight** automatisch Vorteile: Sie bekommen standardgemäß und kostenlos die Premium-Elemente wie verlängerte Quest- und Arbeitszeit, 250 Silberlinge und längere Speicherzeit von Spiel-E-Mails. Dazu loggen Sie sich einfach mit Ihrem Premium-Namen und -Passwort bei **Battleknight** ein.

EXTRALEBEN MODS



Die Tyraniden sind gefährliche Nahkämpfer. Besonders der **Symbiarch** (rechts).



AB 16/18-DVD:
Video-Special



DVD-XL:

- Battle for Numenor (SuM 2 – AdH)
- Commander Doom v1.2 (Doom 3)
- Deathtrap Dungeon (Oblivion)
- Decloak Beta 1a (Half-Life 2)
- Dystopia v1 (Half-Life 2)
- Europa Barbarorum v0.81a (Rome)
- Gutter Runners v1.1 (Half-Life 2)

DOW: DARK CRUSADE TYRANID MOD

Die Tyraniden sind die Freibiergesichter des **Warhammer 40.000**-Universums, tauchen uneingeladen auf Planeten auf, fressen alles weg und ziehen weiter. Klingt lustig, macht aber tot. In der **Tyrannid Mod** für **Dawn of War: Dark Crusade** sind Sie der Chef der fiesen Aliens und balgen sich auf den bekannten Schlachtfeldern des Basisspiels mit den anderen sieben Parteien. Rückgrat der Tyranidenarmee sind die Symbionten. Die haben schon vor Jahren im Taktik-Shooter **Space Hulk** für Furcht und Schrecken gesorgt. Weil die Viecher vier klauenbewehrte Arme haben, sind sie hervorragende Nahkämpfer, wie nahezu alle Tyraniden – Schusswaffen sind bei den Außerirdischen nur spärlich gesät. Dafür besteht ein Infanterietrupp recht schnell aus rund einem Dutzend Monstern, und mit riesigen Rudeln von Nahkämpfern können Sie sich auch an ballernde Space Marines herannmachen. In höheren Ausbaustufen führen die Tyraniden extragroße Fieslinge ins Feld. Die sind in der Mod allerdings noch nicht ganz fertig – ebenso wie die Spielbalance. Denn bislang ist es schwer, den übrigen Kriegsparteien schnell genug eine starke Übermacht entgegenzustellen. Und ohne die sehen die Tyraniden gegen ballerwütige Kontrahenten alt aus, denn selbst die schwer gepanzerten Space Marines laufen den Aliens ganz leicht davon.

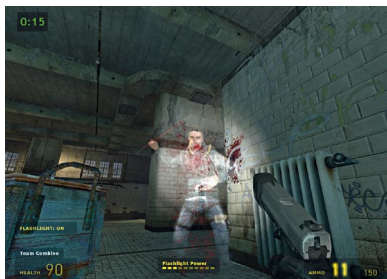
TYRANID MOD

Zusatzrasse für DoW: Dark Crusade [QUICKLINK: 3614](#)

<http://tyranids.dowfiles.com>

VERSION 0.401 GRÖSSE 30 MByte

HALF-LIFE 2 DECLOAK



Die **Taschenlampe** enttarnt Rebellen.

GameStar-Redakteure können unsichtbar werden. Immer dann, wenn sie vorzeitig am Chef Gunnar vorbei das Verlagsgebäude verlassen wollen. Entsprechend fühlen wir uns in **Decloak** für **Half-Life 2** wie zuhause. Das Spielprinzip erinnert ein wenig an die Mod **The Hidden**, in der ein Unsichtbarer gegen Söldner kämpft, doch in **Decloak** sind es gleich mehrere Geister. Die Rebellen starten nur mit Gravity Gun und Brecheisen, können sich dafür aber tarnen. Die Combine haben Schusswaffen, sehen ihre Gegner aber nur, wenn die in den Schein ihrer Taschenlampen laufen. Die Rebellen können zwar auch Waffen aufheben und ballern, müssen sich dafür aber langwierig enttarnen und sind derweil wehrlos. Schießen brauchen die Unsichtbaren aber eigentlich gar nicht, sondern nur aus dem Level entkommen. Simple Spielprinzip, großer Spaß.

DECLOAK

Versteckspiel-Mod für Half-Life 2 [QUICKLINK: 3613](#)

www.ornetwork.org/decloak

VERSION Beta 1a GRÖSSE 33 MByte

ROME EUROPA BARBARORUM



Auf Rhodos zankten sich Germanen und Ptolemäer.

Für die alten Römer waren Barbaren Menschen ohne Bildung. Damit können sie aber nicht die Macher von **Europa Barbarorum** gemeint haben, denn an der Mod für **Rome** arbeiten studierte Archäologen und Historiker mit. Die haben besonderes Augenmerk auf geschichtliche Tatsachen gelegt und historische Ungereimtheiten aus dem Spiel verbannt. Die Provinzen haben nun authentische Namen, und ihre Grenzen entsprechen den Begebenheiten jener Zeit. Jede der 19 Fraktionen, die komplett überarbeitet oder neu erstellt wurden, besitzt unterschiedliche Siegbedingungen. Zudem gibt es neue historische Ereignisse wie die Olympischen Spiele. Mit Liebe zum Detail haben die Entwickler die Einheiten überarbeitet oder neue Kämpfer in die Mod eingebaut. So ziehen einige keltische Krieger vollkommen nackt in die Schlacht – historisch korrekt eben.

EUROPA BARBARORUM

Realismus-Mod für Rome [QUICKLINK: 3607](#)

www.europabarbarorum.com

VERSION 0.81a GRÖSSE 365 MByte



Wir haben uns eine Menge **Verbündeter** gekauft. Sogar einen riesigen Mancubus (links im Bild).

DOOM 3 COMMANDER DOOM

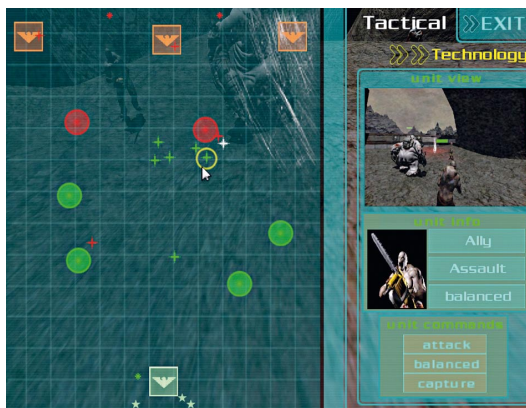
Doom 3 hat mit Taktik ungefähr so viel zu tun wie Schach mit Action. Leif Dehmelt, einer der fleißigsten **Doom 3**-Modder, der bereits **Dungeon Doom**, **Ninja Tournament** und den Rotoscope Shader entwickelt hat, hat sich aufgemacht, das zu ändern. **Commander Doom** fühlt sich ein bisschen wie eine Singleplayer-Variante von **Battlefield** an. Sie beginnen das Spiel als Space Marine mit Pistole und Schrotflinte in Ihrer eigenen Basis. Vor deren Tür erstreckt sich ein Schlachtfeld mit mehreren Kontrollpunkten. Sobald Sie über einen drüberlaufen, gilt er als erobert und beschert Ihnen fortan Geld. Davon kaufen Sie sich nicht nur Standardausrüstung wie Medipacks, Rüstung oder Munition, sondern auch KI-Kameraden. Das sind ausgerechnet die Typen, die Ihnen in **Doom 3** ständig Stress

gemacht haben: Zombies, je nach Preiskategorie mit einer Unterhose oder einer Kettensäge bewaffnet. Die wanken zielstrebig aus der Basis in Richtung der Kontrollpunkte und greifen andere Monster an. Der Computergegner macht derweil nämlich das Gleiche: Er erobert Flaggen und produziert Handlanger. Allerdings andere als Sie, so dass es keine Verwechslungsgefahr gibt – außerdem sind die Kämpfer farblich markiert.

Für richtig viel Schotter können Sie neue Verbündete und Waffen erforschen – allerdings nur die, die Sie schon aus **Doom 3** kennen. Mit der Zeit schwingen Sie also Plasmagewehre und feuern Raketen auf Hellknights, während Ihr Mancubus die feindliche Basis mit Feuerbällen vollpumpt. Denn Spielziel von **Commander Doom** ist es, die Festung des Gegners zu zerstören. Über eine simple taktische Karte können Sie Ihren Monsterhorden sogar Angriffs- und Verteidigungsbefehle geben. In einer der drei Maps der Mod sind Sie im Kontrollraum Ihrer Basis gefangen und können nicht mitkämpfen, sondern müssen sich auf Ihre Zombies verlassen. Das ist dann allerdings selbst für echte Strategiefans zu langweilig. PM FAB

COMMANDER DOOM

Taktik-Mod für Doom 3 QUICKLINK: 3612
http://dungeondoom.d3files.com/commander_doom
 VERSION 1.2 GRÖSSE 37 MByte



Im **Taktik-Bildschirm** geben wir unseren Monstern Befehle.

INCOMING

FORGOTTEN HOPE 2

Eine Weltkriegs-Mod für einen Weltkriegs-Shooter zu produzieren klingt ja zunächst einmal nicht sonderlich sinnvoll. Trotzdem war und ist **Forgotten Hope** bei **Battlefield 1942**-Spielern sehr beliebt, denn die Mod bringt nicht nur mehr Realismus ins Spiel, sondern auch neues Material – über 250 Fahrzeuge und Waffen sowie viele zusätzliche Schlachtfelder. Seit der Veröffentlichung von **Battlefield 2** schrauben die Modder bereits an der passenden Neuauflage von **Forgotten Hope**. Nun haben sie ein erstes Video veröffentlicht. Darin jagen deutsche Flieger einen britischen Konvoi quer durch die Wüste – das erste Szenario von **Forgotten Hope 2** wird Rommels Afrikafeldzug. Passend zur Hitze planen die Modder die Veröffentlichung für den Sommer.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3617



Schönes Modell eines hässlichen Panzers: der **Cruiser Mk IV**.

STARGATE: LA RELÈVE

Stargate-Mods hatten bislang ein eigenes Spiel über die Science-Fiction-Serie plante, ließ die Firma sämtliche Mods zu dem Thema verbieten – scheinbar aus Furcht vor kostenloser Konkurrenz. Die ganze Szene brach zusammen. Die ganze Szene? Nein! Eine kleine Truppe in Gallien, äh, in Frankreich bastelte weiter an ihrer Mod, die mittlerweile auf **Battlefield 2142** umgemünzt wurde. Die Macher wollen allerdings keine Helden aus der Serie einbauen, **Stargate: La Relève** soll eine Multiplayer-Mod werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3616



Fans der **Stargate**-Serie erkennen das Ding in der Mitte sofort.

WIIMOTE MOD

Mit der Wiimote, dem bewegungssensitiven Gamepad von Nintendos Wii, kann man lustige Party-Spiele spielen – **Red Steel**, der einzige Shooter für die Konsole, blieb dagegen hinter den Erwartungen zurück. Deshalb entwickelt derzeit ein Tüftler Wiimote-Treiber für **Half-Life 2**, inklusive Nunchuk-Unterstützung. Während Sie also mit dem einen Gerät etwa einen Buggy steuern, schauen Sie sich mit dem anderen um; während Sie nach rechts laufen, schießen Sie nach links. In den Demo-Videos sieht das schon sehr funktionstüchtig aus. Mit der Wiimote können Sie sogar die Waffe seitlich halten wie ein echter Gangster.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3618



Nach 15 Spieltagen ist die elfte Saison der Teufel GameStar Liga seit dem 4. März beendet. Wir sagen Ihnen, welche Teams auf den Finals in Osnabrück erwartet werden.

Die Stadthalle Osnabrück ist der Austragungsort für die LAN-Finals der elften Saison der Teufel GameStar Liga. Zusammen mit den Finals der WWCL-Season 11 und im Rahmen der »The Summit«-LAN werden am Wochenende vom 13. bis 15. April 2007 rund 1.200 Gäste und etwa 170 geladene Finalisten erwartet.

Die Location

Zum achten Mal ist die Stadthalle in Osnabrück ein würdiger Rahmen für die Summit-LAN. 1.216 Plätze sind zu vergeben, davon 125 Logenplätze und sechs VIP-Logen. Am Freitag, dem 13. April, beginnt der Einlass ab 17.00 Uhr, Ende der Veranstaltung ist am Sonntag, dem 15. April um 18.00 Uhr. Bekannt ist die Summit auch für ihr vorzügliches Samstags-Buffer, das für 14,50 Euro mitgebucht werden kann. Hier heißt es dann am Samstag von 16.00 bis 18.00 Uhr: »Iss, was du schaffst.« Daneben gibt es aber auch günstige Verpflegung mit großen Portionen im Preisbereich bis fünf Euro. Ein paar Plätze sind noch zu vergeben. Wer also mit seinem PC ein LAN-Wochenende mit Komfort, vielen Turnieren und umfangreichem Rahmenprogramm in Form der WWCL/GSL-Finals erleben will, kann sich noch anmelden. Zu den Annehmlichkeiten der Summit gehören ein großer Chillout-Bereich mit Dachterasse und Blick auf die Innenstadt sowie komplett abgetrennte Schlafräume, Duschen und weitere gemütliche Ecken zum Aus-



Schönes Ambiente, jede Menge Unterhaltung: »The Summit«-LAN in der Stadthalle Osnabrück.

ruhen. Im Parkettbereich kostet das Wochenende 36 Euro, in den Logen 56 Euro ([QUICKLINK: M159](#)). Für Besucher und Zuschauer ohne PC gibt es die Möglichkeit, Tagestickets für fünf Euro zu erwerben. Hier ist auch der Eintritt in den Finalbereich der WWCL und der Teufel GameStar Liga enthalten.

Die Teilnehmer

Sechs der acht Finalisten bei **Counterstrike 1.6** sind relativ sicher. Dazu gehören: Das ehemalige *GEELife*-Team, das jetzt unter dem Namen *360eSports G.Skill* spielt, die Rekordmeister der *GSL mousesports*, *a-Losers*. *MSI.OCZ*, das Team *frantiC* (ehemals *SK Gaming*), *hoorai*, *Levicom*, *mystical lambda* und *starComa*. *Tagan CS*. Die restlichen Teams haben noch Nachholspiele zu absolvieren, deswegen ist ihre Teilnahme noch nicht zu 100 Prozent gesichert.

Tactical Ops

Die definitiv letzte Saison für den Klassiker in der Teufel GameStar Liga beherbergt so gut wie alle großen Namen dieses Titels. Die Dauersieger von *Deutschlands kranker Horde* wollen das letzte Finale natürlich für sich entscheiden – mit dem absolut

makellosen Saisonergebnis von 45 Punkten aus 15 Spielen stehen die Chancen dafür hervorragend. Doch in der Gruppe B wartet der »Lieblingsfeind« *mDk'Core64* darauf, den Favoriten endlich mal ein Bein zu stellen. Weiterhin beteiligt und fest für die Finals qualifiziert: *#oldbastards*, *The New Genins*, *xplosionZ*, *Geh aB Clan TO*, *team.noChance* und die niederländischen Meister *ZwaardeGekste*, die erst vor kurzem den Clanbase Open Cup gewinnen konnten und in allen **TO**-Wettbewerben der Clanbase, sowohl national als auch international, an der Tabellenspitze stehen. An Favoriten mangelt es also nicht. Wir sind gespannt, wer sich den letzten Titel der **Tactical Ops**-Serie holen wird.

Warcraft 3

Auch in der **Warcraft 3** Premier League stehen noch ein paar Nachholspiele aus. Titelverteidiger *mousesports* konnte sich nach anfänglichen Schwierigkeiten wieder auf einem soliden vierten Platz stabilisieren, *SK Gaming Germany*, *starComa Tagan* und *nlfaculty* rechnen ebenfalls mit einem Platz auf den Finals. Etwas wackeliger sieht es noch für *Stofftiere Online* und



13. Spieltag der *GSL: cl9n* gegen *360eSports G.Skill*. In unserem **Spiel des Monats** geht es diesmal auf *de_cbble* zur Sache.

PREISGELDER FÜR DIE TEUFEL GAMESTAR LAN-FINALS

Counterstrike (5 on 5)

- 1. Platz 4.000 Euro
- 2. Platz 2.500 Euro
- 3. Platz 1.000 Euro

Tactical Ops (5 on 5)

- 1. Platz 2.500 Euro
- 2. Platz 1.500 Euro
- 3. Platz 1.000 Euro

Warcraft 3 (2 on 2)

- 1. Platz 1.000 Euro
- 2. Platz 800 Euro
- 3. Platz 500 Euro

Insgesamt: 14.800 Euro



das **WC3**-Team vom *Geh aB Clan* aus, die noch nicht sicher qualifiziert sind. Ganz oben in der Tabelle stehen die *powaaaa puffgirlz!*, die mit 30 Punkten fast nicht mehr einzuholen sind. Dahinter rangieren *RaG'n'Friends* und *inPanic*, die ebenfalls sicher auf den Finals vertreten sein werden. Die Team-Mischung lässt dieses Mal ein wenig Raum für Spekulationen, zumal das erfolgreiche Gespann aus *Hasuobs* und *Spell* bei *mousesports* anscheinend nicht mehr in dieser Formation antritt. Die Konkurrenz im 2on2 ist stark, deswegen wäre es nicht verwunderlich, wenn dieses Mal ganz andere Namen auf der Siegerliste auftauchen würden.

World Cyber Games

Die Gewinner der Teufel GameStar LAN-Finals in den Disziplinen **Counterstrike 1.6** und **Warcraft 3** erhalten auch dieses Jahr wieder einen Platz für den nationalen Qualifier der World Cyber Games 2007 – und somit die Chance, die Bundesrepublik im November in Seattle zu vertreten. Nächstes Jahr werden die E-Sportler dafür



Die Stadthalle in Osnabrück, Schauplatz der Summit-LAN und der Finals der WWCL und der Teufel-GSL.

nicht weit reisen müssen: Die Stadt Köln hat es geschafft, sich die World Cyber Games 2008 zu sichern. Damit findet die WCG zum zweiten Mal auf europäischem Boden statt, und zum ersten Mal in Deutschland. Vom 5. bis 9. November 2008 werden in der Kölnmesse über 1.000 E-Sportler aus mehr als 100 Ländern und über 20.000 Besucher erwartet. Als Austragungsstätte ist das neue Nordgelände der Kölnmesse vorgesehen. Oberbürgermeister Fritz Schramma und Hyoung Seok Kim, Präsident des ICM, haben den Vertrag für die Durchführung der World Cyber Games am 13. März unterzeichnet.

Spiel des Monats

Unser Spiel des Monats auf der DVD stammt diesmal vom 13. Spieltag. Die Begegnung *cl9n* gegen *360eSports G.Skill* konnte sich trotz der hohen Tabellendifferenz zwischen den beiden Teams als echter Krimi

für die DVD empfehlen. Das Team von *360eSports G.Skill* startete in der ersten Saisonhälfte unter der Flagge von *GEELife*, die ihre Mannschaft zu Beginn des Jahres überraschend auflösten. Das Spiel des Monats wurde diesmal wieder in bewährter Form vom *mouz!live*-Team gesichtet und zu einer Zusammenfassung verarbeitet.

Team Speed-Link am Ende?

Im November letzten Jahres wurde das Werksteam des Peripherie-Herstellers Speed-Link aus der EPS ausgeschlossen. Seither war nur noch das **Counterstrike Source**-Team einigermaßen erfolgreich. Doch dieses verabschiedete sich kürzlich in Richtung *mTw*, und somit steht Speed-Link ohne Spieler da. Eine Schließung des Clans wäre die logische Konsequenz, allerdings will sich die Geschäftsleitung erst nach der Cebit über den Fortbestand des Projekts Gedanken machen.

WR

WWCL LAN-KALENDER APRIL 2007

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
05.04.07	Gigantia #1.1	200	A-1230	Wien	www.gigantia.at	16
06.04.07	Frag Master LAN Event	300	A-9560	Feldkirchen	www.fragmasterclan.at	16
06.04.07	PE-LAN VI	155	66822	Lebach-Thalexweiler	www.pe-lan.de	18
06.04.07	L@ntastic Phase VIII	200	65385	Rüdesheim	www.lantastic.org	16
06.04.07	LAN66 – Easter Combat 7	300	26316	Varel	www.lan66.de	18
06.04.07	CyberLAN session seven	240	04435	Schkeuditz	www.cybernetworkgroup.de	16
06.04.07	Convention-X-Treme 9: Easterfrag	504	76689	Karlsdorf-Neuthard	www.convention-x-treme.de	16
06.04.07	Lan-4u 25	400	16798	Fürstenberg	www.lan-4u.de	16
13.04.07	Rubikon – LAN VIII	200	09366	Stollberg	www.rubikon-lan.de	18
13.04.07	ThunderNight VII	200	36289	Friedewald	www.thunder-night.de	16
13.04.07	The Summit VIII	1218	49074	Osnabrück	www.the-summit.de	18
27.04.07	DECAY XII	200	59955	Winterberg-Silbach	www.decay-lan.net	16
27.04.07	hausruck-lan April 2007	180	A-4674	Altenhof	http://hausruck-lan.org	16
04.05.07	LC-WR #5	216	38855	Wernigerode	www.lc-wr.de	16

Sagen Sie mal »Aaaaaa!«

PATCH-TESTS



Supreme Commander: Seit dem Patch 3320 bereiten Bauvorhaben vielen Spielern Probleme.

Supreme Commander

Version: 3220 (int.) **Größe:** 16,6 MB
Highlights: Kopierschutz entfernt, Chatfunktion verbessert

Eine gute Woche nach dem vorhergehenden Update veröffentlichte Gas Powered Games Anfang März bereits den nächsten Patch für **Supreme Commander**. Aufgrund diverser Startprobleme haben die Entwickler den Kopierschutz Securom entfernt. Im Spiel selbst gibt es eine neue Chatfunktion: Nachrichten an Verbündete

werden fortan mit der Tastenkombination **Alt + Enter** versendet. Zudem blockieren eingehende Botschaften die strategische Zoom-Funktion nicht mehr. Die Benutzeroberfläche erstreckt sich nun selbst dann über die gesamte Bildschirmbreite, wenn Sie sie an den unteren Bildschirmrand gepackt haben. Allerdings bringt das Update auch neue Probleme. Beispielsweise kann es zu störenden Verzögerungen beim Platzieren von Gebäuden kommen. Zudem gesteht Gas Powered Games Abstürze in Mehrspieler-Gefechten mit acht Spielern ein, die seit dem Update auftreten. Da Partien mit so vielen Spielen nur sehr selten vorkämen, entschied man sich dennoch für die Veröffentlichung des Patches.

Dark Messiah of Might & Magic

Version: 1.04 (dt.) **Größe:** 110 MB
Highlights: neuer Multiplayer-Modus, drei zusätzliche Capture-the-Flag-Karten.

Ubisoft und der Entwickler Arkane haben die Online-Kloppe-

Echtzeit-Strategie, Ego-Shooter, Rollenspiele – im März decken die Patches besonders viele Genres ab.

reien des Actionspiels **Dark Messiah of Might & Magic** umfangreicher gemacht. Neben drei frischen Karten für den Capture-the-Flag-Modus gibt es die neue Variante »Colosseum«. Darin treten zwei Spieler oder zwei Teams gegeneinander an. Gewonnen ist eine Partie, wenn der Gegner beziehungsweise das ganze feindliche Team ausgeschaltet ist. Cool: Befinden Sie sich in der Server-Warteschleife, können Sie die laufenden Kämpfe beobachten, auf eine Partei (Untote und Menschen) Wetten abschließen und so Erfahrungspunkte gewinnen, die Sie in Ihren Charakter investieren. An der Balance des Colosseum-Modus müssen die Entwickler allerdings gerade in den 1-gegen-1-Kämpfen noch feilen: Nahkämpfer haben – sofern nicht schon mit Schutzfähigkeiten ausgebaut – gegen Zauberer so gut wie keine Chance.

Titan Quest

Version: 1.30 (int.) **Größe:** 12,7 MB
Highlights: Zahlreiche Fehler und Absturzursachen behoben, Balance leicht verbessert.

Der Patch 1.30 bringt das Action-Rollenspiel **Titan Quest** auf

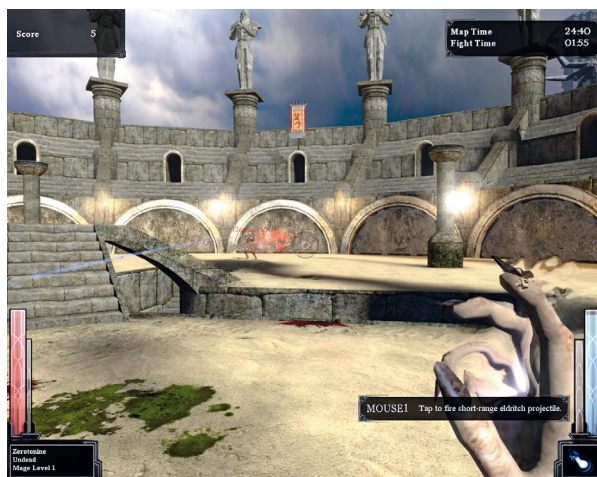


Patch 1.30 bringt Titan Quest auf den Stand des Add-ons **Immortal Throne** und behebt einige Bugs.

den gleichen Stand wie das kürzlich erschienene Erweiterungspaket **Immortal Throne**. Der Softwareflicker behebt vor allem zahlreiche Fehler. Beispielsweise konnte es in Multiplayer-Gefechten vorkommen, dass sich der Tag-Nacht-Zyklus nicht deaktivieren ließ. Außerdem geht es diversen Absturzursachen (etwa in Verbindung mit der Physikengine) an den Kragen. Die Entwickler feilen auch an der Balance: So lassen Bossgegner und epische Monster nun mehr sogenannte einmalige Gegenstände fallen. Zudem wurde Typhon, der Endboss von **Titan Quest**, auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ein wenig abgeschwächt. So haben es Einsteiger künftig etwas leichter. **PET AP DM**



- DVD:**
 - Darkstar One (Vista)
 - Die Siedler 2 DNG v11757
 - Infernal (Vista)
 - Supreme Commander v3220
 - Titan Quest v1.30
- DVD-XL:**
 - Armed Assault v1.05
 - Dark Messiah of Might & Magic v1.04



Dark Messiah of M&M: Im neuen Colosseum-Modus dürfen Sie wetten.

PATCH-TICKER

DARKSTAR ONE: Mit einer neuen Version des ProtectDisc-Kopierschutztreibers läuft der Weltraum-Shooter nun auch unter Windows Vista und der 64-Bit-Version von Windows XP.

INFERNAL: Das 3D-Actionspiel Infernal lässt sich mit dem neuen Vista-Update unter Microsofts neuem Betriebssystem problemlos installieren, da der Kopierschutz Tages überarbeitet wurde.

ARMED ASSAULT: Version 1.05 spendiert dem Ego-Shooter in erster Linie eine verbesserte KI und eine schönere Benutzeroberfläche.

DIE SIEDLER 2 DNG: Der dritte Patch v11757 bringt das Hauptprogramm auf den Stand des Wiwinger-Addons und überarbeitet den Multiplayer-Teil. Zudem wurden Fehler im Editor behoben.


DATASTAR

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher bei uns erschienenen Tipps und Lösungen. Die Datenbank finden Sie auf unserer DVD im Menüpunkt »Programme« oder unter www.gamestar.de/magazin/datastar




SPIELETTITEL ART COUNTER

TAKTIKEN


Command & Conquer 3  3 4 4 2


KURZTIPPS

Battlestations Midway  3 4 4 0


Die Sims 2:
Vier Jahreszeiten  3 4 4 0


Elder Scrolls 4: Oblivion  3 4 4 0


Europa Universalis 3  3 4 4 0

Star Trek: Legacy  3 4 4 0

Supreme Commander  3 4 4 1


Titan Quest:
Immortal Throne  3 4 4 1


UFO Afterlight  3 4 4 1


World Racing 2  3 4 4 1

 BUGS AUSNUTZEN  EASTER EGGS  TAKTIKEN
 BELOHNUNGEN  CHEATS  TIPP VON GAMESTAR.DE


BATTLESTATIONS MIDWAY

 Torpedobomber sind für den Luftkampf weitestgehend ungeeignet. Schicken Sie die Flieger zum Nachladen sofort wieder zur Basis zurück, sobald sie ihre Geschosse abgesetzt haben.

 Wenn Sie schnellstmöglich neue Flugzeuge starten müssen und keine Zeit haben, einen Schwarm zurückzurufen, lassen Sie ein dezimiertes Grüppchen einfach abstürzen. Dann wird zuhause sofort ein Geschwaderplatz frei.

 Ihre Besatzung warnt Sie nur sehr selten, wenn ein Torpedo Kurs auf Ihr Schiff genommen hat. Sehen Sie sich daher in regelmäßigen Abständen um, damit Sie notfalls rechtzeitig ausweichen können. Wechseln Sie dabei aber erst zu einem Waffensystem, das gerade nicht im

Einsatz ist, damit Ihre Mannschaft ungestört weiterkämpfen kann.


 KI-kommandierte Zerstörer hetzen Ihr U-Boot so lange, bis Ihnen die Luft ausgeht. Greifen Sie diese daher möglichst schnell an. Fahren Sie das Periskop aus, damit der Zerstörer Sie erspäht. Er wird nun zielstrebig auf Sie zukommen. Drehen Sie das U-Boot genau in seine Richtung, geben Sie Vollgas und warten Sie, bis der Zerstörer 300 Meter entfernt ist. Nun schießen Sie kurz hintereinander drei Torpedos ab: einen genau in Richtung des Feindes, einen ein bisschen weiter rechts und einen ein bisschen weiter links. Tauchen Sie nun ab, und drehen Sie hart zur Seite weg. Zwei der Torpedos dürften den Zerstörer treffen und versenken, bevor er Ihnen zu nahe kommen kann.



Battlestations Midway: Halten Sie mit Ihrem U-Boot genau auf den angreifenden Zerstörer zu.


DIE SIMS 2 VIER JAHRESZEITEN


EA hat eine neue Erweiterung für Die Sims 2 veröffentlicht. Damit Ihre Computermenschen in allen vier Jahreszeiten entspannt leben können, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle einige Cheats.

 Drücken Sie gleichzeitig **[Strg]**, **[C]** und **[C]**. In das erscheinende Textfeld geben Sie einen der nachfolgenden Cheats ein und bestätigen anschließend mit **[Enter]**.

CHEAT	WIRKUNG
motherlode	50.000 Simoleans
kaching	1.000 Simoleans
StretchSkeleton	macht Ihren Sim größer
aging off	schaltet das Altern aus
aging on	schaltet das Altern an
social_debug	Sie sehen die sozialen Auswirkung Ihres Handelns im Voraus
slowmotion X	setzen Sie für X eine Zahl zwischen 0 (schnell) und 8 (langsam) ein, um das Spiel in Zeitlupe laufen zu lassen
autopatch on	informiert Sie automatisch über Updates
help_all	zeigt Ihnen sämtliche Cheats an


ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

 Um in dunklen Höhlen oder Gemäuern mehr zu sehen, erhöhen Sie in den Grafikoptionen die Helligkeit. Durch diesen simplen Trick sparen Sie Fackeln – also bares Geld.

 Um Ihre Haushaltskasse aufzubessern, gehen Sie wie folgt vor: Werden Sie Mitglied einer Gilde, die ein eigenes Haus besitzt. Jetzt kommt der illegale Teil: Klauen Sie im eigenen Clubhaus alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Den Krempel können Sie bequem bei jedem Händler verschern. Diese Aktion bringt reichlich Zaster und keinen Ärger.

Jaildri

EUROPA UNIVERSALIS 3


 Drücken Sie während des Spiels die **[\\$]**-Taste (**[Alt] + [2] + [1]** auf dem Ziffernblock), um die Konsole zu öffnen. Nun können Sie die folgenden Cheats eingeben und mit **[Enter]** bestätigen:

CHEAT	WIRKUNG
colonist	fügt einen Kolonisten hinzu
diplomat	Sie erhalten einen Diplomaten
fow off	»Kriegsnebel« wird deaktiviert
fow on	»Kriegsnebel« wird aktiviert
merchant	Sie erhalten einen Händler
missionary	ein Missionar erscheint
die native	die Ureinwohner greifen an
cash	Sie bekommen Taschengeld
spy	Sie erhalten einen Spion




Europa Universalis 3: Ermögeln Sie sich Vorteile!


STAR TREK LEGACY

 Um Ihr Schiff unzerstörbar zu machen, müssen Sie die »config.cfg« im Spielverzeichnis nach unserer Anleitung abändern. Vergessen Sie nicht, zuvor eine Sicherungskopie zu erstellen. Ändern Sie den Eintrag »cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.35« in »cfg_SPPlayerDamageModifier =

0.00« ab. Diese Modifikation funktioniert allerdings nur im Kampagnen-Modus.

 Neben Unsterblichkeit können Sie sich auch Geld erschleichen. Ändern Sie dafür die Zeile »cfg_COMMAND_POINTS_MULTIPLIER_FOR_DECOMMISSIONING_SHIP = 0.5« in »cfg_COMMAND_POINTS_MULTIPLIER_FOR_DECOMMISSIONING_SHIP = 4.0«. Wenn Sie nun ein gebrauchtes Schiff verkaufen, erhalten Sie für den Pott nicht mehr nur wie üblich die Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises, sondern das Vierfache.


SUPREME COMMANDER

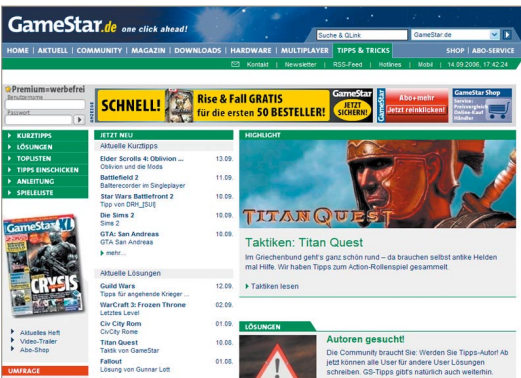
 Eine wichtige Tastenkombination, die Ihnen das Handbuch verschweigt, ist **[Strg] + [Z]**. Mit dieser Kombination wählen Sie sämtliche Einheiten des ausgewählten Typs auf der Karte aus. Sollen beispielsweise alle Ihre Torpedobomber in Gruppe 4 versammelt sein, wählen Sie einen der Flieger aus, drücken **[Strg] + [Z]** und anschließend **[Strg] + [4]**.



Supreme Commander: Einfacheres Gruppen-Management durch versteckte Tastenkombination.


TIPPS & TRICKS AUF GAMESTAR.DE

Wir haben die Tipps-Datenbank auf unserer Homepage GameStar.de entscheidend verbessert: Seit Anfang August können jetzt auch Sie Ihre besten Cheats und Taktiken in die Datenbank eintragen. Je hilfreicher der Tipp, desto besser die Bewertung der GameStar-Community und desto größer die Chance, dass wir Ihren Tipp auch an dieser Stelle im Heft veröffentlichen – mit der entsprechenden Belohnung von 13 Euro. Alle Online-Tipps, die es in die Tipps & Trick der aktuelle Ausgabe geschafft haben, kennzeichnen wir mit folgendem Symbol: 



Unsere neue **Tipps-Datenbank** auf GameStar.de: von Lesern, für Leser und mit der Chance auf Heft-Veröffentlichung.

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE


 Die Codes können Sie eingeben, indem Sie während des laufenden Spiels die ESC-Taste betätigen und im Menü den Punkt »Inhalte freischalten« auswählen. Dort geben Sie dann die folgenden Zahlenkombinationen ein.

KOMBINATION	ITEM-SET
373624	Armament of Gaul
437626	Armament of Germania
925678	Garb of the Great Merchant
274267	Shinobi Shozoku



Titan Quest: Immortal Throne: Mit unseren Cheats schalten Sie mächtige Ausrüstung frei.

UFO AFTERLIGHT

 So aktivieren Sie die Konsole: Rechtsklicken Sie auf die Desktop-Verknüpfung des Spiels und dann auf »Eigenschaften«. Fügen Sie der Zeile »C:\Programme\CENEGA\UFO Afterlight\UFO.exe« – options scale_text=1 video_caption=TRUE« den Befehl »enable_video_console=true« hinzu. Der genaue Pfad der Datei hängt davon ab, in welches Verzeichnis Sie UFO Afterlight installiert haben. Nun können Sie während des Spiels durch die Taste **[F12]** die Konsole öffnen, einen der Codes eingeben und mit **[Enter]** bestätigen.


CHEAT	WIRKUNG
full_store	plus 25 von jedem Ausrüstungsgegenstand
add_experience X	fügt X Erfahrungspunkte hinzu
resource_all	verschafft Ihnen Rohstoffe
kill_enemies	erledigt schlagartig alle Gegner auf der Karte





UFO Afterlight: Vernichten Sie per Cheat alle feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld.


WORLD RACING 2


Bereiten Sie sich schon mal auf die kommende Cabrio-Saison vor: World Racing 2 ist ab sofort in der »Racing Box« zum Preis eines schrottreifen Reserverads zu haben.


 Die Fahrzeugeinstellung »Arcade-Plus« sorgt mit mehr Bodenhaftung, virtueller Spurverbreiterung und bei Bedarf zugeschaltetem Allradantrieb für mehr Fahrstabilität im Grenzbereich und ist daher für Einsteiger und Simulationsmuffel besonders geeignet.

 Für ein paar wertvolle Millisekunden Zeitersparnis empfehlen wir den zuschaltbaren Bremsassistenten. Der unterstützt Sie bei den teils kniffligen Bremsmanövern, damit Sie sich aufs Gasgeben und Lenken konzentrieren können.

 Bremsspuren beziehungsweise Furchen im Gelände bei Offroad-Rennen bleiben im Spiel erhalten. Bei zukünftigen Rennen können Sie sich solche Merkmale als Signal für Anbrems- und Beschleunigungspunkte zu Nutze machen.

 Drehen Sie vor Driften Probe-runden, um die Kurven und ihre Driftwinkel zu kennen. Beginnt der Wettkampf, bleiben Sie fünf bis zehn Sekunden am Start zurück, bis Sie freie Bahn haben. Auch mit wenig Übung haben Sie die anderen Fahrer bereits nach wenigen Kurven wieder eingeholt. Überholen Sie jedoch erst, wenn Sie eine ordentliche Anzahl von Punkten kassiert haben. Durch die variable Gegner-KI haben Sie selbst wenige hundert Meter vor dem Ziel noch Chancen auf den ersten Platz.

 Fahrfehler werden mit einem satten Punktabzug geahndet. Versuchen Sie deshalb stets, so besonnen wie möglich zu fahren. Lassen Sie sich also ruhig mal überholen und attackieren Sie später.

 Im Spiel können Sie das Rennen mit **[V]** pausieren und die Kamera mit der Maus bewegen. Drücken Sie nun die Taste zum Zurücksetzen des Autos, wird es von der aktuellen Kameraposition auf die Piste herabgelassen. So können Sie sich bei den Wegpunktmissionen direkt vor die Checkpoints setzen.

Tobias Schwaiger / **FAB**



World Racing 2: Solche Bremsspuren in den Kurven sollten Ihnen als Anbremspunkte dienen.

Die Kunst des Krieges

COMMAND & CONQUER 3

Der schöne Echtzeit-Hit kann Einsteiger mit seiner taktischen Vielfalt überwältigen. Wir verschaffen Ihnen einen Überblick und geben Taktik-Tipps zu sämtlichen Einheiten und Spezialwaffen.

Ihre Mammutpanzer sterben schneller aus als die gleichnamigen Tiere, das Tiberium wächst Ihnen über den Kopf, und auf Ihren Stützpunkt regnen Atombomben? Das muss nicht sein: Mit unseren Tipps zu **Command & Conquer 3** wenden Sie das Schlachten-glück zu Ihren Gunsten – in der Kampagne und im Mehrspieler-Modus.

ALLGEMEINE TIPPS

Bauen Sie Ihre Fahrzeugfabrik neben der Raffinerie, so dass der Ernter das Gebäude auf seinem Arbeitsweg passieren muss. Falls das Vehikel beschädigt wird, flicken es die Drohnen der Fabrik beim Vorbeifahren automatisch – Sie verschwenden keine Zeit für die Reparatur. Die GDI baut alternativ einen Rig-Geschützturm auf dem Weg des Sammlers.

Ihr Hauptziel beim Angriff auf Stützpunkte sind die Kraftwerke: Wenn Sie die zerstören, fallen die gegnerischen Abwehrtürme aus. Ihre eigenen Generatoren müssen Sie daher gut beschützen. Zudem sollten Sie nicht alle Kraftwerke nebeneinander bauen, sondern in Ihrer Basis verteilen. Sonst kann der Feind alle Stromerzeuger auf einmal vernichten.

Errichten Sie Abwehrtürme nicht nur am Rand der Basis, sondern auch zwischen den Gebäuden. Sonst sind Sie wehrlos, wenn sich der Feind mit unsichtbaren Einheiten einschleicht oder Truppen mitten in den Stützpunkt teleportiert.

GDI und Nod können Infanteristen und einige Fahrzeuge mit Fliegern befördern, was pro Einheit 500 Credits kostet. Bringen Sie so einen mobilen Außenposten in die Nähe der Feindbasis und stellen Sie ihn dort auf. Das dauert 30 Sekunden, während derer Sie den Brückenkopf verteidigen müssen. Neben dem fertigen Posten bauen Sie dann Geschütztürme, zu denen Sie die feindlichen Verteidiger locken. Die Scrin nutzen keine Lufttransporte, sondern das Teleport-Talent der Mastermind-Einheit. Damit senden Sie Truppen an beliebige Stellen der Karte, was zwei Vorteile hat: Sie müssen sich keine Sorgen um Luftabwehr machen und befördern auch schwere Einheiten.

Teuer, aber effektiv: Nehmen Sie beim Angriff auf Stützpunkte vier bis fünf Ingenieure mit. Falls Sie mit GDI oder Nod antreten, lassen Sie die Mechaniker hinter der Front in Truppentransportern (BMTs) oder Flugzeugen warten. Wenn Sie die Scrin spielen, können die Assimilatoren in Ihrer Basis bleiben. Bauen Sie bereits vor der Attacke einen oder zwei Ihrer stärksten Geschütztürme. Achten Sie darauf, dass Ihre Kraftwerke genug Strom für die Kanonen herstellen. Platzieren dürfen Sie die Bauwerke noch nicht, lassen Sie sie »fertig« in der Iconleiste stehen. Beginnen Sie dann mit der Offensive und schlagen Sie eine Bresche durch die Verteidiger. Stoßen Sie mit den Ingenieuren durch diese Lücke vor. Scrin-Spieler teleportieren die Jungs mit dem Mastermind in die Feindbasis. Dort erobern die Techniker möglichst viele Bauten. Neben einem Gebäude errichten Sie flugs die vorproduzierten Abwehrtürme, mit denen sich der Feind zusätzlich herumschlagen muss.

Erobern Sie mit Ingenieuren vorrangig Kasernen, in denen Sie umgehend weitere Techniker ausbilden. Die übernehmen dann noch mehr Gebäude, die Sie sofort verkaufen. So verliert der Feind schnell seine halbe Basis.

Bevor Sie per Ingenieur eine Raffinerie einnehmen, sollten Sie warten, bis der Ernter zurückkehrt. Wenn das Vehikel ans Gebäude andockt, schicken Sie den Ingenieur hinein. So übernehmen Sie neben der Raffinerie auch den Sammler.

Zerstörte Avatare, Juggernauts und Tripods hinterlassen Wracks. Die können Sie mit Ingenieuren übernehmen, um die Einheiten in Ihren Diensten wiederzubeleben. Halten Sie hierfür einige



Erobern Sie **Einheiten-Wracks** mit Ingenieuren.

Mechaniker in der Hinterhand. Wenn Ihr Heer die Schlacht verliert, sollten Sie mit letzter Kraft alle Wracks sprengen. Sonst schenken Sie dem Gegner Ihre Einheiten.

GDI EINHEITEN



Infanterietrupp (300 Credits)

Wenn sich die Gewehrträger ein-graben, bilden sie einen Bunker, der Gewehrfeuer widersteht. Zu Spielbeginn sind die Schützen ein guter Ersatz für MG-Türme. Später taugen die Kämpfer nur als Kanonenfutter, mit dem Sie Feinde von Ihren teuren Einheiten ablenken.



Raketentrupp (400 Credits)

Mit Bazookas zerlegen die Jungs Fahrzeuge, Gebäude und Flieger. Verschanzen Sie die Soldaten in Häusern, um unachtsame Panzer oder Flugzeuge zu sprengen. Falls der Feind mit Ihrer Verteidigung Vehikeln durchbricht, sollten Sie rasch einige Raketentrupps ausbilden.



Ingenieur (500 Credits)

Transportieren Sie die Techniker stets in BMTs. Zu Fuß sind die Ingenieure zu langsam und verwundbar.



Grenadier (800 Credits)

Mit nur einem Treffer erledigen die Soldaten sämtliche Infanteristen in einem Haus. Da die Grenadiere verwundbar sind, sollten Sie sie in einem BMT befördern. Die Soldaten schleudern ihre Granaten dann aus dessen Fenstern.



Scharfschützen (1.000 Credits)

Setzen Sie die Fernkämpfer ein, um Stellungen auszuspähen. Das lohnt sich: Juggernaut-Artillerie darf Feinde aus besonders großer Entfernung bombardieren, wenn sie sich im Sichttrichter eines Scharfschützen befinden. Das klappt auch, wenn sich die Kundschafter in einem BMT oder einem Haus befinden.



Kommando (2.000 Credits)

Der Einzelkämpfer erledigt Infanterie und Gebäude im Handumdrehen, sieht aber kein Licht gegen Fahrzeuge und Abwehrtürme. Immerhin kann er Avatare, Juggernauts und Tripods per Sprengladung zerstören. Weil er hierzu jedoch selten nah genug an den Gegner herankommt, sollten Sie auf den überbeurteilten Krieger besser verzichten.



Zone Trooper (1.300 Credits)

Die Elitekämpfer zerlegen Panzer und Gebäude im Nu. Per Jetpack überspringen die Soldaten Abgründe und Flüsse. So gelangen Sie in unbewachte Ecken der Feindbasis, um Kraftwerke zu sprengen. Spendieren Sie den Zone Troopern im Arsenal das Lebensenergie-Upgrade (2.000 Credits). Der erhöhte Sicht-radius (1.000 Credits) bringt nichts.



Pitbull (700 Credits)

Der Pitbull schießt Flugzeuge ab und entdeckt getarnte Einheiten. Nehmen Sie bei Angriffen stets fünf Bugs mit. Auf das »Mörser«-Upgrade (1.000 Credits, im Technologiezentrum) können Sie verzichten – Panzer und mit Scharfschützen beladene APCs kämpfen effektiver gegen Gebäude und Infanterie.



Predator (1.100 Credits)

Beim Angriff auf Stützpunkte lenkt der Predator das Feuer der Abwehrtürme von Mammuts und Juggernauts ab. Das »Railgun«-Upgrade (3.000 Credits, im Technologiezentrum) lohnt sich für den Predator nicht, ist für den Mammut aber Pflicht. Kaufen Sie es.



BMT (700 Credits)

Infanterie feuert aus den Fenstern des Transporters. Das ist sehr nützlich in Verbindung mit Grenadieren (um Häuser zu räumen) und Scharfschützen (um Infanterie aufzuhalten). Legen Sie mit dem BMT Minenfelder (500 Credits), um Engpässe abzudichten.



Ernter (1.000 Credits)

Mittels MG kann der GDI-Ernter Infanterietrupps erledigen.



MBF (2.500 Credits)

Kaufen Sie nur eine MBF, wenn alle Ihre Bauhöfe zerstört wurden.



Rig (2.000 Credits)

Das zerbrechliche Vehikel kann sich in einen mächtigen Geschützturm verwandeln, der nahe Fahrzeuge repariert. Nehmen Sie bei jeder Offensive ein Rig mit, das Sie hinter der Front aufstellen. Ziehen Sie beschädigte Einheiten zur Reparatur zurück. Eskortieren Sie das Rig mit drei Luftabwehr-Pitbulls, die per »Stellung halten«-Befehl im Reparaturradius des Turms bleiben. Platzieren Sie zudem mindestens ein Rig vor Ihrer Basis, um Ihre Verteidiger zu heilen.



Mammutpanzer (2.500 Credits)

Der Dickpanzer zerlegt Fahrzeuge und Gebäude in Sekunden. Das »Railgun«-Upgrade (3.000 Credits, im Tech-Zentrum) ist Pflicht, damit erledigt der Mammut sogar kleinere Infanteriegruppen. Seine Achillesferse sind Luftangriffe. Kleinere Flieger hält er per Raketenwerfer in Schach, gegen Bomber hat der träge Koloss aber keine Chance. Schützen Sie ihn mit zwei bis drei Pitbulls.



Juggernaut (2.200 Credits)

Die Artillerie feuert lahm, richtet aber viel Schaden an. Gemeinsam mit Scharfschützen sind die Juggernauts sehr effektiv, weil der Feind das Langstreckenfeuer nicht abwehren kann, sondern nach den Spähern suchen muss.



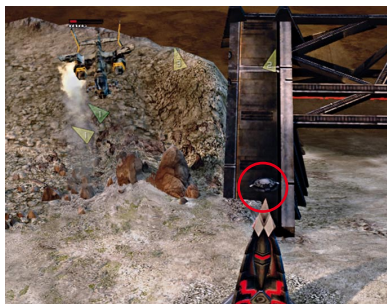
Landvermesser (1.500 Credits)

Der Landvermesser entpackt sich zu einem Vorposten, bei dem Sie Gebäude und Abwehrtürme errichten dürfen. Mit solchen Stützpunkten dichten Sie Engstellen ab, etwa Brücken. Oder Sie bauen eine Raffinerie direkt bei einem Tiberium-Feld. Oder Sie errichten einen Brückenkopf in der Nähe der Feindbasis.



Orca (1.110 Credits)

Bauen Sie vier Orcas, um schnell mächtige Bodeneinheiten (Avatare, Tripods etc.) auszuschalten. Nach einem Upgrade (500 Credits, im Technologiezentrum) können die Helis für je 200 Credits beliebig viele Sensorbojen verteilen, die den Kriegsnebel kurzfristig lichten und getarnte Einheiten erspähen. Kleben Sie die Bojen bevorzugt an Ernter, damit die samt Sensor zurück in ihre Basis rollen.



Pflanzen Sie mit Orca-Helis Sensoren (Kreis).



Firehawk (1.500 Credits)

Kaufen Sie mindestens vier der vielseitigen Flieger, die Sie mit Luft-Luft-Raketen beladen. So patrouillieren die Jäger über Ihrer Basis, um Bomber abzufangen. Wenn Sie angreifen möchten, lassen Sie die Firehawks zum Flugplatz zurückkehren und Bomben laden. Damit sprengen Sie Fahrzeuge sowie Abwehrtürme. Per »Stratofighter«-Upgrade (2.000 Credits, im Technologiezentrum) springen die Bomber an einen beliebigen Punkt, danach düsen sie aber zum Flugplatz zurück und sind Flakfeuer ausgeliefert. Dieses Himmelfahrtskommando lohnt sich nur, wenn Sie flott ein Superwaffen-Gebäude zerstören müssen.



Radar-Scan (250 Credits)

Gebäude: Gefechtsstand. Lichtet den Kriegsnebel. Nützlich, um die Feindbasis vor einem Artillerieschlag aufzudecken. Die Orca-Sensoren sind aber billiger.



Luftlandetruppen (1.000 Credits)

Gebäude: Arsenal. Setzt zwei Schützen- und zwei Raketenwerfer-Trupps ab. Nur zu Spielbeginn nützlich, um schnell Nachschub zu ordern.



Scharfschützen (2.500 Credits)

Gebäude: Technologiezentrum. Setzt drei Scharfschützen ab. Sinnvoll, weil Sie die Fernkämpfer damit nahe der Feindbasis platzieren können – wo die Jungs Ziele für Ihre Artillerie aufdecken.



Orca-Angriff (500 Credits)

Gebäude: Landeplattform. Billiger Luftangriff, der nicht einmal ein Kraftwerk sprengen kann. Überflüssig.



Bloodhounds (2.000 Credits)

Gebäude: Landeplattform. Setzt zwei Pitbulls und zwei BMTs ab. Nur sinnvoll, wenn Sie fernab Ihrer Basis dringend Luftabwehr-Truppen brauchen.



Zone-Trooper-Pods (3.000 Credits)

Gebäude: Satelliten-Uplink. Wirft drei Zone Trooper ab. Sehr nützlich, weil die Jungs 600 Credits billiger sind als beim Kauf in der Kaserne.



Schockwellen-Art (2.500 Credits)

Gebäude: Satelliten-Uplink. Schädigt und deaktiviert Gebäude. Nützlich, falls der Gegner Kraftwerke an einem Ort geballt hat. Decken Sie die Generatoren per Radar-Scan auf, und beschießen Sie sie mit der Artillerie. Sprengen Sie die beschädigten Gebäude dann per Luftschlag.



Ionenkanone (5.000 Credits)

Gebäude: Ionenkanonen-Kontrollzentrum. Superwaffe.

NOD EINHEITEN



Kampftrupp (200 Credits)

Die Infanterie eignet sich nur als Kanonenfutter. Per »Bekennen«-Upgrade (1.000 Credits, im Schrein der Geheimnisse) fügen Sie der Miliz einen Anführer hinzu, der halluzinogene Granaten wirft – eher sinnlos, weil die Soldaten oft schon vor dem Wurf sterben. Nützlich: Die »Tiberium-Infusion« (500 Credits, im Schrein der Geheimnisse) erhöht die Lebenspunkte und das Tempo der Kämpfer.



Raketen-Trupp (400 Credits)

Die Bazooka-Soldaten entsprechen Ihren GDI-Pendants, zerlegen also effektiv Panzer sowie Flieger.



Saboteur (500 Credits)

Transportieren Sie den Gebäude-Dieb möglichst immer per Luftfracht (500 Credits). Nutzen Sie seine Sprengfallen, um Engpässe zu verminen.



Fanatiker (800 Credits)

Die Fanatiker sprengen ihr Ziel und verschwinden dann. Am nützlichsten sind die Jungs, wenn Sie sie per Lufttransport (500 Credits) hinter den feindlichen Linien absetzen, um dort Ge-

bäude zu zerstören. Spendieren Sie ihnen die »Tiberium-Infusion« (500 Credits, im Geheimen Schrein), damit sie schneller und widerstandsfähiger sind.



Schwarze Hand (900 Credits)

Mit einem Schuss erledigen die Flammenwerfer-Soldaten alle Feinde in einem Haus. Weil die Kämpfer aber verwundbar sind, sollten Sie hierzu besser Flammenpanzer nutzen.



Shadow-Team (800 Credits)

Bauen Sie auf jeden Fall einige dieser Trupps! Denn die Soldaten sind unsichtbar und können fliegen. So gelangen sie in unbewachte Ecken der Feindbasis, wo sie mit ihren Explosivladungen Gebäude zerstören. Um ein Kraftwerk im ersten Anlauf zu zerlegen, brauchen Sie zwei Teams. Die Soldaten profitieren von den Upgrades »Bekannter« sowie »Tiberium-Infusion«.



Kommando (2.000 Credits)

Die Spionin hat die gleichen Talente wie ihr GDI-Pendant und ist zudem unsichtbar. Nützlich, so können Sie sich an Avatare, Juggernauts und Tripods anschleichen, um sie zu sprengen.



Nod-Mot (600 Credits)

Das Motorrad schießt Luftpfeile ab und erspäht getarnte Truppen. Halten Sie das zerbrechliche Rad aus dem direkten Bodenkampf heraus.



Raider (400 Credits)

Der MG-Buggy macht kurzen Prozess mit Infanterie. Dank des Upgrades »EMP-Strahl« (1.000 Credits, im Forschungslabor) kann er einen Impuls ausstoßen, der nahe Fahrzeuge und Gebäude zehn Sekunden lang lahmlegt. Lenken Sie beim Angriff auf eine Basis die Verteidiger mit Skorpion-Panzern ab, und lassen Sie den Raider in den gegnerischen Stützpunkt rasen, wo er die Abwehrtürme per EMP-Stoß ausschaltet.



Scorpion (800 Credits)

Mit dem billigen Panzer lenken Sie Verteidiger von ihren Tarnpanzern und Avataren ab. Das sinnvolle »Laserbatterie«-Upgrade (2.000 Credits, im Tech-Labor) erhöht die Feuerkraft des Skorpions, mit »Dozerschaukeln« (1.000 Credits, im Tech-Labor) kann er Minen räumen. Letzteres ist sinnlos, setzen Sie zur Minensuche lieber Venoms ein.



Ernter (1.000 Credits)

Der unsichtbare Sammler kann sich vor Angreifern verstecken.



MBF (2.500 Credits)

Der mobile Bauhof entspricht exakt dem MBF der GDI.



Flammenpanzer (1.000 Credits)

Der Feuerspucker zerlegt Gebäude in Rekordzeit und räumt besetzte Häuser. Gegen Kanonenbeschuss hat der Flammenpanzer jedoch keine

Chance. Rücken Sie erst mit ihm vor, wenn die meisten Feindtanks erledigt sind.



Stealth-Panzer (1.000 Credits)

Mit dem unsichtbaren Raketenwerfer erkunden Sie die Karte und überwachen Schlüsselstellen. Besonders gut eignet sich der Tarnpanzer für die Jagd auf Ernter: Mit fünf Fahrzeugen zerlegen Sie einen Sammler und fliehen, bevor der Feind Verstärkung schicken kann.



Strahlenkanone (1.000 Credits)

Laden Sie jeden Obelisken des Lichts mit zwei bis vier dieser Lasersgeschütze auf, um seine Reichweite und Feuerkraft deutlich zu erhöhen. Die Strahlenkanone leistet auch im Angriff wertvolle Dienste: Wenn Sie mehrere Vehikel auf ein Ziel hetzen, bündeln sie ihre Laser und schmelzen Gebäude im Nu. Mittels Spezialtalent lässt die Kanone Ihren Strahl von einem Venom abprallen und feuert so über Berge hinweg. Die Reichweite des Lasers erhöht sich damit nicht.



Avatar (3.000 Credits)

Der Laser-Mech kann verbündete Einheiten zerstören, um ihre Talente zu stehlen: Strahlenkanone (zweiter Laser), Stealth-Panzer (Tarnfeld), Flammenpanzer (Flammenwerfer) und Nod-Mot (getarnte Einheiten erspähen). Ein komplett ausgerüsteter Avatar kostet damit 6.600 Credits – zu teuer. Das einzige Pflicht-Upgrade ist die Strahlenkanone, weil sie die Feuerkraft des Mechs erhöht. Das Tarnfeld lohnt sich nur, wenn Sie Hinterhalte legen möchten. Der Flammenwerfer hat eine zu geringe Reichweite, nehmen Sie lieber Flammenpanzer mit. Das Sensor-Upgrade ist nutzlos. Eskortieren Sie den Avatar mit Nod-Mots oder Venoms, die zudem als Luftabwehr dienen.



Ein voll ausgerüsteter Avatar ist zu teuer.



Botschafter (1.500 Credits)

Der mobile Kommandoposten entspricht seinem GDI-Pendant.



Venom (700 Credits)

Das flinke Flugzeug entdeckt unsichtbare Einheiten und fängt Flieger ab. Lassen Sie einige Venoms um Ihre Basis patrouillieren, um Bomber abzufangen. Spendieren Sie dem Flieger die »Laserbatterien« (2.000 Credits, im Forschungslabor), damit er auch Bodentrup-

pen gefährlich wird. Mit dem »Signatur-Generator« (100 Credits, im Tech-Labor) gaukeln Sie dem Feindradar Truppenmassen vor, was nicht einmal in Mehrspieler-Partien sinnvoll ist. Denn Ihr Gegner wird auch auf die Spielansicht schauen, und dort sieht der Venom ganz normal aus.



Vertigo (1.800 Credits)

Der Tarnkappen-Bomber zerlegt Gebäude sowie langsame Bodentruppen. Vertigos eignen sich somit perfekt für Angriffe auf Raffinerien, Geschütztürme und Spezialwaffen-Gebäude.

SPEZIALWAFFEN



Köderarmee (500 Credits)

Gebäude: Operationszentrum. Klont beliebige Einheiten. Die Kopien richten keinen Schaden an, eignen sich aber prima als Ablenkung oder Kanonenfutter für Geschütztürme. Schicken Sie bei jedem Angriff einige Klone vor.



Radar-Störrakete (750 Credits)

Gebäude: Operationszentrum. Deaktiviert das gegnerische Radar einige Sekunden lang. Nützlich, um Angriffe vorzubereiten. Warnt den Feind aber auch, dass Sie etwas vorhaben.



Tarnfeld (1.500 Credits)

Gebäude: Operationszentrum. Tarnet alle Einheiten im Umkreis und schädigt Infanterie. Der Wirkungskreis ist aber zu begrenzt, um ganze Heere zu verbergen. Wenden Sie das Tarnfeld lieber auf Feindsoldaten an, um sie zu erledigen.



Shadow-Kommando (1.600 Credits)

Gebäude: Geheimer Schrein. Ruft zwei Schattenteams herbei. Sehr sinnvoll für Überraschungsangriffe.



Minenwurf (1.500 Credits)

Gebäude: Flugfeld. Legt unsichtbare Minen. Eignet sich, um Engstellen abzudichten und Ernter auf dem Weg zum Tiberium-Feld zu zerstören.



Katalyst-Rakete (1.500 Credits)

Gebäude: Tiberium-Chemiewerk. Sprengt Tiberium-Felder oder Raffinerien. Ideal, um Ernter zu erledigen.



Tiberium-Saat (500 Credits)

Gebäude: Tiberium-Chemiewerk. Wirft einige Tiberium-Kristalle ab. Nützlich bei Geldnot, denn die Kristalle füllen einen Ernter komplett und sind somit über 2.400 Credits wert. Abzüglich der Kosten gewinnen Sie 1.900 Credits.



Gasbombe (3.500 Credits)

Gebäude: Tiberium-Chemiewerk. Effektive Brandbombe, die aber von einem Flugzeug abgeworfen wird. Und das kann abgeschossen werden.



Aurorabombe (5.000 Credits)

Gebäude: Tempel von Nod. Superwaffe, muss vor dem Einsatz sieben Minuten lang aufladen.

SCRIN EINHEITEN



Buzzer (200 Credits)

Setzen Sie die verwundbaren Wirbler stets in Fünfertrupps ein, um Infanterie zu schnetzeln und besetzte Gebäude zu räumen. Zudem sollten Sie alle Sucher, Devourer und Tripods mit je einer Buzzer-Einheit verbinden, damit die Vehikel auch Infanterie erledigen können.



Desintegrator (300 Credits)

Auch diese Billig-Biester sind nur in der Masse gefährlich. Hetzen Sie sie in Fünfertrupps auf Ernter.



Assimilator (500 Credits)

Verstecken Sie einige der unsichtbaren Assimilatoren nahe der Feindbasis. Dann lassen Sie Ihr Heer angreifen, um die Verteidiger abzulenken – und rennen anschließend mit den Ingenieuren los, um Bauwerke einzunehmen.



Schock-Trooper (800 Credits)

Diese Käfer sind die unwichtigste Scrin-Einheit, daran ändern auch die Upgrades »Plasmadisk-Werfer« (1.000 Credits, im Technologieassembler) und »Teleportset« (2.000 Credits) nichts. Erstere erhöhen die Feuerkraft marginal, mit Letzteren überspringen die Schock-Trooper Abgründe. Falls Sie Feinde überraschen wollen, sollten Sie mit dem Mastermind Truppen in ihre Basis teleportieren.



Mastermind (1.500 Credits)

Bauen Sie einen dieser Käfer! Mit seinem Teleport-Talent schicken Sie drei bis vier Einheiten an eine sichtbare Stelle der Karte. Nach Gebrauch lädt die Fähigkeit zehn Sekunden lang auf, so dass Sie binnen einer Minute eine ganze Armee verlegen können. Oder Sie teleportieren drei Tripods mitten in die Feindbasis, um den Feind abzulenken. Dann schicken Sie vier Assimilatoren hinterher, die Bauten erobern. Der Mastermind bleibt derweil in Ihrer Basis. Falls der Feind attackiert, übernimmt der Mastermind per Gedankenkontrolle einen der Angreifer.



Masterminds teleportieren Tripods in Stützpunkte.



MG-Walker (700 Credits)

Setzen Sie den Kampfläufer nur ein, wenn der Gegner viel Infanterie baut. Nutzen Sie zur Luftabwehr Sucher, weil die unsichtbare Flieger sehen.



Sucher (800 Credits)

Der flinke Gleiter schießt Flugzeuge ab und entdeckt unsichtbare Einheiten. Deshalb sollten Sie jeder Armee vier bis fünf Sucher mitgeben.



Ernter (1.000 Credits)

Der Sammler heilt sich auf Tiberium-Feldern selbst – sinnvoll.



Korruptor (1.400 Credits)

Der Schleimwerfer räumt besetzte Häuser mit nur einem Treffer, zudem kann er Bodentruppen reparieren. Halten Sie **[Strg]** gedrückt und rechtsklicken Sie auf eine Einheit, damit der Korruptor ihr folgt und sie automatisch flickt. Im Zusammenspiel mit Tripods ist das effektiv.



Devourer (1.000 Credits)

Der Panzer kämpft besonders effektiv gegen Gebäude. Besuchen Sie mit ihm vor dem Angriff das gegnerische Tiberium-Feld – um den feindlichen Ernter zu zerlegen und die Kanone des Panzers mit Tiberium aufzuladen. So richtet der Devourer mehr Schaden an.



Tripod (3.000 Credits)

Begleiten Sie den mächtigen Kampfläufer stets mit einem Korruptor, der ihn repariert. Falls Sie genügend Geld haben, sollten Sie das Upgrade »Energiefeld-Generatoren« (3.000 Credits, im Technologieassembler) kaufen. Das macht den Tripod widerstandsfähiger.



Explorer (1.500 Credits)

Entspricht den mobilen Kommandoposten von GDI und Nod.



Drohnenschiff (3.000 Credits)

Der Bauhof der Scrin kann fliegen. Falls Sie genügend Geld haben, sollten Sie mit dem Drohnenschiff heimlich hinter die Feindbasis schweben und dort Abwehrtürme aufbauen.



Sturmreiter (1.500 Credits)

Lassen Sie die Mini-Gleiter über Ihrer Basis kreisen, um Bomber und Panzer abzufangen. Weil sie keine unsichtbaren Einheiten aufspüren können, sollten Sie ihnen einige Sucher oder ein Trägerschiff zur Seite stellen.



Devastator (2.400 Credits)

Plätten Sie mit dieser fliegenden Artillerie aus der Distanz die feindlichen Abwehrtürme, bevor Sie einen Großangriff starten. Eskortieren Sie das Kriegsschiff mit einem Trägerschiff, das einen Ionensturm erzeugt. Dann kämpft der Devastator effektiver und heilt sich selbst. Er profitiert zudem vom Upgrade »Energiefeld-Generatoren«.



Trägerschiff (3.000 Credits)

Der Träger sendet acht Gleiter aus, die mit Fahrzeugen und Gebäuden kurzen Prozess machen. Raketen- und Flakgeschütze holen die Mini-Raumschiffe jedoch schnell vom Himmel. Wenn der Träger still steht, kann er sich in

einen Ionensturm hüllen, der Feinde beschädigt und Sturmreiter- sowie Devastator-Flieger stärkt. Zudem entdeckt der Träger unsichtbare Feinde. Nehmen Sie bei Angriffen stets einen der schwebenden Kolosse mit und spendieren Sie ihm das Upgrade »Energiefeld-Generatoren« (3.000 Credits, im Technologieassembler).

SPEZIALWAFFEN



Staseschild (1.000 Credits)

Gebäude: Stasekammer. Macht Einheiten unverwundbar, aber auch kampf- und bewegungsunfähig. Gut, um bedrohte Tiberium-Sammler zu schützen, bis Nachschub eintrifft.



Blitzturm (1.000 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Baut einen Abwehrturm an einer beliebigen Stelle. Zu teuer zur Basisverteidigung, aber in der Offensive nützlich.



Phasenfeld (1.400 Credits)

Gebäude: Technologieassembler. Verstärkt kurzfristig die Panzerung einiger Einheiten, macht sie aber zugleich feuerunfähig. Die gestärkten Truppen eignen sich prima als Kanonenfutter, das Feinde von Ihrem Heer ablenkt.



Rekonstr.-Drohnen (1.500 Credits)

Gebäude: Warp-Sphäre. Sehr nützliche Roboter, die alle Einheiten im Umkreis reparieren. So flicken Sie Ihre Truppen während der Schlacht.



Wurmloch (2.000 Credits)

Gebäude: Signal-Transmitter. Öffnet ein Wurmloch zwischen zwei sichtbaren Punkten der Karte. So verlegen Sie flugs eine ganze Armee. Falls Sie genügend Zeit haben, sollten Sie lieber das kostenlose Mastermind-Talent einsetzen.



Mutterschiff (5.000 Credits)

Gebäude: Signal-Transmitter. Ruft ein Mutterschiff zum Signal-Transmitter. Der dick gepanzerte Pott ist zwar extrem langsam, zerstört Gebäude aber mit nur einem Schuss. Bauen Sie den Signal-Transmitter möglichst nah an der Feindbasis, und eskortieren Sie den teuren Brummer mit Ihrer gesamten Armee. Sonst wird er zu leicht abgeschossen.



Vibrations-Scan (500 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Deckt Tiberium-Felder, Raffinieren sowie Ernter auf. Nur brauchbar, falls Sie noch nicht wissen, wo die Feindbasis liegt.



Der Schwarm (1.000 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Ruft sieben Buzzer herbei. Nur sinnvoll, wenn Sie fix Nachschub brauchen.



Spalt (5.000 Credits)

Gebäude: Spaltgenerator. Superwaffe, lädt sieben Minuten lang auf. Nur der gegnerische Bauhof kann einem direkten Treffer widerstehen. **GR**

IMPRESSUM

Chefredakteur, Associate Publisher



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anshr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Heftkoordination



Uwe
Miethe (um)

Spiele-Redaktion



Christian
Schmidt (cs,
ltd. Redakteur)



Petra
Schmitz (pet)



Michael
Graf (gr)



Trainee:
Patrick
Lück (pcl)



Heiko
Klinge (hk)



Daniel
Matschewsky
(dm)



Fabian
Siegmund (fab)



Praktikant:
Andrej
Plancak (ap)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Hendrik
Weins (hw)

DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, lgt.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)



Trainee:
Patrick
Maier (pm)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)



Praktikant:
Michael Ober-
meier (mo)

Freie Mitarbeiter: André Linken, Florian Holzbauer

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Redaktionsassistent



Isa
Stamp



Anita
Thiel



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Anita
Blockinger



Daphne
Cisneros

Tobias Schwaiger

Korrespondenten:
Stacy Cowley (New York)
Zhang Ran (Shanghai)
Martyn Williams (Tokio)

Benedikt Plass

Peter Sayer (Paris)
Sumner Lemon (Taipeh)
George Dragon (Budapest)
Lukas Erben (Prag)

Kundenservice

Telefon: 0711 / 7252-275
Telefax: 0711 / 7252-377
E-Mail: shop@gamestar.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Kundenservice

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger:

GameStar Kundenservice:
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580
70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275
Österreich: 01 / 219 55 60
Schweiz: 071 / 314 06-15
Fax: 0711 / 7252-377
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 Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:

Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 31 17 04

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-660, Fax: 089 / 360 86-652

Vertrieb

Gesamtvertriebsleitung:

Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsassistent:

Melanie Stahl (-738)

Vertriebsmarketing:

Matthias Weber (ltg.) (-154)

Stefanie Kusseler (-451)

Ines Pariente (-506)

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel.: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IVW Q IV/2006): **240.809** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 2/2007):

24.410.283 Page Impressions

4.355.514 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

ACTA

AWA

Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD, Events:

Anzeigenleitung:

Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung:

Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung:

Philipp Johnsen (-691)

Christoph Knittel (-629)

Assistenz Anzeigen/Marketing:

Susanne Fütterer

Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:

Rudolf Schuster (-135),

Verena Schieder (-740), Fax: (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:

Andreas Mallin (-603), Fax: (-619, -328)

Andreas Frenzel leitend (-239)

IDG Global Solutions:

für ausländische IDG-Publikationen:

Tina Ölschlager, leitend (-116)

Anzeigenpreise:

Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1.10.2006.

Zahlungsmöglichkeiten:

HypoVereinsbank,
BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20;
Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: 089 / 360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des
Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment
Media GmbH ist die IDG Communications Verlag AG,
München, die 100% 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

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf,
kdg mediatec AG,
Osswald GmbH & Co.,
Megapac

In unserer Mediengruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:

Gamepro

PC WELT

tecCHANNEL

/GameStar/dev

COMPUTERWOCHE

ChannelPartner

Macwelt

CIO
IT-STRATEGIE FÜR MANAGER

LESERBRIEFE

SPIELEHÄNDLER

Ich möchte Kathrin Müller, die Verkäuferin eines Computerspiele-Ladens (Leserbrief in Ausgabe 04/07), und die Geschäftsleitung dieses Ladens loben. Ich finde ihr Verhalten vorbildlich und würde mir wünschen, dass es mehr Läden dieser Art gäbe. Ein Beispiel: Vor ein paar Tagen wollte ich mir Supreme Commander kaufen und ging zum Einkaufszentrum in meiner Nähe. Dort gibt es ein Geschäft einer großen Kaufhauskette und einen Elektronik-Discounter. Beide bieten Supreme Commander als Paket mit Dawn of War an. Die beiden Spiele stecken zusammen in einer Packung, so dass man nur die Altersfreigabe von Supreme Commander sehen kann, das ab 12 Jahren freigegeben ist, Dawn of War aber erst ab 16. Nun ich bin 14 Jahre alt und dachte mir, ich kann es ja mal versuchen, das Doppel zu kaufen. Tatsächlich bekam ich es ausgehändigt. Das würde bei einem Geschäft wie dem, in dem Kathrin

Müller arbeitet, wohl nicht passieren, da die Verkäufer(innen) dort wissen, was die Spielepackungen enthalten.

Mathies Schneider

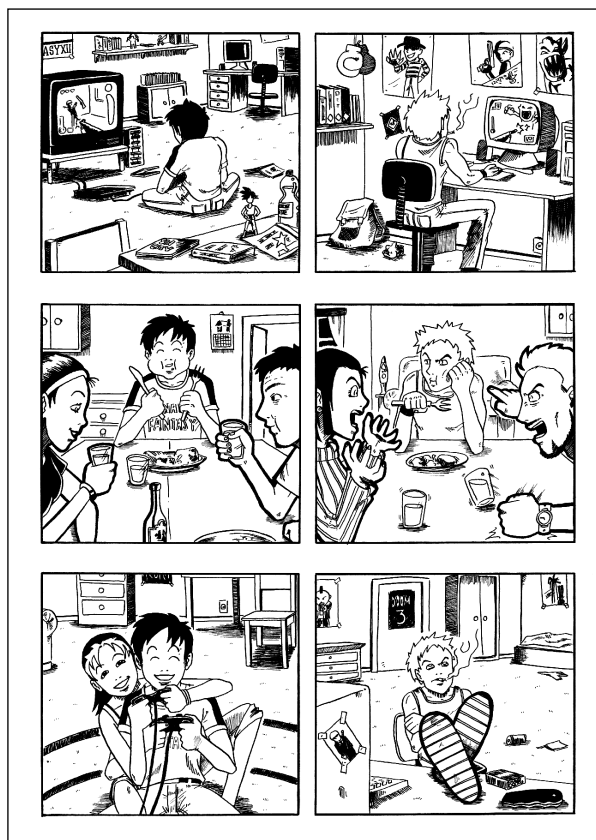
Es besteht in Deutschland die Pflicht, sich einer »zur Überprüfung berechtigten« Person auszuweisen. Ein Polizeibeamter ist normalerweise eine solche Person, eine Verkäuferin ist es definitiv nicht. Dass ich mich als erwachsene Person ausweisen soll, selbst wenn ich ein Spiel ab 12 kaufe, akzeptiere ich nicht mehr. Hier wird es im örtlichen Saturn genauso gehalten, und ich habe das jetzt mehrmals über mich ergehen lassen. Es ging beim letzten Mal schon so weit, dass die Verkäuferin mein Alter nicht sehen können wollte, aber den Ausweis meiner mich begleitenden Freundin auch nicht akzeptierte – immerhin sei das Spiel, wohl weil es ein Shooter war, ja für mich... Als Konsequenz dieser unverschämten Praxis werde ich einfach keine Spiele mehr kaufen, höchstens online,

wenn dann eine einmalige Registrierung ausreicht. Ein erwachsener Mensch will nicht wegen seines legalen Hobbys kriminalisiert werden, und ein Laden sollte jeden Kunden mit Höflichkeit und Respekt behandeln.

Malte Paskuda

VANGUARD

So sehr ich Petras geistreiche Kommentare zu schätzen weiß, so sehr muss ich befürchten, dass sie, wie wohl auch die ganze restliche Redaktion, mittlerweile für Tests von neuen Online-Rollenspielen ungeeignet ist. Dass World of Warcraft ein gutes, stilistisch teilweise überragendes und insbesondere einsteigerfreundliches Spiel ist, will ich gar nicht in Frage stellen. Doch wenn ich mir euren Test zu Vanguard durchlese, beschleicht mich das ungute Gefühl, dass ihr ob eures Warcraft-Wahns nicht mehr in der Lage seid, über



Der großartige Comicstrip **The Difference** von Philipp Petzold zeigt in der linken und der rechten Spalte zwei Spieler, die sich unterschiedlich entwickeln,

den Tellerrand hinauszublicken. Petras Artikel ist voller Fehlinformationen oder – mangels Spielerfahrung – falschen Interpretationen über die Mechanik. Vanguard will kein typischer WoW-Klon sein, sondern ist im Geiste mit dem ersten Everquest verwandt. Es ist nicht so einsteigerfreundlich wie WoW, es ist nicht so durchgestylt und bunt, und es ist kein Spiel, in dem man in 30 oder 40 Spielstunden das höchste Level erreicht. Es fordert deutlich mehr Eigeninitiative vom Spieler, belohnt dafür aber mit Inhalten, über die Blizzard allenfalls im Traum nachgedacht hat. Dazu zählen eigene Häuser und Boote. Korrekt ist, dass Vanguard derzeit von zahllosen Bugs geplagt wird und stellenweise viel zu leer ist. Das Entwicklerteam Sigil hat zugegeben, dass das Spiel aufgrund finanzieller Schwierigkeiten verfrüht auf den Markt gebracht wurde. Das ist ein großes Problem und sollte nicht unerwähnt bleiben, doch Petra versäumt es, diese Information herauszugeben. Statt dem Spiel, das ein gewaltiges Potenzial hat, diese lächerliche Wertung von 62 Punkten zu geben, hätte es gar nicht bewertet werden dürfen.

Matthias Weise

GameStar Selbstverständlich müssen wir Vanguard beim Verkaufsstart bewerten, das ist unsere Aufgabe: Spiele testen, die im Laden stehen. Denn unsere Leser erwarten eine Antwort auf die Frage, ob sie das

Programm kaufen sollen oder nicht. Vanguard ist in seiner derzeitigen Fassung ein unfertiges Spiel, für das der Hersteller trotzdem den vollen Preis verlangt. Dass sich Vanguard, genau wie jedes neue Online-Rollenspiel, am momentanen Genre-Spitzenreiter World of Warcraft messen lassen muss, ist keine Voreingenommenheit, sondern eine Selbstverständlichkeit. Es gibt keinen Grund, warum Vanguard nicht genauso zugänglich, gut bedienbar und fehlerlos sein sollte WoW, obwohl es sich an erfahrene Spieler richtet. Vanguard besitzt viel Potenzial. Das sehen wir genauso. Deshalb werden wir es weiter spielen und in einem Kontrollbesuch-Artikel neu überprüfen und bewerten, sobald die schwersten Fehler behoben sind.

Christian Schmidt

ANZEIGENBEILAGE

Mit großer Vorfreude habe ich heute das aktuelle Heft von seinem Folienmantel befreit. Nach dem Durchstöbern der ersten Seiten spürte ich einen kleinen Hubbel. Ich fragte mich, was das wohl sein könnte, vielleicht ein Abo-Extra? Gespannt und gleichzeitig neugierig blätterte ich weiter. Und was sah ich da? Eine nackte Blondine, die mich mit ihren grünen Augen seltsam anschaute. Beim näheren Betrachten sah ich auch noch eine wollüstige Brünnette,

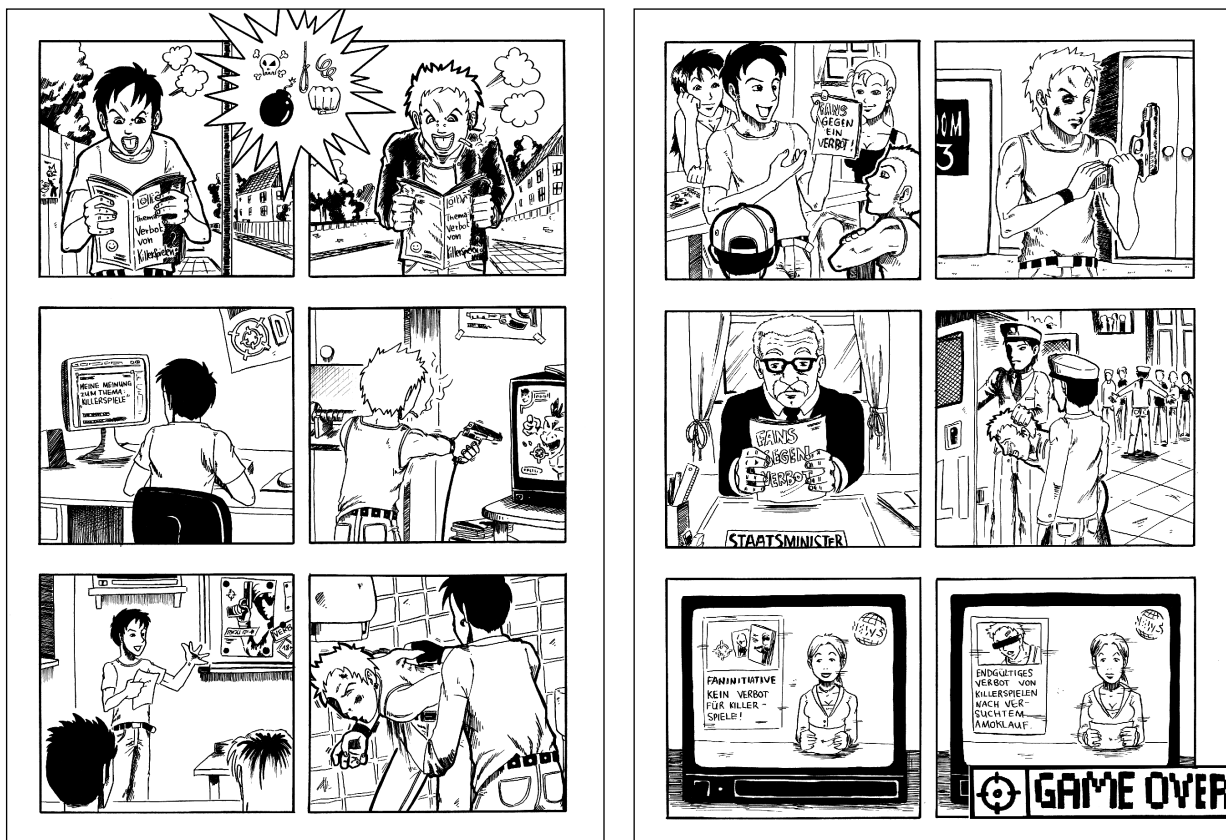


Vanguard: »Statt dem Spiel diese lächerliche Wertung von 62 Punkten zu geben, hätte es gar nicht bewertet werden dürfen.«

die sich nackt auf einem Bett rälkelte. Die ominöse Beilage entpuppte sich als Katalog für Erotik-Handygames und Wallpaper. Was soll das, liebe GameStar? Ich kaufe mir euer Heft nicht, um mich an pornografischen Inhalten zu ergötzen. Ich will Spieltest, nicht Brüste und Stellungen. Die ganze Welt beschwert sich darüber, wie leicht zugänglich »Killerspiele« sind. Pornografie in Form von Handywerbung scheint dahingegen niemanden zu stören.

Thomas Traxel

Ich halte mich zwar für relativ liberal, aber das, was in der Ausgabe 4/2007 als kleines Heftchen dabei war, geht mir zu weit. Ein Heft mit einer Unmenge an Handypornos



obwohl beide am Computer spielen. »Nicht die Spiele sind das Ausschlaggebende, sondern soziale Probleme«, kommentiert Philipp seinen Strip.

beizulegen ist schlicht verantwortungslos. Denn immerhin lesen euer Magazin auch viele Kinder, und die müssen mit so etwas sicherlich nicht bombardiert werden. Aber dieses Problem gab es ja schon mehrmals mit eurer Anzeigenabteilung. In Zukunft würde ich es begrüßen, wenn euer Heft vor solchen Sachen verschont bleibt.

Patrick Rauh

GameStar Wir verstehen die Kritik, die wir ungefiltert an die Anzeigenabteilung und die Geschäftsführung weiterleiten. Letztendlich liegt die Entscheidung über solche Beilagen nicht in unseren Händen.

Gunnar Lott

SPIEL DES JAHRES

Solange Spiele wie Gothic 3 zum besten Spiel des Jahres werden, solange werden Spieler weiter als Betatester ausgenutzt.

Pascal Rux

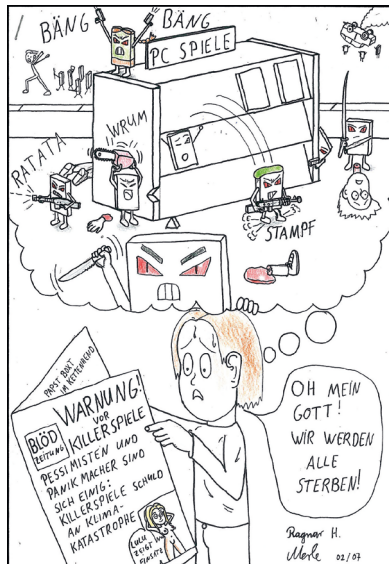
JADE EMPIRE

Dem Team-Check entnehme ich, dass sich drei von euren Redakteuren am asiatisch angehauchten Szenario von Jade Empire stören. Aufgrund der Abgegriffenheit dieses Settings kann ich eure Kritik wirklich verstehen. Wie wär's mal mit was ganz Neuem? So einem Rollenspiel mit grünhäutigen Orks, Links-, Unter- und Grünelfen bzw. Eis- und Schneezwergen? Ich teile nämlich den von euch häufig geäußerten Wunsch nach Originalität.

Christian Schwab

HISTORIENVIDEOS

Ich möchte euch für die unterhaltsame Zeitreise in euren Historienvideos danken. Es kann nicht schaden, wenn die jüngeren Spieler unter der Leserschaft wissen, wo die Wurzeln ihres Hobbys liegen – und es macht mir und manch anderem Spieler da draußen ebenso Spaß, an die alten Zeiten und Hits von früher erinnert zu werden.



Ragnar Merle schickte diese Karikatur auf »Killerspiele«-Berichterstattung in den Medien.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:
dvd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Kundenservice
Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren
Fax: 0711 / 72 52-377
E-Mail: shop@gamestar.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

FEHLER!

Das Wichtigste ist doch, dass man was draus lernt. Schauen Sie sich zum Beispiel diese Jungs da an: Das sind die GameStar-Redakteure. Die machen dauernd Fehler. Aber trotzdem legen sich Lachfältchen um ihre Augen, umspielt Weltgelassenheit ihre Lippen. Weil sie die ganzen entdeckten Fehler, die Sie jeden Monat pflichtbewusst an brief@gamestar.de melden, nicht als persönliches Scheitern begreifen, sondern als wertvolle Lebenslektion. Das Wichtigste ist doch, dass man was draus lernt!

HARDWARE: KOMPLETT-PCS

Im **Hardware-Schwerpunkt** testete Hendrik Weins den Komplett-PC »Player SE« von PC King, vergaß bei der Ausstattungsnote aber, den RAM-Speicher (2,0 GB) zu bewerten. Wenn man den einrechnet, steigt die Ausstattungsnote um zwei Punkte von 14 auf 16, die Gesamtwertung entsprechend auf 75 Punkte. An der Platzierung im Testfeld ändert sich nichts. Wussten Sie eigentlich, dass im Moment RAM-Bausteine in Entwicklung sind, die Informationen auch bei ausgeschaltetem PC speichern? Na, wieder was gelernt! Hendrik dagegen, der Informationen selbst in wachem Zustand nur schwer behält, muss die Erkenntnis wie immer mit dem Netzteil eingepreßt werden.

TEST: SILVERFALL

Schöne Dinge, die aus Frankreich kommen, zählte Patrick Lück in einer Fußnote zum **Silverfall-Test** auf, darunter Wein, Schauspielerinnen und Tim & Struppi. Moment, widerspricht der Comic-Kenner Huy Truong: »Tim & Struppi stammt nicht aus Frankreich, sondern aus Belgien.« Auch gut, schließlich kommen auch aus Belgien schöne Dinge, zum Beispiel Tim & Struppi, Schokolade und Bier. Wussten Sie eigentlich, dass die Belgier für jede Biermarke eigene Gläser haben? Na, wieder was gelernt! Patrick dagegen, der sich anhaltendem Erkenntnisgewinn gewöhnlich durch Bierkonsum entzieht, muss die Lektion wie immer im Kaltwasserzuber eingetaucht werden.

VIDEO: STAR-TREK-HISTORIE

Lang hat Christian Schmidt für das **Historienvideo** zu Star Trek recherchiert, dann aber bei Elite Force 2 Szenen aus dem ersten Serienteil gezeigt. »Als Strafe wäre ich für Assimilation!«, fordert Tobias Scheffler. Mal halblang – wussten Sie eigentlich, dass Christian Schmidt die Fehlerrubrik betreut? Na, wieder was gelernt! Christian, in solchen Situationen so geistesgegenwärtig wie urteilsschnell, reicht den schwarzen Peter umgehend an die DVD-Abteilung weiter: Dort hat man den Ausschnitt wohl tölpelhafterweise vertauscht, dort soll man die erniedrigenden Sack-uniformen tragen, die für Schäm-dich-Fehler vorgesehen sind!

GamePro 5/2007 liegt ab 4. April 2007 am Kiosk!

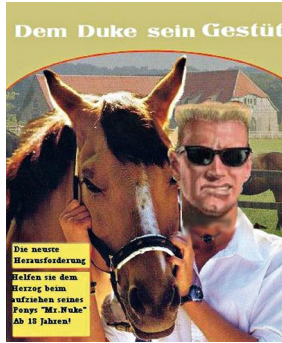
- Exklusiv:** Wir berichten über die Xbox-360-Version von Bioshock
- Angespielt:** Was taugt Skate, der Tony-Hawk-Konkurrent von EA?
- Ausgetrickst:** So wird die PlayStation 3 zur Multimedia-Maschine
- Heimspiel:** Was bietet Sonys Online-Welt »Home«?
- Einsteiger-Guide:** Surfen & Chatten - dank Linux auf der PS3
- Previews:** Spider-Man 3, The Darkness, C&C 3, Fable 2 u.v.m.
- Tests:** MGS: Portable Ops, NBA Street Homecourt, MoH: Vanguard, Burnout: Dominator u.v.m.



GameStar interaktiv

SPIELEKONZEPT- WETTBEWERB

Die Spieleschmieden dieser Erde sollten sich eine Scheibe von Ihnen, unseren Lesern, abschneiden. Während Blizzard und Co. Jahre brauchen, um vernünftige Ideen für Spielekonzepte zu formen, schaffen Sie das in nur einem Monat! In der letzten Ausgabe hatten wie Sie gebeten, ein eigenes Programm vorzustellen. Auf dieser Seite präsentieren wie Ihnen die besten Werke, die wir wie gewohnt mit einem Preis belohnen. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner!



Dukes Gestüt von Heinrich Krause



World of Speed von Alexander Posch



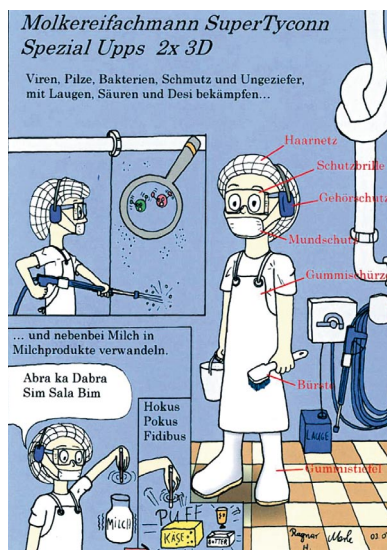
Affenkampf von Mike Menke



Cat Life von Christoph Hebert



Steward Tycoon von Hendrik Leis



Molkereifachmann Super Tycoon von Ragnar Merle

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Sie wundern sich, warum der Duke immer noch nicht da ist? Wie sagen es Ihnen: Ihm fehlen die Waffen, um erneut die Welt zu retten! Die Schrumpfkanohe hat er verlegt, das Eisgewehr schmelzen lassen. Basteln Sie eine Waffe für den Duke, und schicken Sie uns den Entwurf als Foto oder Zeichnung! Ein grausames Beispiel sehen Sie rechts.



Der batteriebetriebene Schinkenschneider.

Einsendeschluss ist der 10. April, bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Der Duke«



Neue GameStar-Serie

SPIELE ONLINE KAUFEN

Ladenschlussgesetz hin oder her: Im Internet lassen sich rund um die Uhr Spiele kaufen. GameStar untersucht in in einer vierteiligen Serie Online-Kaufmöglichkeiten und bewertet deren Qualität.

SPIELE ONLINE KAUFEN

Ausgabe	Thema
05/07	Online-Shops
06/07	Herstellerwebseiten
07/07	Download-Plattformen
08/07	Ebay & Co.

Was nimmt man für den Kauf eines lang erwarteten PC-Spieles nicht alles auf sich: kilometerlange Autofahrten zum nächsten Elektronikmarkt, vom Parkplatz bis zum Geschäft bei strömendem Regen nass werden, mit viel Glück die letzte **Stalker**- oder **C&C: Tiberium Wars**-Schachtel aus dem Spielregal fischen und Ewigkeiten an der Kasse Schlange stehen. So unvergess-

lich solch ein Kauf auch sein mag – das alles geht auch einfacher, ohne großen Zeitaufwand, ohne Stress und ohne eventuelle Benzinkosten. Die Lösung: Spiele online kaufen. Die Vorteile liegen auf der Hand: Bequem bestellt man das Spiel bereits vor Erscheinen im Onlineshop seiner Wahl, hat es am Veröffentlichungstag pünktlich in seinem Briefkasten und spart zumeist sogar noch ein paar Euro im Vergleich zum Ladenpreis. Zumindest in der Theorie. Ob das in der Praxis so reibungslos funktioniert, das kontrollieren wir in einer vierteiligen Service-Serie.

Serienüberblick

Unsere Testreihe beginnt in dieser Ausgabe mit dem Test von neun bekannten in-

und ausländischen Online-Shops. Im nächsten Monat folgen die Hersteller-Shops. Denn was viele gar nicht wissen: Bei vielen Firmen wie EA, Ubisoft oder Ascaron kann man die jeweiligen Titel direkt bestellen. In Ausgabe 7/07 widmen wir uns Download-Plattformen wie Steam und untersuchen, wie komfortabel der datenträgerlose Kauf von Spielen vonstatten geht. Zum Abschluss rückt der Gebrauchtmärkte in den Fokus, allen voran Ebay und weitere Tauschbörsen, auf denen man oft günstig an gebrauchte Spiele kommt.

Die großen Neun

Amazon, Okaysoft, Spielegrotte, Areashop / Digigames, Markenspiele sowie die Aus-

VERPACKUNGEN IM VERGLEICH

Amazon.de



Amazon.co.uk



CD-Wow



EBGames





Unser Testsieger: Der Online-Shop **Speielegrotte.de** glänzt beim Angebot und dem Service.



Okaysoft bietet mit einem geschlossenem **Ab-18-Bereich** den besten Jugendschutz im Test.

landshops von CD-WOW, EBGames, Play.com und Amazon.co.uk – das sind die wichtigsten und populärsten Online-Anbieter für Computerspiele, bei denen wir Probekäufe gemacht haben. Dabei gaben wir bei jedem dieser Shops mindestens eine Bestellung auf, reklamierten das erhaltene Spiel und schickten es wieder zurück. Zum Servicetest schickten wir jedem Anbieter eine inhaltsgleiche E-Mail, in der wir den Support mit einer technischen Frage zu **Supreme Commander** oder **Battlestations Midway** auf die Probe stellten: Ob das Spiel auch auf einer GeForce 4200 oder ATI Radeon 8500 läuft, wollten wir wissen. Da beide Spiele das Shader Model 2.0 voraussetzen, starteten sie mit so alten Grafikkarten nicht.

In aller Regel wurden wir in den Antwortschreiben auf die Hersteller-Webseiten der Spiele verwiesen, um uns dort selbst zu informieren. Lediglich der E-Mail-Support von Okaysoft machte sich die Mühe, die technischen Feinheiten für uns herauszufinden und uns vor dem Kauf des Spieles zu warnen. Enttäuschend war der E-Mail-Support vor allem bei den großen Shops wie den beiden Amazons. Statt mit Informationsen wurden wir lediglich mit standardisierten Texten zugeschlüsselt, die mit unserem Problem nichts zu tun hatten.

ten. Erfreulich war dagegen fast grundsätzlich die schnelle Beantwortungszeit, nur bei wenigen Shops mussten wir länger als einen Tag auf die Antwort warten. Ganz besonders flott waren der US-Shop EBGames mit nur 30 Minuten Beantwortungszeit sowie unser Testsieger Speielegrotte.de. Dort beantwortete man sogar spätnachts noch Fragen zur Vorbestellung oder Spielen. Gemeinsam mit Okaysoft erhielt der Shop damit die beste Note für den E-Mail-Support.

Ruf nicht an!

Ähnlich durchwachsen war das Ergebnis beim Test der Telefon-Hotlines. Ausgewiesene Hotlines haben ohnehin nur die beiden Amazon-Shops, Play.com, EBGames und Markenspiele. Bis auf CD-WOW findet sich in den anderen Läden allerdings im Impressum eine Telefonnummer. An die Strippe bekamen wir nur jemanden bei Okaysoft, der auf unsere Beispielfrage (»Wie funktioniert die Anrechnung des Kaufpreises der Pre-Order-Version von Herr der Ringe Online auf das Hauptspiel?«) auch keine Antwort wusste. Die anderen Hotlines überzeugten ebenfalls nicht mit Fachwissen – meist lasen sie nur das ab, was jeder auch auf der Webseite finden

konnte. Äußerst bemüht zeigte sich immerhin die deutsche Amazon-Hotline, die sogar kostenfrei ist. Wenig erfolgreich waren wir bei den ausländischen Shops; bis auf Amazon.co.uk sendeten die Anbieter nur Bandansagen oder Besetzzeichen. Letzteres gab es auch bei Speielegrotte und dem Areashop, von dem wir nicht einmal eine E-Mail-Antwort auf unsere Frage erhielten.

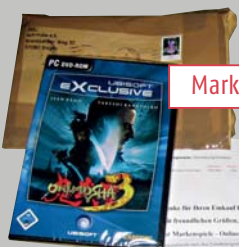
Schnell zum Import

Wichtiger als die Hotline sind bei einem Online-Shop der Preis und das Angebot. Bis auf CD-WOW können alle Läden im Test ein großes und breit gefächertes Spieleangebot vorweisen – wobei die Schwerpunkte aber spürbar unterschiedlich liegen. Während sich beispielsweise Amazon.de allein auf deutsche Versionen konzentriert, hat Okaysoft zahlreiche US-Importe auf Lager, selbst von älteren Spielen. Bei anderen deutschen Shops finden sich dagegen meist nur ausgewählte Importe aus England oder dem EU-Ausland von in Deutschland geschnittenen Top-Titeln. Wer möglichst schnell nach dem Erscheinen die US-Version eines Titels haben möchte, kommt um den amerikanischen Shop von EBGames nicht herum, muss dafür aber satte 15 US-Dollar Porto bezahlen.

Digigames



Markenspiele



Okaysoft



Play.com



Speielegrotte





Bei ausländischen Anbietern wie Amazon.co.uk bekommen Sie Originalfassungen von Spielen, die in Deutschland geschnitten sind.

Garantierte Tiefpreise

Preislich liegen vor allem die deutschen Shops eng beieinander, selten gibt es bei Top-Titeln eine größere Abweichung als zwei bis drei Euro. Aufmerksame Internet-User können Geld sparen, wenn sie bei Amazon.de die seit Kurzem auch für Spiele geltende Tiefpreisgarantie in Anspruch nehmen. Gibt es das bei Amazon bestellte Spiel innerhalb von zwei Wochen irgendwo in Deutschland billiger, erhält man auf Antrag über die Website eine Gutschrift in Höhe der Preisdifferenz. Inzwischen gibt es sogar Webseiten, die mögliche Angebote für die Tiefpreisgarantie auflisten. Wem diese Recherche zu mühsam ist, der sollte kleineren Shops wie Spielgrotte oder Okaysoft den Vorzug geben. Die Preise sind dort standardgemäß ein wenig günstiger als bei Amazon, und die Lieferung geht im Normalfall flotter.

Für Schnäppchen ist jeder der getesteten Onlineshops gut, solange man nicht nach brandaktuellen Spielen Ausschau hält. Eine Ausnahme stellt CD-WOW dar: Mit Kampfpreisen von etwas über 30 Euro werden hier Spitzenspiele wie *Stalker* oder *C&C: Tiberium Wars* angeboten, zudem ist der Versand kostenlos. Leider ist das Angebot an PC-Spielen mehr als überschaubar, ein Blick ist der Shop aber allemal wert. Gleiches gilt auch für Play.com, die in regelmäßigen Ausverkäufen Spiele günstig anbieten. Allerdings sollte man daran denken, dass bei einem Warenwert von mehr als 24 Euro Zollgebühren anfallen. Das gilt ebenfalls für Bestellungen bei EBGames.

Jugendschutz?

Ein Problem bei den Auslands-Shops ist der Jugendschutz. So konnten wir problemlos in Deutschland indizierte EU-Version von *El Matador* von Amazon.co.uk beziehen, ohne dass unser Alter geprüft wurde. Vorbildlich handhabt dagegen Okaysoft den Jugendschutz. Auf der Webseite werden nicht nur sämtliche USK-

»DIE HERSTELLER UNTERSTÜTZEN UNS NICHT«



Marc Fettweis ist Inhaber des Online-Shops Spielgrotte.de.

GameStar Herr Fettweis, Sie betreiben seit einigen Jahren den Online-Shop Spielgrotte.de. Wie schwer ist es, gegen Amazon und die großen Elektronikmärkte zu bestehen?

Marc Fettweis Es gibt genug Kunden in Deutschland, die kleinere und damit persönlichere Geschäfte unterstützen. Das Hauptproblem sind aus meiner Sicht die Hersteller, die sich zunehmend um die großen Konzerne kümmern. Dabei geht es nicht mal nur darum, dass die »Großen« bessere Preise bekommen, sondern um größere Liefermengen bei knappen Artikeln. Als kleinerer Händler kann man nur versuchen, die Kunden durch persönlicheren Service und ein insgesamt breites Angebot von sich zu überzeugen.

GameStar Was werfen Sie den Spielefirmen vor?

Marc Fettweis Es ist ja nur logisch, dass wir als Versandhändler die Spiele einen Tag früher bekommen müssten als die Konkurrenz vor Ort, um den einen Tag Versandzeit auszugleichen. Viele Hersteller verweigern aber eine frühere Auslieferung an Online-Anbieter. Außerdem machen sie mit uns kaum Sonderaktionen zu ihren Spielen. Schlimmer noch: Viele Hersteller können nicht einmal vernünftiges Material zur Erstellung eines Werbebanners zur Verfügung stellen. Meist müssen wir uns das im Internet zusammensuchen.

GameStar Welche Vor- und Nachteile hat der Kauf von Spielen online?

Marc Fettweis Zwischen dem Online-Händler und dem Kunden steht die Post, was bedeutet, dass Pakete auch mal zwei bis drei Tage unter-

wegs sein können, obwohl die Zustellung bei uns in der Regel innerhalb von einem Werktag klappt. Und Online-Käufer können defekte Ware nicht so schnell austauschen lassen wie in einem Ladengeschäft. Die Vorteile des Online-Kaufs liegen meistens im günstigeren Preis, aber man erhält bei vielen Shops auch einen klaren Informationsvorteil gegenüber dem Ladengeschäft. So findet man bei uns etwa eine Produktbeschreibung, Screenshots und Bewertungen von Kunden und Zeitschriften. Und dann ist da natürlich die Bequemlichkeit: Es ist einfach angenehm, die Spiele direkt nach Hause geliefert zu bekommen und bei Vorbestellungen keine lange Rennerei zu haben.

GameStar Wie funktioniert der Jugendschutz beim Online-Kauf?

Marc Fettweis Seit dem 1.4.2004 muss das Alter überprüft werden, bevor Zugang zu 18er-Titeln gewährt werden darf. Auch beim Versand muss sichergestellt sein, dass das Paket nur dem korrekten Empfänger ausgehändigt werden darf.

GameStar Wie bedrohlich schätzen Sie Download-Plattformen für Spiele ein?

Marc Fettweis Momentan sehe ich durch die Download-Plattformen keine besondere Bedrohung für unser Geschäft. Auf lange Sicht, sagen wir mal in fünf Jahren, ist es wohl zu erwarten, dass Spiele-Downloads auch in Deutschland stark an Gewicht gewinnen werden. Speziell im Konsolenbereich werden ab der nächsten Gerätegeneration sämtliche Spiele direkt von der Couch aus gekauft und heruntergeladen werden können. Dort wird dann auf Dauer der Faktor Schnelligkeit und Bequemlichkeit über das Bedürfnis siegen, eine richtige Packung in der Hand zu halten.

GameStar Welches PC-Spiel hat derzeit die meisten Vorbestellungen?

Marc Fettweis Aktuell führt das neue *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* unsere Hitliste für den PC an, dicht gefolgt von *Stalker*.

Symbole ausführlich erklärt, auch einen passwortgeschützten Ab-18-Bereich gibt es, den man nur gegen einen Altersnachweis betreten darf. Auch alle anderen deutschen Onlineshops versenden Ab-18-Titel nur, wenn zuvor eine Kopie des Personalausweises gefaxt oder gemailt wurde. Die Lieferungen mit den Spielen trafen erfreulich schnell bei uns ein. Bis auf die bestellten Spiele der Auslandshops waren alle Titel fast immer einen Tag später da. Nicht ganz unwichtig für Spieler, die tagsüber außer Haus sind, ist die Frage, wie die Spiele geliefert werden. Während Sendungen mit der Briefpost problemlos in den Briefkasten passen, muss bei der Paketpost immer jemand persönlich das Päckchen annehmen. Von daher weisen wir bei je-

dem Shop im Bereich Verpackung darauf hin, wie normale Spiele in klassischer DVD-Hülle versendet werden.

Fazit

Wirklich enttäuschen konnte kein Shop im Test. Dennoch gibt es mit Spielgrotte einen klaren Testsieger. Kein anderer Anbieter konnte in fast allen Bereichen so gute Noten einfahren und lieferte Neuerscheinungen so pünktlich und günstig. Einen guten zweiten Platz erkämpft sich Okaysoft, die mit ihrem riesigen Angebot und geschütztem Ab-18-Bereich punkten. Gegenüber dem Einkauf in einem großen Elektronikmarkt sind letztlich alle Onlineshops vorzuziehen: Vor allem beim Preis haben sie die Nase vorn. *Benedikt Plass / CS*



ANGEBOT		SEHR GUT 1,66	SEHR GUT 1,8	GUT 2,16
Angebotsbreite	Sehr breites Angebot, wobei der Schwerpunkt aber auf Konsolenspielen liegt	1,5	Sehr breit, alle denkbaren Spiele im Angebot	1,0
Gebrauchte Spiele	Ja, gutes Angebot, Zustandsbeschreibung, oft interessante Preise, auch Ab 18-Titel	1,5	Nein	6,0
Importversionen	Ja, aber meist nur von Topiteln und aus dem europäischen Ausland, keine US-Importe	3,0	Ja, sehr viele, auch US-Importe	1,0
Ab-18- / Indizierte Spiele	Ja	1,0	Ja	1,0
Verfügbarkeit	Aktuelle Spiele auf Lager, ältere Titel lieferbar in 2-3 Werktagen	2,0	Alle aktuellen und auch viele ältere Titel auf Lager	1,0
Vorbestellungen	Möglich, sehr viele Spiele	1,0	Möglich, sehr viele Spiele	1,0
KOMFORT		SEHR GUT 1,4	GUT 2,36	SEHR GUT 1,5
Übersichtlichkeit	Sehr übersichtliches Layout, einfache Navigation, gute Suche, gelungene Genreinteilung	1,0	Schlichtes, aber übersichtliches und ansprechendes Layout, Übersicht über kommende Titel samt Terminen	1,0
Spieldinformationen	Kurze prägnante Spielbeschreibung, kaum Systeminformationen, Spielcover, oft auch Packungsrückseiten und Screenshots, Kundenrezensionen	2,0	Spielbeschreibung ausreichend, Systemanforderungen recht knapp, keine Screenshots	3,0
Datenschutz	Sammelt nur wichtige persönliche Angaben	2,0	Sammelt nur wichtige persönliche Angaben	2,0
Zahlungsoptionen	Nachnahme, Vorauskasse, Bankeinzug, Rechnung, Selbstabholung	1,0	Nachnahme, Vorauskasse, Rechnung, Bankeinzug (die letzten beiden nicht für Neukunden)	1,5
Versandoptionen	Persönliche Auslieferung in Düsseldorf und Umgebung, Expresslieferung auf Wunsch, Teillieferungen	1,0	Teillieferungen, kein Expressversand	4,0
Expresslieferung				1,0
PREIS		GUT 2,0	GUT 2,67	GUT 2,16
Preisniveau	Preise immer unter Herstellerempfehlung, regelmäßige Schnäppchen	1,5	Preise knapp unter Herstellerempfehlungen, viele Angebote	2,0
Porto	2,50 Euro pro Bestellung, ab 150 Euro versandkostenfrei	2,0	3,25 Euro pro Lieferung, bei zwei Artikeln versandkostenfrei	2,5
Zusätzliche Kosten	4 Euro Nachnahmeaufschlag	2,5	Nachnahmeversandgebühr von 6,25 Euro, bei Spielen ohne Altersfreigabe zusätzliche Gebühr von 2,50 Euro	3,5
ZUVERLÄSSIGKEIT		SEHR GUT 1,0	SEHR GUT 1,25	SEHR GUT 1,63
Dokumentation	Ausführliche E-Mails, Versandbestätigungen (auf Wunsch auch per SMS), regelmäßige Statusupdates zu Vorbestellungen	1,0	Ausführliche E-Mails und Versandbestätigungen, bei wichtigen Vorbestellungen auch Info per E-Mail, ob man bei der ersten Lieferung dabei ist	1,0
Zustellungstempo	Fast immer am nächsten Werktag im Briefkasten	1,0	1-2 Werktage	1,0
Verpackung	Stabil und gut gepolstert, Lieferung mit Briefpost	1,0	Stabil und gut gepolstert, Versand als Päckchen, Lieferung also per Paketpost	2,0
Vorbestellungen	Spätestens zum Erscheinungstag im Briefkasten	1,0	Pünktlich zum Erscheinungstag im Briefkasten	1,0
SERVICE		GUT 2,38	SEHR GUT 1,75	GUT 2,75
Jugendschutz	Keine Erklärung zum Jugendschutz, Altersprüfung für Ab-18-Titel und Importe, Ab-18 Titel für jedermann sichtbar, indizierte Spiele nur mit Altersnachweis	3,5	Ausführliche Erklärung zum Jugendschutz und den USK-Symbolen, Altersprüfung für Ab-18-Titel und Importe, Zugang zum Ab-18-Bereich passwortgeschützt	1,0
Hotline	Ja (02131/4029859), aber fast immer unbesetzt, Fragen besser per E-Mail oder im gut besuchten Forum stellen	4,0	Ja (09674/1279), gut erreichbar, bemüht, aber letztlich wenig hilfreich	3,0
E-Mail-Support	Sehr schnelle und meist hilfreiche Beantwortung von E-Mails, netter Umgangston	1,0	Schnell und freundlich, Problem wurde zufriedenstellend gelöst	1,0
Rückgabe	Problemlos, Ablauf über Website geregelt, Abwicklung dauert etwa eine Woche	1,0	Eingangsbestätigung der Rücksendung, Geld aufs Kundenkonto gutgeschrieben, Rücküberweisung nur auf Wunsch	2,0
FAZIT		Unser Testsieger glänzt nicht nur mit einer schnellen Lieferung und fairen Preisen, sondern bietet im Servicebereich mit der Versandbestätigung per SMS oder dem gut frequentierten Forum sinnvolle Extras. Auch die Beantwortung von E-Mails geht bei der Spielegrotte schnell vonstatten, sogar nachts erhält man noch Antworten. Ungeschlagen ist der Shop bei Vorbestellungen, die immer pünktlich am Erscheinungstag im Briefkasten liegen. Bei älteren Spielen ist die Verfügbarkeit dagegen etwas wechselhaft, dafür gibt es immer wieder interessante Schnäppchen. ➤ WWW.SPIEGELGROTTE.DE	Der bereits seit langem etablierte Onlineshop von Okaysoft besticht mit dem breitesten Spieleangebot. Neben allen deutschen Titeln hat der Shop auch zahlreiche Importversionen auf Lager, selbst von eher unbekannten Spielen. Dank informativer E-Mail-Rundschreiben weiß man zudem stets, ob man seine begehrte Special Edition eines neuen Spieles auch mit der ersten Lieferung bekommt. Lob gebührt der exzellenten Umsetzung des Jugendschutzes; hier übernimmt Okaysoft mit einem Ab-18-Bereich und ausführlichen Infos zur USK eine Vorreiterrolle. ➤ WWW.OKAYSOFT.DE	Der größte deutsche Online-Shop gehört auch bei Spielen mit zu den Besten auf dem Markt. Das Angebot ist riesig, der Versand geht in aller Regel flott über die Bühne, und die Preise sind dank der Tiefpreisgarantie konkurrenzlos. Allerdings erfordert die Beantragung der Tiefpreisgarantie eigene zeitaufwändige Recherche im Internet. Ohne die Garantie sind die Preise oft höher als bei der Konkurrenz. Verbesserungswürdig ist der Service: Vor allem der E-Mail-Support enttäuscht mit den stark standardisierten Antworten und der langen Beantwortungszeit – besser anrufen! ➤ WWW.AMAZON.DE
GESAMTNOTE		SEHR GUT 1,69	SEHR GUT 1,97	GUT 2,04



AMAZON.CO.UK



MARKENSPIELE



PLAY.COM

ANGEBOT		SEHR GUT 1,0	GUT 2,58	SEHR GUT 1,75
Angebotsbreite	Sehr breit	1,0	2,0	1,0
Gebrauchte Spiele	Großes Angebot, Zustand von Anbietern dokumentiert, sichere Zahlungsabwicklung	1,0	6,0	4,5
Importversionen	Ja (Auslandsshop)	1,0	3,0	1,0
Ab-18- / Indizierte Spiele	Ja	1,0	1,0	1,0
Verfügbarkeit	Alle aktuellen und viele ältere Titel sofort zustellbar	1,0	1,0	2,0
Vorbestellungen	Möglich, sehr viele Spiele	1,0	2,5	1,0
KOMFORT		SEHR GUT 1,9	GUT 2,8	BEFRIEDIGEND 3,3
Übersichtlichkeit	Übersichtliches Layout, sehr gute Suche	1,0	3,0	1,0
Spielinformationen	Meist sehr detailliert, Screenshots, Kundenrezensionen, bei Top Titeln auch Videotrailer, Systemanforderungen ungenau	1,5	3,0	3,5
Datenschutz	Sammelt persönliche Angaben, deutsches Amazon-Konto problemlos nutzbar	2,5	1,0	2,0
Zahlungsoptionen	Scheck oder Kreditkarte	3,5	3,0	4,0
Versandoptionen	Expresszustellung, Luftpost, Teillieferungen	1,0	3,5	6,0
PREIS		GUT 2,33	BEFRIEDIGEND 3,17	GUT 2,43
Preisniveau	Sehr gut, meist billiger als im deutschen Shop, aber hohe Versandkosten	2,0	2,5	1,3
Porto	Bei Auslandsversand 7,50 Euro, Express knapp 30 Euro	4,0	3,5	1,0
Zusätzliche Kosten	Nein, da im EU-Ausland kein Zoll anfällt	1,0	3,5	5,0
ZUVERLÄSSIGKEIT		SEHR GUT 1,75	SEHR GUT 2,13	GUT 2,5
Dokumentation	Ausführliche E-Mails und Rechnungen, Versandnachricht, Statusabruf auf Website	1,0	1,0	1,0
Zustellungstempo	6-7 Werktage	2,5	1,5	5,0
Verpackung	Stabil und gut verpackt, Lieferung per Briefpost	1,0	4,5	1,0
Vorbestellungen	Pünktlich abgeschickt, längere Versanddauer führt aber zu Wartezeiten	2,5	1,5	3,0
SERVICE		BEFRIEDIGEND 3,63	GUT 2,38	GUT 3,88
Jugendschutz	Alter nicht geprüft, keine USK-Erklärung	6,0	2,5	6,0
Hotline	Rückrufbeurteilung auf Website, keine Kosten, netter Kontakt und bemüht, zu spezielleren Problemen aber keine hilfreichen Infos	3,0	2,5	4,0
E-Mail-Support	Über umständliches Kontaktformular auf Website, sehr schnelle Beantwortung, Text stark standardisiert ohne große Hilfe	3,5	3,5	2,5
Rückgabe	Problemlos und einigermaßen schnell, nach gut 20 Tagen ist das Geld wieder auf dem Konto, Beantragen der Rückgabe über Website	2,0	1,0	3,0
FAZIT		Der englische Amazon-Shop steht der deutschen Vertretung in nichts nach. Im Angebot finden sich zwangsläufig zahlreiche UK-Versionen der Spiele, die oft ungeschnitten sind und in Deutschland keine Jugendfreigabe bekommen haben. Selbst indizierte Spiele wie die EU-Version von El Matador lassen sich problemlos nach Deutschland senden, der deutsche Jugendschutz wird so umgangen. Preislich ist Amazon.co.uk aufgrund der hohen Versandkosten bei Einzelbestellungen wenig attraktiv. Dennoch ist der englische Amazon-Shop der beste Auslandsshop im Test. ➤ WWW.AMAZON.CO.UK	Auch wenn die Website von Markenspiele.de nicht viel her macht, ist der Onlineshop eine mehr als ordentliche Alternative zum Testsieger. Bei den Noten leistet sich der Shop wenige Ausreißer und erhält daher als Gesamtnote ein verdientes »Gut«. Potenzial nach oben gibt es dennoch: Ein modernes Webseiten-Layout würde mehr Kunden ansprechen, und die Verpackung der geschickten Spiele macht einen äußerst billigen Eindruck. ➤ WWW.MARKENSPIELE.DE	Der Auslands-Shop Play.com ist vor allem für Schnäppchenjäger einen Besuch wert. Regelmäßig finden auf der Website Ausverkäufe von Spielen statt. Auch sonst sind die Preise sehr niedrig. Bei Bestellungen mit einem Warenwert von über 24 Euro muss man allerdings mit zusätzlichen Zollgebühren rechnen, da der Shop auf den Jersey-Inseln beheimatet ist, die nicht zur EU gehören. Der Zoll macht sich leider nicht nur bei den Gebühren bemerkbar, sondern auch bei der Versanddauer: bis zu drei Wochen wartet man hier schon mal auf eine Lieferung. ➤ WWW.PLAY.COM
GESAMTNOTE		GUT 2,12	GUT 2,61	GUT 2,77



AREASHOP / DIGIGAMES



CD-WOW



EBGAMES

GUT 2,2		BEFRIEDIGEND 3,33		GUT 2,05	
Gutes Angebot, auch viele ältere Titel lieferbar	1,5	Recht wenig PC-Spiele, nur ein paar aktuelle Titel	4,5	Großes Angebot, bei älteren Titeln einige Lücken	3,0
Ja, aber keine Zustandsbeschreibung und kein Bild des Artikels	3,5	Nein	6,0	Ja, keine Zustandsbeschreibung und keine Infos über Verkäufer	4,5
Nur wenige	4,0	Ja (Auslandsshop)	1,0	Ja (US-Shop)	1,0
Ja	1,0	Ja	1,0	Ja	1,0
Alle aktuellen und auch viele älteren Titel lieferbar	1,0	Keine Lagerinformationen auf Website, aber bestellte Spiele wurden schnell verschickt	2,0	Fast alle Titel auf Lager	1,5
Möglich für recht viele Spiele	2,0	Nur eine Handvoll Spiele, etwa Stalker	5,5	Großes Angebot (US-Versionen)	1,3
BEFRIEDIGEND 3,2		BEFRIEDIGEND 3,5		BEFRIEDIGEND 3,9	
Ansprechendes Design, man findet sich aber nicht immer sofort zurecht	3,0	Ordentliches Layout, Schrift aber sehr klein, Navigation und Suche nicht perfekt	4,0	Recht tristes und nicht sofort übersichtliches Layout, gute Suche, lange Ladezeiten	4,0
Kurze prägnante Spielbeschreibung und Angabe der Systeminformationen, Spielcover, aber keine Screenshots aus dem Spiel	3,0	Recht detaillierte englische Beschreibungen samt Systeminfos, Spielcover, aber keine Screenshots	2,5	Beschreibungen wechselhaft, Kundenrezensionen, Screenshots, keine Systemangaben	3,5
Sammelt nur wichtige persönliche Angaben	2,0	Sammelt persönliche Angaben, häufige Werbemails, unvollständiges Impressum auf Website	3,5	Sammelt nur wichtige persönliche Angaben	2,0
Nachnahme, Vorauskasse, Bankeinzug (nur Stammkunden)	2,0	Kreditkarte, Bankeinzug, Online-Überweisung	1,5	Kreditkarte	4,0
Keine	6,0	Keine	6,0	Keine	6,0
BEFRIEDIGEND 3,5		SEHR GUT 1,0		AUSREICHEND 4,0	
Preise knapp unter UVP, wenig Schnäppchen	3,0	Günstigste Preise unter allen getesteten Anbietern	1,0	Preise meist leicht unter deutschen UVPs, aber Zollgefahr	2,0
2,90 Euro pro Bestellung	3,0	Kostenlos	1,0	Satte 15 Euro für UPS Express-Versand	6,0
Bei Nachnahme fallen 8 Euro Versandkosten an	4,5	Versand aus Luxemburg, keine Zollgefahr, Rechnung in Euro	1,0	Zollgefahr bei Warenwert über 24 Euro, Wechselkursumrechnung nicht 100% richtig	4,0
SEHR GUT 1,5		BEFRIEDIGEND 3,63		GUT 2,25	
Ausführliche E-Mails, keine Versandbestätigungen	3,0	Ausführliche E-Mails, Lieferung liegt keine Rechnung bei, Versandnachricht kam erst nach Eintreffen der Lieferung	4,0	Einigermaßen ausführliche E-Mails in schrecklichem Text-Layout, Versandbenachrichtigung	3,0
1-2 Werktag	1,0	6-7 Werktag	3,5	2-3 Werktag aus Amerika sind sehr gut, kann man bei den Versandkosten aber auch erwarten	1,5
Stabil und gut gepolstert, Lieferung mit Briefpost	1,0	Stabile und gut gepolsterte Lieferung per Briefpost	1,0	Stabile und gut gepolsterte Lieferung per Paketpost	1,5
Pünktlich zum Erscheinungstag im Briefkasten	1,0	Nicht überprüfbar	6,0	Durch Zollgefahr kann eine Lieferung schon mal über eine Woche beim Zoll hängen bleiben, Versand erfolgt aber pünktlich	3,0
AUSREICHEND 4,38		AUSREICHEND 4,5		BEFRIEDIGEND 4,5	
Sehr knappe Erklärung zum Jugendschutz, Altersprüfung für Ab-18-Titel und Importe, Ab-18-Spiele für jedermann sichtbar	4,0	Keine Informationen zur Alterskontrolle, selbst Versand indizierter Spiele ohne Altersprüfung	6,0	Keine Informationen zur Alterskontrolle, Versand indizierter Spiele ohne Altersprüfung	6,0
Ja (03338-766156), war aber nicht erreichbar	5,0	Keine	6,0	Amerikanische Hotline (1-800-883-8895) mit entsprechend hohen Preisen und schlechter Erreichbarkeit	4,5
Keine Rückmeldung	6,0	Lange Beantwortungszeit (länger als 2 Tage), freundlich und bemüht, Problem blieb ungelöst	3,5	Guter Servicebereich, sehr schnelle Antwort (30 Minuten), nicht sehr hilfsbereit, Problem ungelöst	3,0
Eigentlich problemlos, gleich am Tag des Erhalts der Rücksendung sollte Überweisung in Auftrag gegeben sein, das Geld war bis Redaktionsschluss aber noch nicht da	2,5	Umständlich, da Versand nach Zypern, dank Zufriedenheitsgarantie sogar Rücknahme benutzter Spiele gegen geringe Gebühr, Gutschein für bezahlten Versand	2,5	Kosten für Versand nach Deutschland werden nicht erstattet, Rückversand in die USA teuer und umständlich, Rücküberweisung dauert daher	4,5
Digigames, vormals Areashop, entpuppte sich als grundsolider Onlineshop ohne herausragende Merkmale. Das Angebot stimmt, die Preise sind okay, und in der Regel ist das Spiel am nächsten Werktag im Briefkasten. Bedenklich stimmt der Servicebereich: Die Nichterreichbarkeit der Hotline mag noch verschmerzbar sein, aber auf E-Mails sollte ein Online-Shop schon antworten. Da der E-Mail-Support beim Vorgänger Areashop besser war, handelt es sich hoffentlich nur um ein temporäres Problem.		CD-WOW ist vor allem für seine günstigen CDs und DVDs bekannt, doch auch bei PC-Spielen bei den Preisen konkurrenzlos. Wo gibt es sonst ein Stalker für 32 Euro? Leider ist das Angebot überschaubar, der Service mies, und der Versand dauert zu lang. Wer allein auf den Preis achtet und auch englische Versionen haben möchte, ist bei CD-WOW gut aufgehoben. Interessant ist auch die Zufriedenheitsgarantie; selbst geöffnete Spiele lassen sich gegen eine geringe Gebühr zurückgeben. Der Versand nach Zypern zieht sich zwar, dafür erhält man einen Gutschein für die Versandkosten.		Auch wenn EBGAMES im Test die schlechtesten Noten holte: Für Liebhaber von US-Importen, die Spiele wenige Tage nach US-Release besitzen möchten, ist der Shop dennoch interessant. Allerdings sollte man versuchen, mehrere Spiele zusammen zu bestellen, dann fallen die exorbitanten Versandkosten nicht so stark ins Gewicht. Nicht zu vergessen ist die Zollgefahr, die zu weiteren Kosten und verspäteter Auslieferung führen kann.	
➤ WWW.AREASHOP.DE		➤ WWW.CD-WOW.NET		➤ WWW.EBGAMES.COM	
GUT 2,96		BEFRIEDIGEND 3,19		BEFRIEDIGEND 3,34	

»Es geht immer ums Töten«

PARANOIA UND PROTESTE

Ein Fernsehmagazin berichtet über die »Killerspiele«-Debatte, und wieder schäumen die Spieler: Der reißerische Beitrag zeigt, wie verständnislos Massenmedien mit Computerspielen umgehen.

Die Ankündigung lässt nichts Gutes ahnen. »Sie heißen Final Fantasy, Der Pate oder Call of Duty. Ihr Ziel ist immer gleich: Menschen jagen, foltern, töten. Die Jäger sitzen vor dem Bildschirm, ihre Waffe ist der Joy-Stick. Doch in letzter Zeit wird immer wieder die Frage gestellt, ob derartige Spiele Auslöser sein können für tatsächliche Gräueltaten. Bayern will die so genannten Killerspiele jetzt über eine Initiative im Bundesrat verbieten. Die Bundesjustizministerin ist dagegen«, so stellt die Webseite des NDR-Magazins »Panorama« einen sendebereiten Bericht mit dem Titel »Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet« vor. Wer so schreibt, hat einen Feind ausgemacht. Der wird im rund siebenminütigen Beitrag, der am 22. Februar im öffentlich-rechtlichen Fernsehen lief, dann auch fachgerecht gestellt und erlegt. Paranoia und Proteste – am Fall Panorama lässt sich exemplarisch ablesen, wie Publikumsmedien und Spieler miteinander ringen.

Alle fürs Verbot

Schon vor eineinhalb Jahren haderten Spieler mit der unreflektierten Art und Weise, in der das ZDF-Magazin »Frontal 21« in zwei Beiträgen über brutale Computerspiele berichtete; nach dem Amoklauf in Emsdetten standen Spiele unter medialem Dauerbeschuss. Der Panorama-Bericht, der sich mit der politischen »Killerspiele«-Debatte auseinandersetzt, reißt alte Wunden wieder auf, denn in Ton und Inhalt redet er einem Verbot das Wort. »Es geht immer

ums Töten. Je brutaler, je realistischer, desto besser«, steckt die Moderatorin Anja Reschke zu Beginn das Themenfeld ab, das im Beitrag nach gleichem Muster beackert wird. »Hinrichten, quälen, morden«, »Familienväter, Schüler, Nazis« – mit knappen Dreisätzen umfasst der Panorama-Kommentar das, was er für die Inhalte und die Klientel von Ego-Shootern wie **Call of Duty 2** hält. An dessen Beispiel werden Schusswechsel demonstriert, die zwei Spieler des Clans »Call of Duty Warriors« (CODW) kommentieren: »Ich hab in echt noch nicht soviel Blut gesehen, aber es ist ein guter Nebeneffekt und das macht das Spiel einfach auch spaßiger.« Die beiden Spieler bleiben die einzigen, die für die Partei der Spielefreunde stehen. Der Rest der Sendezeit gehört Verbotsbefürwortern wie den Innenministern Uwe Schünemann (Niedersachsen) und Günther Beckstein (Bayern), Fahndern des bayerischen Landeskriminalamts und des selbsternannten Sicherheitsexperten Bert Weingarten, der die **Call of Duty**-Szene »monatelang im Netz beobachtet« haben will. Weingarten ist ein alter Bekannter der Panorama-Redaktion; er durfte bereits in mehreren Beiträgen vor Gefahren aus dem Internet warnen. Was der Zuschauer nicht erfährt: Weingarten verbindet damit handfeste wirtschaftliche Interessen, denn seine Firma PanAmp vertreibt Sperr- und Filtersoftware, die auch Computerspiele blocken kann. Die Bundesjustizministerin Brigitte Zypries führt Panorama als naive Ahnungslose vor, die auf einer Pressekonferenz auf »lästige Nachfra-

gen« (O-Ton Panorama) nur erwidern kann, sie sehe keinen Grund für eine Änderung der Gesetzeslage. So bleiben die Verbotsforderungen im Beitrag unwidersprochen; zur Illustration dienen dazwischen Spielszenen aus der US-Version von **GTA San Andreas**, aus **Doom 3**, **Der Pate** und **Condemned**. Dass diese Spiele in Deutschland nur für Erwachsene freigegeben, entschärft oder indiziert sind, erwähnt Panorama nicht. Spieleforscher oder die Hersteller selbst kommen nicht zu Wort. Denen hat die Moderatorin Reschke zum Abschluss lediglich Spott mitzugeben: »Sollte es doch irgendwann mal zu einer Verschärfung der Gesetze kommen, haben die Hersteller solcher Computerspiele schon einmal angedroht, ins Ausland abzuwandern. (Schulterzucken) Na dann...«

Totalitäre Tendenzen

Wenn Panorama polarisieren wollte, so war das Ziel erreicht. Der Sendung folgte der zu erwartende Sturm der Entrüstung aus der Spielergemeinde, der sich auch im Forum zur Sendung entlud. »Sie fordern, erwachsenen Menschen im Privaten und in reinen Fantasiemedien gesellschaftliche Sitten- und Normgrenzen mit Verboten aufzudrücken«, konstatiert etwa ein Leser unter dem Pseudonym »BBirke« und sieht darin totalitäre Tendenzen. »Im Beitrag wurde überhaupt nicht diskutiert, es wurde ein falscher suggestiver Eindruck von verschiedenen Gewaltszenen vermittelt, die mit unzusammenhängender Stimmungsmusik untermalt wurde«, wettet



Ausschnitte aus dem Panorama-Beitrag: **Call of Duty**-Spieler, Verbotsbefürworter (hier: **Uwe Schünemann**), angebliche Vergewaltigungsszene (hier: **Hot Coffee Mod** für **GTA San Andreas**).



Call of Duty 2: Dem Shooter wird vorgeworfen, den Zweiten Weltkrieg zu verharmlosen.

ein anderer Kritiker. »Der Zuschauer musste einen Eindruck erhalten, der nicht viel weiter von der Realität entfernt sein kann.« Im Namen des CODW-Clan ruderte wenig später der interviewte Spieler Ingolf Wichmann zurück: »Wir distanzieren uns in jeglicher Weise von dem gezeigten Bericht.« Panorama, von Lästern in »Pano-Drama« umbenannt, musste sich das gesamte Spektrum an Vorwürfen gefallen lassen, das einer Sendung zu machen ist: schlechte Recherche, Pauschalisierung, Polemik, suggestive Montage, Einseitigkeit und Voreingenommenheit. »Zusammenfassend kann man sagen«, schäumt einer der Forenbenutzer, »dass es schlicht empörend ist, diese plumpe Propaganda noch mit eigenen Gebühren bezahlt zu haben.«

Keine Fehler

Die Panorama-Redaktion weist die Vorwürfe zurück. Sie sieht ihr Thema missverstanden. »Wir haben in unserem Beitrag nicht über ›Killerspiele‹ allgemein oder über die Wirkung von ›Killerspielen‹ diskutiert«, rechtfertigt sich der zuständige Redakteur Thomas Berndt gegenüber GameStar. »Demzufolge haben wir auch die Spieler nicht pauschal als potenzielle ›Amokläufer‹ stigmatisiert, wie uns dies fälschlicherweise unterstellt wurde.« Stattdessen sei es um den Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches und dessen Anwendbarkeit gegangen. »Wir haben überprüft, ob dieser Paragraph in der Praxis anwendbar ist. Im Ergebnis sind wir zu dem Befund gekommen, dass mit dem §131 kaum ein gewaltverherrlichendes ›Killerspiel‹ verboten werden konnte.« Das liegt möglicherweise auch daran, dass Experten die übergroße Mehrheit von Computerspielen nicht als verbotswürdig einstuft

oder die im Grundgesetz verankerte Kunstfreiheit und das Recht auf freie Meinungsäußerung höher einschätzt. Diese Möglichkeiten spielen für Panorama keine Rolle. Nicht das Verbot steht dort zur Debatte, sondern die Schärfe des Paragraphen 131. »Wir haben die politische Diskussion um ein Verbot von ›Killerspielen‹ abgebildet«, behauptet Thomas Berndt. Das wäre ein löbliches Ziel – wenn es denn der Realität entspräche. Tatsächlich bildete der Beitrag lediglich die Meinung der Verbotsbefürworter ab, ohne ernsthafte Gegenstimmen zuzulassen. »Natürlich geht es nur um die Debatte«, ätzt der Benutzer OMG.Shame im Panorama-Forum, »das erkennt man ja bereits am sachlichen Titel des Beitrags: ›Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet‹.«

An die Grenzen

Aus dem regelmäßig wiederkehrenden Medienwirbel um »Killerspiele«, der durch den Panorama-Fall einmal mehr angeblasen wird, lassen sich drei wesentliche Erkenntnisse ziehen. Erstens: Computerspiele enthalten Darstellungen, die vielen Menschen als Grenzüberschreitungen erscheinen. Wenn Medien vom Foltern, Morden und Quälen sprechen, dann liegt das in erster Linie daran, dass die auf dem Bildschirm tatsächlich eine zunehmend realistische Wiedergabe von eben diesem sehen: Foltern, Morden und Quälen. Computerspielern erscheinen diese Ausdrücke fremd, weil sie sich nicht mit den Empfindungen des Spielenden decken. Wer aber ein **Der Pate** oder ein **GTA San Andreas** allein auf gewissenlose Gewalthandlungen abklopft, der findet ein Panoptikum der Brutalität.

Wenn die Panorama-Moderatorin Anja Reschke mit den Einleitungsworten »Es geht immer ums Töten« die als »Killerspiele« angeprangerten Ego-Shooter umreißt, dann ist das für Fernsehmacher eine zulässige Zuspitzung, für Computerspieler eine Provokation. Die knappe Zusammenfassung illustriert, wie unterschiedlich die virtuelle Realität wahrgenommen wird – was für die einen Spielmechanik ist, erscheint dem anderen als Mordhandlung, was der eine als atmosphärisches Beiwerk begreift, kommt dem anderen als zentrale Motivationsquelle vor. Zur Auseinandersetzung mit Computerspielen gehört die Auseinandersetzung mit den Bildern, die Spiele produzieren, und mit deren Wirkung.

Spielen, um zu verstehen

Zweitens: Massenmedien tun sich nach wie vor schwer damit, die Funktionsweise

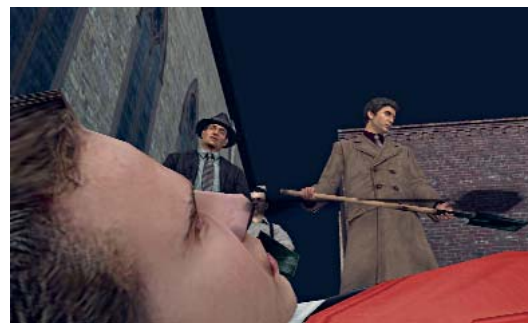


GTA San Andreas: Die deutsche Version des Spiels ist entschärft. Panorama zeigte die US-Fassung.

von Spielen zu durchschauen. Die voyeuristische Lust, mit der der Panorama-Beitrag Gewaltszenen aus Spielen aneinander reiht, suggeriert dem Zuschauer, er erlebe das Gleiche wie der Spieler während des Spiels: Hier geht's, so scheint es, einzig um den Grusel der Grausamkeit, wie im Horrorfilm. Das ist falsch. Im Spiel ist die Darstellung der Mechanik untergeordnet. Ein Spiel kann nur dann als solches funktionieren, wenn es Regeln aufstellt. Eine der simpelsten dieser Regeln ist: Besiege deinen Feind, bevor er dich besiegt. Dieses Kräftemessen, das durch Vorausplanung und taktisches Denken ebenso ausgetragen wird wie durch Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen, findet inzwischen nicht mehr nur allein gegen den PC statt, sondern zunehmend auch gegen menschliche Kontrahenten – zum Beispiel in Mehrspieler-Shootern wie **Call of Duty 2**. Das Besondere ist – und das missversteht der Panorama-Beitrag gründlich –, dass gerade in dieser Konstellation die Gewalt, das »Töten«, eine weit geringere Rolle spielt als im Einzelkampf gegen den Computer. Denn Multiplayer-Spiele werden zum sportlichen Wettkampf, bei dem die Befriedigung aus der eigenen Leistung geschöpft wird, nicht aus Blutspritzern und Todesanimationen. Jeder Spieler weiß das, weil er es erlebt. Für reine Beobachter ist dieses Regeldenken nicht erreichbar. So ist die Versuchung groß, das, was man als Nicht-Spieler beim Zusehen fühlt, mit dem gleichzusetzen, was wohl im Spieler passieren muss. Dieser grundlegende Unterschied in der Interpretation des Spielgeschehens führt dazu, dass Zuschauer Spiele häufig missverstehen – und Spieler wiederum die Schlüsse nicht begreifen, die Medien wie Panorama ziehen.

Aktiver Protest

Drittens: Spieler werden zunehmend selbstbewusster bei der Verteidigung ihres Hobbys (und ihrer selbst) gegen Vorwürfe – und das ist die erfreuliche Seite am neuerlichen Rummel. Dass die Panorama-Redaktion nach dem Beitrag nach eigener Aussage »einige hundert E-Mails« bekommen hat und das Forum zeitweise überlastet war, entspricht der üblichen Reaktion der meinungsstarken und gut vernetzten Spielergemeinde. Neu ist die Qualität der Beiträge: Mit jedem Angriff auf die »Killerspiele« wird die Argumentation der Spieler sachlicher und routinierter. Zahlreiche Blogs und Webseiten nahmen den Panorama-Beitrag detailliert auseinander, wiesen Fehler nach und legten die Hintergründe des PanAmp-Manns Bert Weingarten offen. Im Internet haben sich Bewegungen wie »Gaming is not a crime« ([QUICKLINK: 3601](#)) oder »Zeigt euch!« ([QUICKLINK: 3601](#)) formiert, um die Stimmen der Spielerschaft zu bündeln. Die Angefahrenen gehen mittlerweile in die Offensive. Der CODW-Clan reichte Beschwerde beim ARD-Intendanten und beim Rundfunkrat ein; das Intendanten-Anschreiben wurde von der Zuschauer-Redaktion mit einer Standardantwort abgebugelt. Schon nach dem Amoklauf in Emsdetten und der danach losgebrochenen Verbotsdebatte hatten viele hundert GameStar-Leser Briefe an ihre Bundestags-abgeordneten geschickt, um gegen die Verbotspläne zu protestieren. Die GameStar-Redaktion erreichten weitergeleitete Antwortschreiben von rund 25 Politikern, die sich größtenteils differenziert zum Thema äußern – viele sind gegen ein Verbot. Die Verstimmung der Spieler über verzerrte Darstellung und politische Vorein-



Das brutale, nur für Erwachsene freigegebene Mafia-Spiel **Der Pa-te** ist eines der Beispiele für explizite Gewalt in Computerspielen.

genommenheit artikuliert sich nicht mehr nur in Foren und Resignation, sondern zunehmend in Initiativen.

Flurschaden

Dass die Spielergemeinde aus Ärger Mut destilliert, ist ein positiver Effekt. Dennoch bleibt die Wirkung von Medienberichten wie dem von Panorama bedenklich, und das in doppelter Hinsicht. Die verurteilende Darstellung des Panorama-Beitrags zeichnet ein verzerrtes Bild über Computerspiele. »Angenommen, ich wüsste nichts über »Killerspiele«, schreibt ein Benutzer namens Murphy im Panorama-Forum, »ich würde nach Ihrem Bericht annehmen, dass in deutschen Kinderzimmern munter gemetzelt und vergewaltigt werden kann, weil unser bisheriges Gesetz nichts taugt. Das ist nicht der Fall.« Panorama gelingt nicht Aufklärung, sondern Panikmache, die dazu beiträgt, die Kluft zwischen Spielern und Nichtspielern zu vertiefen. Ob der Debatte damit gedient ist, darf bezweifelt werden.

Zum Ändern – und das ist vielleicht das bedrückendste Resultat – bekommen auch die Spieler ein verzerrtes Bild der Medien und der Politik. Wer sich von öffentlichen Instanzen so wenig ernst genommen, so gedankenlos vorgeführt fühlt, der verliert Vertrauen in die Haltekräfte der Gesellschaft. 1,5 Millionen Menschen, sagt der Panorama-Beitrag, spielen Ego-Shooter. Es sind auch 1,5 Millionen potenzielle Wähler, die zu Recht erwarten, dass ihre Sache fair verhandelt wird. Wieviel manche Spieler noch von Fernsehmagazinen halten, das ist im Panorama-Forum nachzulesen. »Sie heißen Panorama, Frontal 21 oder Focus TV«, parodiert dort ein Benutzer die Ankündigung der Sendung, »ihr Ziel ist immer gleich: Spieler in Deutschland pauschalisieren, diffamieren und kriminalisieren. Die Jäger sitzen vor dem Quotenmesser, ihre Waffe ist die Dummheit der Bevölkerung. Doch in letzter Zeit wird immer wieder die Frage gestellt, ob derartige Berichte Auslöser sein können für tatsächliche Gräueltaten. Spieler wollen die so genannten Hetzberichte jetzt verbieten lassen. Die Bundesjustizministerin ist dagegen.«

The screenshot shows the Panorama website interface. At the top, there's a search bar and navigation links. The main content area displays a forum thread titled "Thema: PANORAMA, Antwort zu den Einträgen zum Beitrag 'Killerspiele im Internet' vom 22.02.". The thread includes a post by "Sobort" dated 23.02.2007 19:09, which is a response to the Panorama article. The post discusses the author's perspective on the article's portrayal of video games and mentions the author's involvement in the "Gaming is not a crime" movement. There are also replies from "J. Bahr" dated 23.02.2007 19:10.

Im **Panorama-Forum** wurde die Sendung vor und nach der Ausstrahlung kritisch diskutiert.



HALL OF FAME

ANOTHER WORLD

Vor 17 Jahren gelang einem Franzosen ein technischer und stilistischer Meilenstein. Außerhalb der Fangemeinde geriet er schnell in Vergessenheit.

Wenigen Spielern dürfte der Name Eric Chahi etwas sagen. Der verhuschte Franzose ist einer der zurückgezogensten Spieldesigner. Fünfeinhalb Jahre lang hat er an seinem bislang letzten Spiel gearbeitet, dem Jump&Run **Heart of Darkness** (1998). Vergleichsweise schnell entstand dagegen das Spiel, das als sein Meisterwerk gilt: **Another World**. Knapp zwei Jahre brauchte Chahi, der sein eigener Grafiker, Programmierer und Autor war, um das eigenartig kunstvolle Projekt fertigzustellen. Nur die Musik für das Spiel überließ er seinem Freund Jean-Francois Freitas. Inspiriert hatte Chahi das erste **Dragon's Lair**, ein interaktiver Zeichentrickfilm. Diesen grafischen Stil aus animierten farbgefüllten Flächen müsste man doch auch effizienter hinkriegen als **Dragon's Lair**, das seine Bilder als gewaltige Datenmengen speicherte, überlegte Chahi. Und traf eine wegweisende Entscheidung: ein 2D-Spiel aus Polygonen zu bauen.

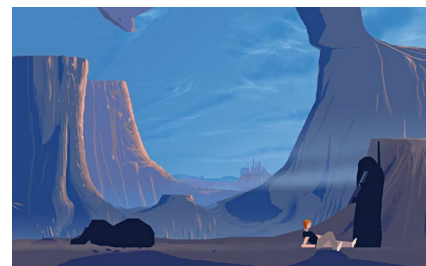
Bewegte Flächen

Wer Ende der 1980er etwas auf dem Bildschirm bewegen wollte, der benutzte so genannte Sprites – starre Zeichenobjekte. 3D-Grafik sah so aus wie beim Weltraumspiel **Elite**: krude gefüllte Flächen. Chahi übertrug die 3D-Technik auf flache Hintergründe. Er musste keine Tiefe modellieren, sondern nur flache Bewegungen darstellen. So konnte er vergleichsweise detaillierte Objekte in Echtzeit berechnen. Das machte alle Animationen in **Another World** butterweich – einerseits. Andererseits benutzte Chahi die Technik auch, um ganze Zwi-

schensequenzen zu erschaffen, die den kompletten Bildschirm füllten und dabei dennoch flüssig liefen. Das war einzigartig. Nahtlos gingen Spielablauf und Filmszenen ineinander über. Das Resultat war eine atmosphärische Dichte, die damals ihresgleichen suchte.

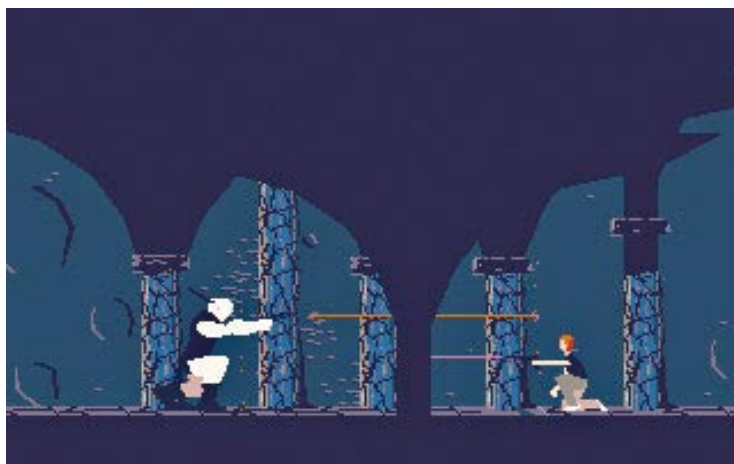
Ohne Worte

Another World besticht nicht nur durch seine Technik; die Originalität des Spiel glänzt auch im schwer einzuordnenden Spielablauf, der dem Spieler eine Mischung aus Geschick, Timing und Grips abverlangt. Dazu kommt der verblüffende Stil: Mit nur 16 Farben, ohne Text und nur in Animationen erzählt **Another World** eine durchgehende Geschichte um den Helden Lester,



In der kürzlich erschienenen **Neuaufgabe** sind die Hintergründe überarbeitet und die Auflösung erhöht.

den es auf eine fremde Welt verschlägt. Dass dieses allzu kurze, teils frustrierende, aber weit und breit einzigartige Abenteuer noch heute fasziniert, davon können sich Spieler selbst überzeugen: Frogster hat die Originalfassung kürzlich in einer grafisch aufpolierten Version mit Hintergrundinfos und Soundtrack-CD wieder auf den Markt gebracht. **CS**



Klare Farbwahl und flüssig animierte Polygone verleihen **Another World** seinen Look.

ANOTHER WORLD ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER:	Delphine	ORIGINALRELEASE:	1991
ENTWICKLER:	Eric Chahi	CA. PREIS:	15 Euro
QUELLE:	Frogster (Eclipse)	USK:	ab 12 Jahren
SPRACHE:	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 200, 256 MB RAM (Neuaufgabe)

SO LÄUFT'S:

Die Urversionen läuft mit Dosbox (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3156).

FAZIT: KUNSTVOLLER MEILENSTEIN FÜR DEN POLYGON-STIL.

DESWEGEN LEGENDÄR

- flüssige Vektorgrafik im Spiel und in den Zwischensequenzen
- einzigartiger, atmosphärischer Stil
- ausgezeichnete Animationen
- kein Interface, kein Inventar
- Handlung wortlos erzählt

VISTA: DIE WAHRHEIT

Wir decken auf, wie dolle die neue Windows-Variante wirklich ist.



- ① Wie Sie wissen, stürzt Vista nicht ab. Niemals nicht. Für Nostalgiker gibt's daher den **Absturz-Button**. Wenn Sie darauf klicken, schmiert das neue Windows ab – so schön wie seinerzeit XP. Wenn Sie nicht klicken, stürzt Vista aber auch ab. Nur so zum Spaß.
- ② Von wegen Hardwarehungers: Vista verbessert die **Leistung** Ihres Systems erheblich, Sie können nun sogar Minesweeper und Solitär gleichzeitig (!) spielen. Auf Rechnern mit weniger als 5,0 GB RAM kommt es dabei natürlich zu heftigen Rucklern. Aber ein hochmodernes Betriebssystem ist nunmal kein Wunschkonzert.
- ③ Vista macht keine **Fehler**. Menschen machen Fehler. Deshalb sehen Sie diese Meldung vermutlich häufiger. Selber schuld.
- ④ **Bill Gates** ist mehrfacher Milliardär und hat somit den ganzen Tag lang nix zu tun. Daher schickt er lustige Botschaften an die Vista-Besitzer. Der Scherzkeks.
- ⑤ Vista ist seiner Zeit voraus, und das sollen Sie auch merken. Deshalb würfelt der **Kalender** jeden Tag ein Datum zwischen 2020 und 2100 aus. So fühlt sich das System schön futuristisch an.
- ⑥ Der **Microsoft-Nachrichtendienst** erfindet rund um die Uhr aktuelle Schmähnachrichten über Linux. Damit Sie nicht auf dumme Gedanken kommen.
- ⑦ Am Arbeitsplatz erstellt Vista automatisch eine **Videoverbindung** zu Ihrem Vorgesetzten (Chefredakteur / Vati / Beckstein), damit der prüfen kann, ob Sie brav Artikel schreiben / Mathe büffeln / gegen Killerspiele hetzen. Das ist



keine Überwachung, sondern... äh... na gut, ist doch **Überwachung**. Nun seien Sie doch mal nicht so empfindlich.

- ⑧ Vista wurde gemeinsam mit **Geheimdiensten** entwickelt, damit die auf Ihrer Festplatte rum-schnüffeln können. Ist eigentlich top secret, weiß aber jeder. Da-

her zeigt dieses Icon an, welche Behörden sich gerade auf dem Rechner tummeln (hier: CIA). So können Sie die Spione in der jeweiligen Landessprache grüßen.

- ⑨ Microsoft-kritisches **Internet-Zeugs** »berichtigt« Vista automatisch. Wäre ja schließlich noch schöner! Das originale Internet-

Zeugs lesen Sie übrigens unter:

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3569

- ⑩ Windows möchte **registriert** werden. Wenn Sie sich weigern, dreht Microsoft hohl. Bill Gates' Schergen rufen mitten in der Nacht an! Pinkeln in Ihren Briefkasten! Entführen Ihren Hund! Bis Sie Vista freischalten. GR

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 90: COMMAND & GAMESTAR

GameStar und Command & Conquer haben mehr gemeinsam, als man denkt: Sowohl in der Redaktion als auch in der Strategieserie hat sich seit Jahren nichts geändert.



Größenwahnsinnige Glatzköpfe (Kane / Uwe Miethe) greifen mit Panzerarmeen nach der Weltherrschaft.



Vierorts wuchert geheimnisvolles Zeugs, das ebenso nahrhaft wie tödlich ist – und irre Forscher anzieht.



Verwirrte Ernter sollen das geheimnisvolle Zeugs sammeln, machen aber lieber sonstwas. Oder gar nix.



IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Im Mai gibt's ein Wiedersehen mit einer alten Bekannten – und wir stellen Ihnen ein paar neue Freunde vor.



GAMESTAR DVD

Wie jeden Monat wählen wir für Sie die hochwertigsten **Demo-Versionen** aus, suchen nach spannenden **Mods** und produzieren **Videos** zu aktuellen und kommenden Spielen. Als Sahnehäubchen präsentieren wir Ihnen wieder eine hochkarätige **Vollversion** – zwei für Käufer der XL-Ausgabe, auf der noch mehr Extras und Videos liegen.

HARDWARE

DirectX 10 ist die technische Basis der nächsten Spielgeneration. GameStar testet die ersten DirectX-10-Grafikkarten für unter 200 Euro – wie gut sind die neuen Mittelklassekarten von ATI und Nvidia?

TEST

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Das Spiel war ein Meisterwerk und wurde zum modernen Klassiker – zehn Jahre nach dem Erscheinen kommt es nun in moderner Technik zurück.

Tomb Raider Anniversary erweckt das erste **Tomb Raider** zu neuem Leben. Nächsten Monat ziehen wir mit Lara los in ihr neues erstes Abenteuer.



PREVIEW CRYSIS

In ein paar Monaten soll **Crysis** erscheinen. Wir werfen einen frischen Blick auf den aktuellen Stand des Action-Hoffnungsträgers. Entsteht in Frankfurt der beste Ego-Shooter der Welt?



PREVIEW JUICED 2

Der große Herausforderer der **Need for Speed**-Serie kehrt zurück: In **Juiced 2** steigen Sie wieder in getunte Sportwagen, um halsbrecherische Rennen auf realistischen Strecken zu fahren.



TEST DAWN OF MAGIC

Bisher haben **Diablo**-Ableger hauptsächlich mit neuen Szenarien versucht, sich vom großen Vorbild abzusetzen. **Dawn of Magic** setzt auf schrillen Humor. Stimmt auch der Spielspaß?



PREVIEW UNIVERSE AT WAR

Petroglyph, die Macher von **Empire at War**, verabschieden sich vom **Star Wars**-Szenario, bleiben aber dem Strategie-Genre treu. Wir stellen das neue Projekt **Universe at War** vor.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.