



**CHRISTIAN SCHMIDT**

**LTD. REDAKTEUR**

- Spielt gerade** UFO Afterlight, Anno 1701
- Zuletzt gesehen** Casino (Scorsese)
- Zuletzt gehört** Sherlock-Holmes-Hörbücher
- Zuletzt gelesen** »Our Dumb Century« (The Onion)
- Ich esse zu viel...** Nee, zu wenig.
- Die letzte Reise ging nach...** Belgien. Antwerpen. Schön ist es dort. Dort in Belgien.

christian@gamestar.de



**HEIKO KLINGE**

**REDAKTEUR**

- Spielt gerade** Jade Empire, Trackmania United
- Zuletzt gesehen** Crank – der Name sagt alles. Toll!
- Zuletzt gehört** The Rifles (live in München)
- Zuletzt gelesen** George R. R. Martin: »Sturm der Schwerter«
- Ich esse zu viel...** Kinder Country. Verdammte Sucht!
- Die letzte Reise ging nach...** Gifhorn: das Südtor zur Lüneburger Heide und meine Heimatstadt.

heiko@gamestar.de



**MICHAEL GRAF**

**REDAKTEUR**

- Spielt gerade** World of Warcraft: Burning Crusade
- Zuletzt gesehen** Ausgesprochen seltsames Essen beim The-Witcher-Event in Warschau (Polen).
- Zuletzt gehört** Polka :-/
- Zuletzt gelesen** Robert Jordan: »The Shadow Rising«
- Ich esse zu viel...** polnisches Fettkraut.
- Die letzte Reise ging nach...** Karlsruhe.

micha@gamestar.de



**DANIEL MATSCHIJEWSKY**

**REDAKTEUR**

- Spielt gerade** Der Herr der Ringe Online, Trackmania United
- Zuletzt gesehen** Babel (ganz großes Kino!)
- Zuletzt gehört** Soundtrack von Gothic 3
- Zuletzt gelesen** Nix. Keine Zeit.
- Ich esse zu viel...** von allem. Irgendwie.
- Die letzte Reise ging nach...** Düsseldorf. Beruflich.

danielm@gamestar.de



**DANIEL VISARIUS**

**LTD. REDAKTEUR HARDW.**

- Spielt gerade** mit Windows Vista
- Zuletzt gesehen** I hired a contract killer (DVD)
- Zuletzt gehört** http://di.fm/mp3/chillout.pls
- Zuletzt gelesen** Charles Bukowski: »Aufzeichnungen eines Außenseiters«
- Ich esse zu viel...** Chili.
- Die letzte Reise ging nach...** München. Naja.

daniel@gamestar.de



**GUNNAR LOTT**

**CHEFREDAKTEUR**

- Spielt gerade** Simon the Sorcerer 4, Stalker, PES 6
- Zuletzt gesehen** Für alle Fälle Fitz (DVD)
- Zuletzt gehört** Fleisch ist mein Gemüse (Hörbuch)
- Zuletzt gelesen** alte Calvin & Hobbes-Comics
- Ich esse zu viel...** Süßkram. Sollte ich lassen.
- Die letzte Reise ging nach...** Holzminden. Im Weserbergland liegt das. Meine alte Heimat, sozusagen.

gunnar@gamestar.de



**MICHAEL TRIER**

**STELLV. CHEFREDAKTEUR**

- Spielt gerade** Stalker! WoW Burning Crusade
- Zuletzt gesehen** Stalker und Burning Crusade – für was anderes blieb mir diesen Monat keine Zeit.
- Zuletzt gehört** Trentemöller: »Last Resort«
- Zuletzt gelesen** Siehe unter »Zuletzt gesehen«
- Ich esse zu viel...** Haribo Colorado und Vampire.
- Die letzte Reise ging nach...** Rom.

michael@gamestar.de



**PETRA SCHMITZ**

**REDAKTEURIN**

- Spielt gerade** Stalker! Haha, erlasst vor Neid!
- Zuletzt gesehen** Firefly, mal wieder
- Zuletzt gehört** Boards of Canada: Music Has The Right To Children
- Zuletzt gelesen** Funny van Dannen: »Der Tag, als Rosie kam«
- Ich esse zu viel...** Lindt-Schokolade. Noch immer.
- Die letzte Reise ging nach...** Absurdistan.

petra@gamestar.de



**FABIAN SIEGISMUND**

**REDAKTEUR**

- Spielt gerade** Battlefield 2142, Guitar Hero 2
- Zuletzt gesehen** Die erste Staffel von »24«
- Zuletzt gehört** Fall Out Boy: »Infinity on High«
- Zuletzt gelesen** Stephen King: »The Dark Tower«
- Ich esse zu viel...** Essen. Aber das ist okay so.
- Die letzte Reise ging zum...** »Schifoan« mit den Kollegen.

fabian@gamestar.de



**PATRICK C. LÜCK**

**REDAKTEUR (TRAINEE)**

- Spielt gerade** Silverfall, Simon the Sorcerer 4
- Zuletzt gesehen** Gosford Park (DVD)
- Zuletzt gehört** Jethro Tull: »Living in the past«
- Zuletzt gelesen** Süddeutsche Zeitung
- Ich esse zu viel...** leckere Sachen.
- Die letzte Reise ging nach...** Tutzing am Starnberger See.

patrick@gamestar.de



**JÖRG SPORMANN**

**LEITER DVD-PRODUKTION**

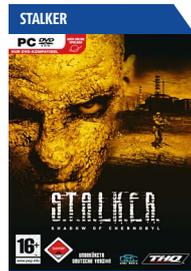
- Spielt gerade** WoW Burning Crusade, Silverfall
- Zuletzt gesehen** Gilmore Girls, Staffel 6 (DVD)
- Zuletzt gehört** EAV: »Liebe, Tod & Teufel«
- Zuletzt gelesen** Daniel Glattauer: »Gut gegen Nordwind«
- Ich esse zu viel...** Haribo Vampire und Schokolade.
- Die letzte Reise ging nach...** Shattrath.

spori@gamestar.de



# TEAM-CHECK

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



<b>Gunnar Lott</b>		Alles ein bisschen kantig, aber dennoch (oder gerade deswegen?) toll.	Hübsches Setting, lässiger Held, aber alles eher umständlich.	Nicht schön, nicht schlau, nicht cool, nicht tief. Nett eben. Naja.	Tolle Story, tolle Charaktere, tolles Szenario. Äh nein, China lässt kalt.	Ich hasse das Diablo-Klick-sie-tot-Spielprinzip. Aus Prinzip.
		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★
<b>Michael Trier</b>		Ein atemberaubendes Erlebnis – allerdings mit Macken.	Wumm. Wumm. Kabusch. Klunk. Watz. Kwäärtz. Kawong.	Nicht gespielt.	Gutes Spiel, schon auf der Konsole. Und hier in besser. Respekt.	Nicht gespielt.
		★★★★★	★★★★	–	★★★★★	–
<b>Christian Schmidt</b>		Ich habe nicht mehr an Stalker geglaubt. Und mich zum Glück geirrt.	Vier Sterne gibt's aus einem Grund nicht: wegen dem blöden Ende.	Nicht gespielt.	Lang auf Stalker gewartet, lang auf das hier... scheint sich zu lohnen!	Bin im Diablo-Genre für jede Abwechslung dankbar. Hier ist sie.
		★★★★★	★★★★	–	★★★★★	★★★★★
<b>Jörg Spormann</b>		Zum Glück erfüllen sich die Erwartungen voll und ganz.	Das Saugen saugt und saugt und saugt, aber spaßig ist's trotzdem.	Nicht viel Innovation, aber die ist gelungen, der Rest: naja...	Taktische Kämpfe: wunderbar, übers Szenario sehe ich hinweg.	Reicht nicht an Diablo 2 oder Titan Quest heran, aber ich mag es.
		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
<b>Fabian Siegismund</b>		Okay, Stalker ist also super. Nächstes Zwischenziel: der Duke.	Macht Spaß bis zum Schluss. Nein: bis auf den Schluss.	Für eine Endzeit-Welt ganz schön bunt. Und bunt mag ich nicht.	Habe seit der Xbox-Version drauf gewartet, das muss ich toll finden.	An sich interessiert mich sowas nicht mehr, aber die Monster sind nett.
		★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★
<b>Heiko Klinge</b>		Wer hätte das gedacht: ein Shooter, der selbst mich interessiert.	Nett für Zwischendurch, aber das ständige Energiesaugen nervt.	Wenn Science-Fiction-Strategie, dann Supreme Commander.	Zeigt Oblivion und Gothic 3, wo bei der Story der Hammer hängt.	Die abgrundtief hässlichen Menüs zerstören zu viel Atmosphäre.
		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★
<b>Daniel Matschijewsky</b>		Was für eine Atmosphäre! Ich brauche wohl einen neuen Rechner...	Ganz cooles Szenario. Auf Dauer aber doch etwas zu konventionell.	Verformbare Landschaften hin oder her, das macht mich nicht an.	Tolle Story, tolle Charaktere. So muss ein Rollenspiel sein.	Comic-Grafik hat bei mir schon mal per se gewonnen.
		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
<b>Petra Schmitz</b>		Für mich das Highlight des Frühlings, wenn nicht sogar des Jahres.	Der Held ist tätowiert und gut böse. Toll!	Nicht gespielt.	Ich mag das Szenario und die Mischung aus Action- und Rollenspiel.	Action-Rollenspiel à la Diablo? Da bin ich wehrlos. Gefällt!
		★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	★★★★★
<b>Michael Graf</b>		Nukular!	Psi-Ops mit Dämonen. Nicht überklasse, aber spielbar.	Nach Perimeter ein Schritt in die richtige Richtung. Ein kleiner.	Das Spiel ist fein, doch China? Nein, das muss nicht sein.	Titan Quest sieht besser aus, drum spiele ich Immortal Throne.
		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★
<b>Patrick C. Lück</b>		Ich sehe verstrahlte Landschaften – und es gefällt mir.	Nicht gespielt.	Innovationen sind nicht alles, der Rest muss auch stimmen.	Bioware. Muss ich mehr sagen? Okay: Bioware.	Monster schnetzeln bis zum Abwinken. Feine Sache.
		★★★★★	–	★★★	★★★★★	★★★★★
<b>Durchschnitt</b>		★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★

Kritisch, transparent, präzise

# DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

## DIE GAMESTAR-AWARDS



Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. Für besondere Leistungen gibt's Special-Awards.

### ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie **leicht** oder **schwierig** ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

### PC-KONFIGURATION

Welche **Systemanforderungen** stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardwareumfang, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. **Minimum:** Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. **Standard:** Flüssig, aber nicht mit vollen Details. **Optimum:** Das Spiel läuft flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

### SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter **Profitiert von** auf. **Bildformate** beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; **Ton** sagt, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

### MULTIPLAYER-MODUS

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

### EINZELWERTUNGEN

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

### PREIS-LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie **pro Spielstunde** zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

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

### SILVERFALL ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Monte Cristo (City Life, GS 06/06: 66 Punkte)  
 PUBLISHER Flashpoint  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 62 S. Handbuch

TERMIN (D) 10.3.2007  
 CA. PREIS 40 Euro  
 USK ab 16 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL  
 SPIELSTIL Kampf  
 CHARAKTER simpel  
 FREIHEIT linear  
 KÄMPFE Action  
 HANDLUNG einfach

Dialogel/Rästel  
 komplex  
 offene Welt  
 Taktik  
 komplex

Ödes Startgebiet, später schöner und spannender.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI		ERFORDERT
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10					
EINSTIEG	leicht					schwierig	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
SPIELMECHANIK	einfach					komplex	
SPIELTEMPO	langsam					schnell	
HILFEN	Drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen						
SPEICHERSYSTEM	Spiel speichert Charakterfortschritte automatisch.						

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 10,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 X2 3600+ AMD 2,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON	Ageia PhysX		
BILDFORMATE	<input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPIERSCHUTZ <input type="checkbox"/> Tages		
TON	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1		

### MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Geschichtenmodus (1-8), Freier Modus (1-8)  
 SPIELTYPEN Lokales Netz / Internet  SERVERSUCHE  Intern   
 DEDICATED SERVER Nein  MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
 FAZIT Unkomplizierter Einstieg, macht aber nur mit gut eingespielten Teams wirklich Spaß.

### BEWERTUNG

GRAFIK	<input checked="" type="checkbox"/> originelle Charaktere und Monster <input checked="" type="checkbox"/> schöne Städte und Landschaften... <input type="checkbox"/> ...teils aber auch trist <input checked="" type="checkbox"/> Interface hässlich	7/10
SOUND	<input checked="" type="checkbox"/> epische Musikuntermalung <input checked="" type="checkbox"/> an die Situation angepasst <input checked="" type="checkbox"/> einige schöne Soundeffekte <input type="checkbox"/> nur wenige Dialoge vertont	8/10
BALANCE	<input checked="" type="checkbox"/> drei Schwierigkeitsgrade <input checked="" type="checkbox"/> durch Party-Zusammenstellung beeinflussbar <input checked="" type="checkbox"/> Schwierigkeit schwankt <input type="checkbox"/> Einstieg schwierig	7/10
ATMOSPHÄRE	<input checked="" type="checkbox"/> stimmiger Comic-Look <input checked="" type="checkbox"/> steter Wechsel von Natur- und Technik-Landschaften <input checked="" type="checkbox"/> panoramenartiger Weitblick	9/10
BEDIENUNG	<input checked="" type="checkbox"/> übersichtliche Menüs <input checked="" type="checkbox"/> Charakter und Party sehr gut verwaltbar <input type="checkbox"/> keine Actionsteuerung <input type="checkbox"/> nicht konfigurierbar	7/10
UMFANG	<input checked="" type="checkbox"/> riesige Spielwelt <input checked="" type="checkbox"/> hoher Wiederspielwert durch die zwei Fraktionen und freien Talentbaum <input checked="" type="checkbox"/> zwei Multiplayermodi	10/10
QUESTS/HANDLUNG	<input checked="" type="checkbox"/> spannende Hauptquest, gut vorangetrieben <input checked="" type="checkbox"/> zahlreiche Nebenquests <input checked="" type="checkbox"/> Entscheidungen zwischen Natur und Technik	9/10
CHARAKTERE	<input checked="" type="checkbox"/> freies Talentsystem mit zahllosen Fähigkeiten <input checked="" type="checkbox"/> frei zusammenstellbare Party <input checked="" type="checkbox"/> Begleiter reagieren auf Einstellungen	9/10
KAMPFSYSTEM	<input checked="" type="checkbox"/> freie Wahl der Mittel <input checked="" type="checkbox"/> nette Möglichkeiten wie Radioaktivität oder Verwandlung <input checked="" type="checkbox"/> Taktik dank Party <input type="checkbox"/> Gegner-KI	8/10
ITEMS	<input checked="" type="checkbox"/> zahllose Gegenstände <input checked="" type="checkbox"/> einstellungsgebundene Waffen und Rüstungen <input type="checkbox"/> keine Upgrades	8/10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: IDEENREICHER, ABER LEICHT SPERRIGER DIABLO-KLON.



### ALLGEMEINES

Alle **Basisinformationen** zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wieviel kostet es? Zum Entwickler sagen wir Ihnen, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als kleine Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

### SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die **Spielverlauf-Kurve** zeigt auf stark vereinfachte Art an, wie sich der Spaß im Verlauf der Spielzeit entwickelt. Das macht optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbegründung beschreibt die Kurve.

Der **Genre-Check** gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

### ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die **wichtigsten Fähigkeiten** zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ein Ego-Shooter benötigt zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategiespiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

### 3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten **3D-Kartentypen**. Ist Ihre Karte in der Liste **grün** markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe **gelb**, ruhekt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Mit **rot** läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld **grau**, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

### DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die **Gesamtwertung** ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

- über 90 Absolutes Ausnahmispiel, ein Muss für jeden Spieler!
- 80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
- 70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
- 60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
- 50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
- 10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
- unter 10 Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

### 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:

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.