

GAMESTART

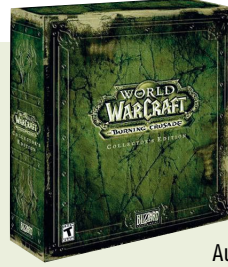
IN DER HÖLLE. Das Action-Rollenspiel **Hellgate: London** war schon einige Male Thema in GameStar und bei anderen Spielmagazinen. Bislang fehlte es allerdings an vielen Informationen zum Spielmechanismus. Wir haben die Entwickler beim Publisher Electronic Arts in Köln getroffen, mit ihnen einen Tag lang gespielt und sehr viele Fragen beantwortet bekommen. Das Ergebnis lesen Sie in Michael Grafs ausführlichem Bericht ab Seite 26. Ein aussagekräftiges Video gibt's dazu selbstverständlich auf der Heft-DVD.

IN DER UKRAINE. Ein Mysterium fast wie bei **Duke Nukem Forever** umwaberte bislang den Ego-Shooter **Stalker**. Werden die Entwickler irgendwann fertig? Wird das Spiel ansatzweise so gut wie erhofft? Ist die Grafik noch zeitgemäß? Wir hatten mittlerweile eine Beta-Version bei uns in der Redaktion, haben intensiv gespielt und trauen uns, alle drei Fragen mit »Ja« zu beantworten. Genauer dazu ab Seite 54.

AUF DER STRASSE. Sie kennen unsere Verlosungsseite? Dort haben wir diesmal ein Schmankerl für Sie: Gemeinsam mit dem Software-Hersteller S.A.D. und der Firma Kymco verschenken wir unter den Einsendern der Mitmachkarte einen echten Motorroller. Wer durch die Frühlingstemperaturen angegert ist und an sein Glück glaubt, blättert zur Seite 24.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

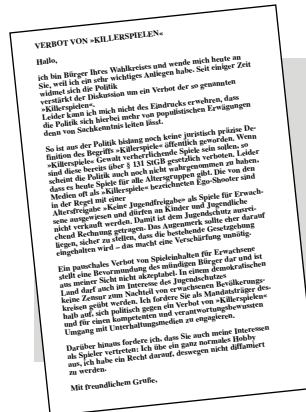
Ihr GameStar-Team



NUR FÜR ABONNENTEN

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel verschenken wir diesmal eine der seltenen Collector's Editions von WoW: **Burning Crusade**. Die Box erzielt derzeit auf Ebay Werte weit jenseits des Handelspreises.

Außerdem verschenken wir wie immer signierte Hefte und aktuelle Spiele. Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.



MEINUNG SAGEN

Falls Sie sich als Wähler gegenüber Ihren politischen Repräsentanten zu der aktuellen Diskussion um ein Verbot der sogenannten »Killerspiele« äußern möchten – wir haben für Sie einen Brief an Ihren Abgeordneten vorformuliert. Zum Kopieren und Abschieken oder als Inspiration. Siehe Seite 11.

GAMESTAR SONDERHEFT 1/07 WORLD OF WARCRAFT

Auf Basis des Addons Burning Crusade und der Spielversion 2.0 liefert das neue World of Warcraft-Sonderheft massenhaft Informationen zu den Neuerungen.

Auf DVD: Blizzards offizielle Demoversion des Ausnahme-Online-Rollenspiels. Seit kurzem für 6,99 € am

Kiosk – oder gleich bestellen unter www.gamestar.de/shop





TITELSTORY

HELLGATE: LONDON

Mega-Preview	TITEL 26
Mini-FAQ	27
Der Templer	28
Der Kabalist	29
Der Jäger	30
Das Interface	31
Wussten Sie schon, dass...	31
Zufall mit System	32
Das Inventar	32
Der Fortschritt	33

NEWS

Szene-News	10
Spiele-News	14
Hitparade und Umfragen	16
Multiplayer-News	18
Hardware-News	20

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	34
----------------------------	----

JAHRESÜBERBLICK 2007

Action	36
Strategie	44
Rollenspiele	46
Adventures	50
Sportspiele	52

PREVIEWS

PREVIEWS

Stalker	TITEL 54
Oblivion: Shivering Isles	TITEL 60
Frontlines: Fuel of War	64
Ghost Recon:	
Advanced Warfighter 2	68
Test Drive Unlimited	70
Jade Empire	73
Simon the Sorcerer 4:	
Chaos ist das halbe Leben	74
Field Ops	76

TESTS

Das Team	78
Team-Check	79
Der Spiele-Wertungskasten	80

ACTION

Action-Hitliste	83
Battlestations Midway	84
Der weiße Hai	89
Arthur and the Minimoys	90
Dunes of War	92
Segelflug Simulator	93
Dreamcube	93
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	93
Switchfire	93

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	99
Supreme Commander	100
War Front: Turning Point	104
Europa Universalis 3	106
Die Sims: Lebensgeschichten	108

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	111
World of Warcraft: Burning Crusade	112
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball	114

SPORT

Sport-Hitliste	117
Trackmania United	118
Freak Out	121

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	122
Call of Cthulhu	123
Elder Scrolls 4: Oblivion	123



26

Hellgate: London sieht aus wie ein Shooter, soll sich aber spielen wie ein Action-Rollenspiel. Wir haben es ausprobiert: Beides ist richtig, und die Mischung macht höllisch Spaß.

60

Das Mega-Rollenspiel **Oblivion** bekommt mit **Shivering Isles** die erste richtige Erweiterung. Die Reise führt in das Inselreich des Gott des Wahnsinns.

126

Wenn es nach Microsoft geht, sollen Spieler 2007 auf **Windows Vista** umsteigen, denn DirectX 10 und Live Anywhere locken. GameStar hat das System bis ins Detail durchgeprüft – und keinen zwingenden Wechselgrund gefunden.

54

Zum ersten Mal seit fünf Jahren konnten wir eine fast fertige **Stalker**-Version in der Redaktion spielen, so lange wir wollten. Und wir wollten sehr lange – denn der Shooter macht fast alles richtig.

HARDWARE

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen _____ 125

SCHWERPUNKT

Windows Vista _____ **TITEL** 126

Spiele mit Vista _____ 134

Spiele-Benchmarks _____ 138

Spiele selbst entwickeln mit XNA _____ 140

Xbox 360 und Vista _____ 141

TEST DES MONATS

Notebook: Acer Aspire 5683WLMi _____ 142

EINZELTESTS

3D-Karte:

Xpervision Geforce 8800 GTS _____ 143

22-Zoll-TFT: Asus MW221U _____ 143

Mauspad: Genius Agamapad _____ 143

SERVICE

TECHtelmechtel _____ 144

Einkaufsführer _____ 146

MAGAZIN

Leserbriefe _____ 170

Fehler! _____ 171

GameStar Interaktiv:

Haiku-Wettbewerb _____ 174

Report: So war 2006 _____ 176

Report: Der ungebetene Gast _____ 180

Making of: Guild Wars _____ 182

Hall of Fame: Simon the Sorcerer _____ 184

Die Vorletzte _____ 185

RUBRIKEN

Editorial _____ 3

Verlosung _____ 24

Impressum _____ 163

Vorschau _____ 186

EXTRALEBEN

Weiterspielen _____ 150

MOD-NEWS

Pirates, Vikings & Knights 2 _____ 152

Matto 4 • Weekday Warrior _____ 152

Wing Commander Saga _____ 153

E-SPORT

GameStar Clanliga _____ 154

KONTROLLBESUCH

Gothic 3 _____ 156



PATCH-TESTS

Armed Assault 1.02 (deutsch) _____ 158

Anno 1701 1.01 (deutsch) _____ 158

Medieval 2 1.1 (int.) _____ 158

TIPPS & TRICKS

Alarm für Cobra 11 _____ 159

Anno 1701 _____ 159

Battlefield 2142 _____ 159

Cars _____ 160

Dark Messiah of Might & Magic _____ 160

Dawn of War: Dark Crusade _____ 160

Die Gilde 2 _____ 160

Gothic 3 _____ 160

Guild Wars: Nightfall _____ 161

Madden NFL 07 _____ 161

Need for Speed: Carbon _____ 161

Pro Evolution Soccer 6 _____ 162

Scarface _____ 162

Skispringen 2007 _____ 162

Top Spin 2 _____ 162

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Alarm für Cobra 11	Tipps	159
Ancient Wars: Sparta	News	14
Anno 1701	Patch-Test	158
	Tipps	159
Armed Assault	Patch-Test	158
Arthur and the Minimoys	Test	88
Battlefield 2142	Tipps	159
Battlefield 2142: Northern Strike	News	14
Battlestations Midway	Test	84
Call of Cthulhu	Test	123
Cars	Tipps	160
Crimecraft	News	12
Dark Age of Camelot:		
Labyrinth of the Minotaur	News	15
Dark Messiah of Might & Magic	Tipps	160
Dawn of War: Dark Crusade	Tipps	160

Der weiße Hai	Test	91
Die Gilde 2	Tipps	160
Die Sims: Lebensgeschichten	Test	108
Dreamcube	Test	93
Dunes of War	Test	92
Elder Scrolls 4: Oblivion	Test	123
Europa Universalis 3	Test	106
Fallout 3	News	10
Far Cry	Mod	152
Field Ops	Preview	76
FreakOut	Test	121
Frontlines: Fuel of War	Preview	64
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Preview	68
Gothic 3	Kontrollbesuch	156
	Tipps	160
Guild Wars	Making of	182

Guild Wars: Nightfall	Tipps	161
Half-Life 2	Mod	152
Hellgate: London	Preview	27
Jade Empire	Preview	73
Madden NFL 07	Tipps	161
Medieval 2	Patch-Test	158
Need for Speed: Carbon	Tipps	161
Oblivion: Shivering Isles	Preview	60
Pro Evolution Soccer 6	Tipps	162
Red Ocean	News	14
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball	Test	114
Scarface	Tipps	162
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Test	93
Segelflug Simulator	Test	93

Silverfall	News	15
Simon the Sorcerer	Hall of Fame	184
Simon the Sorcerer 4	Preview	74
Skispringen 2007	Tipps	162
Stalker	Preview	54
Supreme Commander	Test	100
Switchfire	Test	93
Test Drive Unlimited	Preview	70
The Crossing	News	12
Titan Quest: Immortal Throne	Preview	72
Top Spin 2	Tipps	162
Trackmania United	Test	118
War Front: Turning Point	Test	104
Warpath	Test	90
Wing Commander Saga	Freeware	153
World of Warcraft: Burning Crusade	Test	112



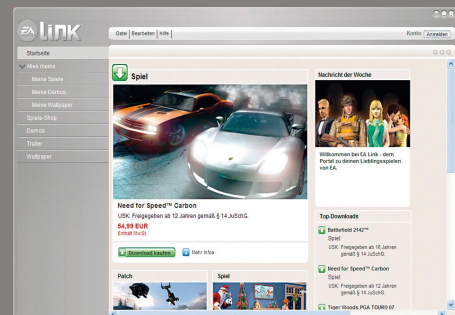
DIE BESTEN SPIELE 2007

36 Der große GameStar-Überblick stellt Ihnen 86 vielversprechende Spiele vor, die 2007 erscheinen – und auf die wir uns freuen!



SUPREME COMMANDER

100 Supreme Commander hat uns doppelt Kopfzerbrechen bereitet: als äußerst knackiges Strategiespiel – und als Ruckelorgie.



DER UNGEBETENE GAST

180 Alle neuen Spiele von Electronic Arts installieren ein Tool namens EA Link auf dem PC. Was macht der ungebetene Gast?

Bethesda Software sitzt bereits seit 2004 am dritten Teil der **Fallout**-Serie.

KOLUMNE

Irrtum oder Kampagne?

Der grausame Mord in Tessin ist einmal mehr ein Lehrstück dafür, wie mit diesen Themen in der Boulevardpresse umgegangen wird: bild.de schiebt im ersten Reflex die Schuld auf ein »Killerspiel«, Final Fantasy VII (von 1998, frei ab 12 Jahren), und fragt scheinheilig »Wollten sie [...] ohne Gnade töten, wie sie es schon hundertmal am PC geübt hatten?« Der schiere Unfug dieser Annahme spricht für die sorgfältige Recherche. Dann wird bekannt, dass nicht FF VII im Spiel war, sondern der DVD-Film Final Fantasy: Advent Children (ebenfalls ab 12). Bild.de mag aber nicht so recht von der einmal gefassten Meinung zurücktreten, nennt den eher harmlosen Film immerhin noch einen »wirren Streifen« und munkelt ominös von anderen »Killerspielen« zu denen die Täter Zugang gehabt hätten. Und lässt den ursprünglichen, mittlerweile widerlegten Artikel einfach online stehen.

Hier sieht man exemplarisch, wie das in manchen Medien läuft: Die Wirklichkeit wird nach Maßgabe der eigenen Meinung modifiziert, nicht umgekehrt. So manipulieren gewisse Medien die Mehrheitsmeinung der Bevölkerung und leisten der Verbandsdebatte Schützenhilfe.

Man schämt sich derzeit, Journalist zu sein.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

95

Prozent mehr zahlen Deutsche für Windows Vista Ultimate (575 Euro) als die Amerikaner (378 Dollar).

FALLOUT 3

Zwar ist schon seit etwa zwei Jahren bekannt, dass ein neuer **Fallout**-Teil kommt, aber erst Mitte Januar hat sich Todd Howard vom Entwickler Bethesda (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**) in einem Interview zu Wort gemeldet. Ihm zufolge befände sich das Spiel zwar bereits seit 2004 in der Entwicklung, da das Team aber mit dem parallel entstandenen **Oblivion** beschäftigt war, konnten sich bisher gerade einmal zehn Programmierer um **Fallout 3** kümmern. Offenbar ar-



Fallout 2 erschien bereits 1998. Zeit für Teil 3.

beitet Bethesda aber nun mit voller Mannstärke an dem Projekt. Laut Howard soll die bereits in **Oblivion** verwendete Gamebryo-Engine das postapokalyptische **Fallout**-Szenario grafisch in Szene setzen. Auch wenn es bislang nur für den PC angekündigt war, stehen die Chancen nicht schlecht, dass **Fallout 3** auch für die Xbox 360 erscheinen wird. Das hat Todd Howard dem offiziellen britischen Xbox-Magazin verraten. Diverse Händler geben übrigens bereits November 2007 als Erscheinungstermin an. Wir halten das jedoch für äußerst unwahrscheinlich. Immerhin: Laut Howard sollen in Kürze erste Bilder zu dem Spiel veröffentlicht werden. Wir sind gespannt.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E157](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E157)

SAGEN SIE IHRE MEINUNG!

In der aktuellen Debatte um ein mögliches Verbot von so genannten »Killerspielen« steht kaum jemand auf der Seite der Spieler. Kaum ein Politiker scheint willens, sich mit dem Thema einmal aus Spielersicht auseinander zu setzen. Vielleicht hilft nur eines: Die Politiker darauf aufmerksam machen, dass Spieler auch Wähler sind. Wir haben Ihnen auf der Seite rechts einen Brief vorbereitet, den Sie dem Abgeordneten Ihres Wahlkreises schicken können. Sie können ihn einfach kopieren, die Adresse Ihres Abgeordneten eintragen und unterschreiben zur Post geben. Der Brief liegt als PDF auch auf gamestar.de bereit, dazu eine Word-Datei, falls Sie Formulierungen ändern, den Brief selber ausdrucken oder den Text einfach in eine E-Mail kopieren wollen. Wir empfehlen wegen der größeren Wirkung allerdings den Postweg.

Brief als PDF:

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3420](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3420)

Brief als Word-Dokument:

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3421](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3421)

Hier finden Sie Ihren Abgeordneten:

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3380](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3380)

Die treibende Kraft der aktuellen Bundsratsinitiative ist das Bayerische Innenministerium. Die Damen und Herren dort freuen sich sicher auch über Post. Die Adresse lautet:

Staatsminister Dr. Günther Beckstein
Bayerisches Staatsministerium des Innern
Postfach
80524 München
E-Mail: poststelle@stmi.bayern.de

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

VERBOT VON »KILLERSPIELEN«

Hallo,

ich bin Bürger Ihres Wahlkreises und wende mich heute an Sie, weil ich ein sehr wichtiges Anliegen habe. Seit einiger Zeit widmet sich die Politik verstärkt der Diskussion um ein Verbot der so genannten »Killerspiele«. Leider kann ich mich nicht des Eindrucks erwehren, dass die Politik sich hierbei mehr von populistischen Erwägungen denn von Sachkenntnis leiten lässt.

So ist aus der Politik bislang noch keine juristisch präzise Definition des Begriffs »Killerspiele« öffentlich geworden. Wenn »Killerspiele« Gewalt verherrlichende Spiele sein sollen, so sind diese bereits über § 131 StGB gesetzlich verboten. Leider scheint die Politik auch noch nicht wahrgenommen zu haben, dass es heute Spiele für alle Altersgruppen gibt. Die von den Medien oft als »Killerspiele« bezeichneten Ego-Shooter sind in der Regel mit einer Altersfreigabe »Keine Jugendfreigabe« als Spiele für Erwachsene ausgewiesen und dürfen an Kinder und Jugendliche nicht verkauft werden. Damit ist dem Jugendschutz ausreichend Rechnung getragen. Das Augenmerk sollte eher darauf liegen, sicherzustellen, dass die bestehende Gesetzgebung eingehalten wird – das macht eine Verschärfung unnötig.

Ein pauschales Verbot von Spieleinhalten für Erwachsene stellt eine Bevormundung des mündigen Bürger dar und ist aus meiner Sicht nicht akzeptabel. In einem demokratischen Land darf auch im Interesse des Jugendschutzes keine Zensur zum Nachteil von erwachsenen Bevölkerungskreisen geübt werden. Ich fordere Sie als Mandatsträger deshalb auf, sich politisch gegen ein Verbot von »Killerspielen« und für einen kompetenten und verantwortungsbewussten Umgang mit Unterhaltungsmedien zu engagieren.

Darüber hinaus fordere ich, dass Sie auch meine Interessen als Spieler vertreten: Ich übe ein ganz normales Hobby aus, ich habe ein Recht darauf, deswegen nicht diffamiert zu werden.

Mit freundlichem Grüße,

.....
Unterschrift, Datum

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

KURZMELDUNGEN

NEUER PODCAST AUF GAMESTAR.DE

Auf sofort bieten wir auf Gamestar.de einen kostenlosen Podcast zum Download an, der Sie alle zwei Wochen über Neuigkeiten, Gerüchte und Aufreger aus der Spielebranche informieren wird – ob auf dem heimischen PC oder unterwegs auf dem MP3-Player. Hören Sie mal rein und schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3288](#)

AUSWEISKONTROLLEN BEIM SPIELEKAUF?

Der EU-Justizkommissar Franco Frattini hat sich für ein EU-weites Strafmaß für Händler ausgesprochen, die gewaltverherrlichende Spiele an Minderjährige verkaufen oder keine Ausweiskontrollen vornehmen. Eine entsprechende Gesetzesvorlage will Frattini bis Ende März vorlegen. Der Entwurf wird von acht Mitgliedsstaaten (unter anderem von Deutschland) unterstützt.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3287](#)

NEED FOR SPEED 11 IN ARBEIT

Electronic Arts hat gegenüber der tschechischen Webseite NFSGame.net den elften Teil der Rennspielserie **Need for Speed** bestätigt. Überraschung: Die bisher sehr actionlastige Fahrphysik soll deutlich anspruchsvoller werden. Einer nicht bestätigten Autoliste zufolge stehen erneut viele aus den Vorgängern bekannte tuning-kompatible Boliden in der Garage.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3285](#)

STRATEGIE-SHOOTER-MIX ENTHÜLLT

Der unbekannte Entwickler Gumpanela Entertainment hat mit **Refusion** einen Mix aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie angekündigt. Darin marschieren Sie in der Egoperspektive über das Schlachtfeld und befehlen gleichzeitig mehrere Dutzend Einheiten wie in einem Strategiespiel aus der Vogelperspektive. Im Multiplayer-Teil können bis zu 100 Spieler an einer Partie teilnehmen. Erscheinen soll das Spiel im Dezember 2007.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3284](#)

PARAWORLD-ENTWICKLER MACHT DICHT

Der deutsche Entwickler SEK Ost (**Wiggles**) hat Mitte Januar schließen müssen. Der Grund ist aller Wahrscheinlichkeit nach der ausbleibende Erfolg des Echtzeit-Strategiespiels **Paraworld**. Das Team bedankte sich auf der Webseite in einem Abschiedsbrief bei den Fans und kündigte an, dass das geplante Boosterpack zu **Paraworld** trotzdem fertiggestellt wird.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3364](#)

NEUES SPIEL VON DEN HELLGATE-MACHERN

Parallel zu **Hellgate: London** arbeitet der Entwickler Flagship mit **Mythos** an einem Online-Rollenspiel. In erster Linie will man mit dem Programm das eigens entwickelte Multiplayer-Grundgerüst testen, welches auch für **Hellgate: London** verwendet werden soll. **Mythos** wird über das Online-Portal PingO vertrieben, über eine geplante Laden-Veröffentlichung gibt es bislang noch keine Informationen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3384](#)

FILM-NEWS

UBISOFT BEIM FARCRY-FILM INVOLVIERT

Um einen finanziellen und inhaltlichen Hit zu garantieren, will sich Ubisoft stark in die Entwicklung des **Far Cry**-Filmes einbringen. Das hat Regisseur Uwe Boll (**Alone in the Dark**) in einem Interview mit einer Nachrichtenseite verraten. Das Budget des Projektes liegt zwischen 30 und 40 Millionen Dollar, Jason Statham (**The Transporter**) soll die Hauptrolle übernehmen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3281](#)

KEIN **GEARS OF WAR** FÜR DEN PC

Allem Anschein nach wird es doch keine PC-Umsetzung des in Deutschland indizierten Xbox-360-Shooters **Gears of War** geben. Marc Rein vom Entwickler Epic Games (**UT 2004**, Unreal Engine 3) dementierte Mitte Januar diverse Gerüchte, die zu diesem Thema im Internet kursierten. Der Grund für die Spekulationen war das Auftauchen des Spieletitels in Grafikkartentreibern von Nvidia. Viele Blogseiten hatten daraufhin angenommen, dass dies ein eindeutiges Indiz für die Existenz einer PC-Version sei. Wie Rein allerdings erklärte, müsse dies gar nichts bedeuten, da Konsolen-Spiele auch auf einem PC entwickelt und getestet werden. Sein »müsse nichts bedeuten« lässt dennoch hoffen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3313](#)



Der Xbox-360-exklusive Shooter **Gears of War** bleibt wohl ein Xbox-360-exklusiver Shooter.

CRIMECRAFT

Man nehme eine Prieze **GTA**, mixe diese mit **World of Warcraft**, und fertig ist **Crimecraft**. Das wird ein Online-Rollenspiel im Echtwelt-Szenario mit Bandenkriegen, Immobilien- und Autohandel und kommt vom unbekannten ukrainischen Entwickler Vogster Entertainment. In dem Spiel machen Sie entweder als ehrlicher Geschäftsmann Ihr Geld oder terrorisieren als Bandenmitglied die Nachbarschaft. Dabei lassen sich Konflikte sogar durch Verhandlungen ganz ohne den Einsatz von Gewalt lösen – diversen Sozial-Talenten sei Dank. Wer Diplomatie oder blanke Gewalt richtig einsetzt, kann im Spielverlauf Läden, Banken und andere Produktionsstätten errichten und führen. Mit dem erwirtschafteten oder anders »erworbenen« Geld kaufen Sie dann weitere Gebäude und schicke Autos. Für die passende Optik sorgt die Unreal-Engine 3. **Crimecraft** erscheint neben dem PC auch für die Xbox 360 und die Playstation 3. Ein Termin steht allerdings noch nicht fest.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3316](#)

THE CROSSING

Die Arkane Studios (**Arx Fatalis**, **Dark Messiah of Might & Magic**) haben mit **The Crossing** ein neues Spiel in Arbeit. Laut eigenen Angaben soll der Shooter eine Mischung aus Einzel- und Multiplayerspiel werden. Wie das genau



The Crossing verwendet die stark aufgebohrte Source-Engine.

funktioniert, wollte das Team allerdings nicht verraten. Wir vermuten ein ähnliches Konzept wie bei Online-Rollenspielen, in denen Sie Aufträge wahlweise alleine oder zusammen im Team austragen oder gegen andere Spieler antreten können – nur eben in der Ego-Perspektive und in einem recht realistischen Zukunftsszenario. **The Crossing** wird vom **Half-Life**-Erfinder Valve vertrieben und verwendet eine stark überarbeitete Version der Source-Grafikengine. Wann das Spiel erscheint, ist noch unklar.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3317](#)

FRAU STIRBT BEI WII-WETTBEWERB

Bei einem vom kalifornischen Radiosender KDND veranstalteten Wettbewerb namens »Hold your wee for a Wii« ist Anfang Januar eine 28-jährige Frau ums Leben gekommen. Ziel des Gewinnspiels war es, Unmengen an Wasser zu trinken, ohne auf die Toilette zu gehen. Der Teilnehmer mit der stärksten Blase sollte eine Wii-Konsole von Nintendo gewinnen. Alle Mitspieler wurden vor eventuellen gesundheitlichen Risiken gewarnt, trotzdem trank die dreifache Mutter so viel

Flüssigkeit, dass sie am Nachmittag des Wettbewerbstages tot in ihrer Wohnung aufgefunden wurde. Die kalifornische Polizei sah kein Grund einzugreifen, da »die Frau auf Eigenverantwortung gehandelt habe«. Der Radiosender hingegen feuerte zehn für die Organisation verantwortliche Mitarbeiter.

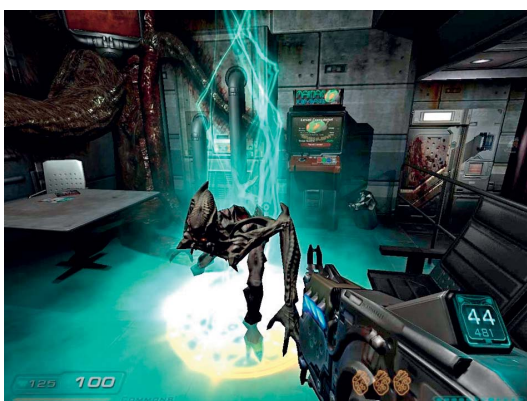
> [QUICKLINK: 3289](#)



ID SOFTWARES ZUKUNFT

Am Rande der diesjährigen CES-Show hat Engine-Altmeister John Carmack Details über das aktuelle Projekt von Id Software (**Doom**, **Quake**) verraten. Auch wenn er weiterhin keinen Namen für das nächste Spiel nennen will, kündigte er einen Shooter an, der auf keiner der bekannten Serien der Firma basieren soll. Der Plan ist, das Spiel auf der Quakecon im August 2007 oder eventuell einen Monat früher auf der E3 vorzustellen. Überraschung: Die verwendete Grafikengine soll entgegen früherer Aussagen keine völlig neue Technologie sein, sondern auf dem **Doom 3**-Gerüst und der Megatexture-Erweiterung für **Quake Wars** basieren. Da Carmack an anderer Stelle von einer vierjährigen Entwicklungsphase für sein Spiel sprach und **Doom 3** Mitte 2004 erschienen ist, rechnen wir frühestens 2008 mit dem neuen Titel.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 9122



Die **Doom-3-Engine** kommt auch im nächsten Id-Spiel zum Einsatz.

NACHFOLGER ZU AREA 51

Offenbar arbeitet der Entwickler und Publisher Midway bereits an einem Nachfolger zu **Area 51** (Wertung: 71 Punkte, GS 09/05). In dem eineinhalb Jahre alten Ego-Shooter erkundeten Sie die namensgebende geheime US-Basis in der Wüste Nevadas und deckten – wer hätte es gedacht – eine Ufo-Verschwörung auf. Der zweite Teil mit dem bisherigen Arbeitstitel **Blacksite: Area 51** soll sich eines ähnlichen Themas bedienen, dabei aber deutlich ernster und weniger selbstironisch inszeniert werden als sein Vorgänger. Für eine schicke Optik sorgt die frisch eingekaufte Unreal Engine 3. Weitere Infos oder einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht.

DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3314



Der Shooter **Area 51** bekommt einen Nachfolger.



Battlefield 2142: Northern Strike: Der Kampf um die Ressourcen der Welt geht unter anderem in Leipzig weiter.

KOLUMNE

Fangt richtig an!



Auf Kollege Klings Monitor läuft das Intro von Supreme Commander. Ich schau' zu und beginne zu jammern! Da ist es wieder, dieses billige Standard-Intro, in dem sich ein Raumschiff einem Planeten nähert. Oh Gott, wie oft musste ich das schon sehen? 20 Mal? 40 Mal? 100 Mal? Auch stets Grund zur Aufregung zu Beginn eines Spiels: das wohlbekannte »fehlgeleiteter Zauberzausel beschwört in finsterner Grotte noch finstere Macht«. So startet demnächst für Sie Loki. Und ebenso immer wieder Auslöser von fast schmerzhaftem Zähneknirschen: Anlandung oder Anflug von Soldaten oder Sondereinheiten. So gesehen in unzähligen Weltkriegs-, Team-, Taktik-, Was-auch-immer-Shootern.

Kreativ, das wollen Entwickler sein. Wieso tischt man uns dann immer wieder den gleichen Schmodder in nur besserer Optik auf? Hält man uns denn für so genügsam, für so doof? Wir sind aber nicht doof, wir verstehen Spiele-Intros auch, wenn sie uns nicht gleich via Holzhammer (Raumschiff plus Planet gleich Sci-Fi-Szenario) einprügeln, um was es geht. Wir wollen ungewöhnliche Perspektiven, wir wollen frische Ideen, wir wollen Kreativität. Und das nicht nur in den Bereichen Einheiten, Zaubersprüche, Waffen und Monsterdesign, sondern überall.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

BATTLEFIELD 2142 NORTHERN STRIKE

Electronic Arts hat die erste Erweiterung zum Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142** angekündigt. Im Booster-Pack namens **Northern Strike** sollen drei neue Karten stecken. Auf allen dreien ist der neue Conquest-Modus »Assault Lines«, also Angriffslinien, spielbar. Darin kann eine Partei erst dann das Hauptquartier der Gegner einnehmen, wenn vorher alle Flaggenpunkte besetzt wurden. Auf »Port Bavaria« sorgen so genannte Abschuss-Pods für ein schnelleres Vorrücken der Infanterie, auf »Bridge of Remagen« tobt die Schlacht um die zentrale Brücke und auf »Liberation of Leipzig« kämpfen Sie im Dunkeln – und erstmals auch in engen Straßenschluchten im Titan-Modus. Zwei neue Vehikel, ein schweres Kampffahrzeug für die EU-Seite und eine leichtere Variante für die PAC, zehn neue Belohnungen und zehn neue Auszeichnungen komplettieren **Northern Strike**, das am 15. März bei uns in den Läden stehen soll.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3383

SPACE EMPIRES 5

Im All ist reichlich Platz. Da passt eine Menge rein. Das dachten sich auch die Entwickler Malfador aus Kalifornien und packten 100 Sonnensysteme mit jeweils 15 Planeten, 6.000 Technologie-Stufen und 14 Völker in die Weltraumstrategie **Space Empires 5**. Damit nicht genug: Ihre Raumschiffe dürfen Sie individuell gestalten – von der Ausrüstung bis zur Position der Kommandobrücke auf den Pöten. Dafür spart das Spiel an der Grafik, die ziemlich altbacken wirkt und sehr an die des Vorgängers von 2001 (GameStar-Wertung: 21) erinnert. **Space**

Empires 5 ist in den USA schon seit dem 16. Oktober auf dem Markt und kassierte moderate Wertungen zwischen 60 und 70. Bei uns erscheint die ultra-komplexe Weltraumstrategie erst im zweiten Quartal dieses Jahres.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3385

ANCIENT WARS SPARTA

Wir konnten das Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Wars: Sparta** in einer Preview-Version anspielen. Auffällig sind die vielen Physik-Elemente. So gibt es nett anzusehende Felsfallen, die Gegner überrollen. Jedoch sind die Dinger sehr teuer und wenig effektiv. Besser funktionieren umherfliegende Trümmerteile von einstürzenden Gebäuden, die Feind aber auch Freund unter sich begraben. Leider plagten das Spiel noch einige Performance-Probleme sowie eine unausgewogene Kampagne. Der Schwierigkeitsgrad schwankt stark, und die Ressourcen sind ungleich verteilt. Während wir uns vor Holz nicht retten können, ist Gold viel zu knapp bemessen. Die Idee, jede Einheit individuell auszurüsten zu können, klingt toll, führt aber zu Unübersichtlichkeit. Für den russischen Entwickler World Forge bleibt zum Nachbessern Zeit bis Mitte März.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C144



Ancient Wars: Sparta: Vorsicht vor Gebäuden.



Silverfall: bekanntes Action-Rollenspiel-Prinzip in ungewöhnlicher Optik.



► DVD:
Video-Special

SILVERFALL

Naturbursche oder Technikfreak? In **Silverfall**, dem Action-Rollenspiel von Monte Cristo (**Fire Department 3**), müssen Sie sich für eine Seite entscheiden. Wie in **Knights of the Old Republic** verändern Sie durch Quests Ihren Ruf und den Verlauf der Geschichte. Die spielt in der Fantasy-Welt Nelwë, in der eine dunkle dritte Seite die Macht erlangen will. Genretypisch klicken Sie den Helden aus der Vogelperspektive durch die Monster. Wer will, schaltet in die Verfolgerkamera. Wie etwa in **Guild Wars: Nightfall** scharen Sie KI-Helden um sich, denen Sie Befehle erteilen können. Anfang März soll **Silverfall** fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2868

DAOC LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Das fünfte große Addon zum Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** legt den Schwerpunkt auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. Es geht darum, 24 neue Relikte zu erobern, zu halten und deren Boni zu nutzen. Anders als die Reichsrelikte, die Mana- und Stärkewerte einer Fraktion beeinflussen, wirken sich die neuen auf Solospieler und Gruppen aus. Reliktträger sind besonders markiert und so stets in Gefahr, angegriffen zu werden.

Die neue Klasse, der Malmer, ein Nahkämpfer, ist erst dann für ein Reich verfügbar, wenn eine bestimmte Anzahl



Labyrinth of the Minotaur: mit tollen Kühen!

der Relikte gehalten wird. Ab dem 14. Februar dürfen wir ins Labyrinth.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1734

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Nachschub für Hacker und Slayer: **Titan Quest** geht mit der Erweiterung **Immortal Throne** in die nächste Runde. **Titan Quest**-Spieler erwartet passend zum antik-mythologischen Hintergrund das Totenreich der Antike, der Hades. Und hier



Immortal Throne: Im Hades wird Gift gespritzt.

ist (fast) alles neu: Mit gleich acht neuen Charakterklassen sollen Sie mit originellen Waffen und Spezialfähigkeiten Horden niedermetzeln – in Szene gesetzt von neuen Grafikeffekten. Viele der Verbesserungen sollen sich auch aufs Hauptspiel auswirken. **Immortal Throne** wird im März erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1275

RED OCEAN

Terroristen haben im Ego-Shooter **Red Ocean** eine Unterwasser-Station der Russen ausfindig gemacht, wo an mächtigen Energiewaffen gebastelt wurde. Ihre Aufgabe: die Bösen am Plündern der Station zu hindern – unter anderem mit den Energiewaffen. Da längst Wasser eingedrungen ist, kämpfen Sie in überfluteten Räumen. Im März soll der Tauchgang fertig sein. **PET DM PCL MT**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3286



FRAGE DES MONATS DEZEMBER:

»Wie kommt Ihr PC mit den Anforderungen aktueller Spiele klar?«

Ganz gut, spiele mit fast maximalen Effekten: 37 %

Ich spiele mit starken Abstrichen: 42 %

Meine Hardware hat noch Reserven: 11 %

Gar nicht, ich spiele zumeist ältere Spiele: 10 %

ERGEBNIS: Aktuelle Spiele sind zu hardwareungründig. Mehr als die Hälfte unserer Leser muss Effekte zurückfahren, um flüssig spielen zu können. Nur ein Zehntel hat noch genügend Reserven im PC.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2007

GAMESTAR-CHARTS 02/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Beste Preis	Anbieter
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arenanet	01/07	91	12	€ 35,99	www.hardwareversand.de
2	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft Montreal	02/07	90	18	€ 45,95	www.amazon.de
3	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	NEU	88	ohne Beschr.	-	noch nicht erschienen
4	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel-Addon	Deep Silver / Sony Online	01/07	87	12	€ 34,00	www.amazon.de
5	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda / PAM	02/07	86	ohne Beschr.	€ 34,49	www.temeon.de
6	Heroes 5: Hammers of Fate	Rundenstrategie-Addon	Ubisoft / Nival	01/07	85	12	€ 23,00	www.computeruniverse.net
7	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts / EA Black Box	01/07	85	12	€ 38,99	www.gameworld.de
8	Scarface	3D-Action	Vivendi / Radical Entertainment	01/07	84	18	€ 42,66	psxchips.de
9	Splinter Cell: Double Agent	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Shanghai	01/07	81	16	€ 40,00	www.amazon.de
10	Sam & Max: Situation Comedy	Adventure	Telltale / Telltale	02/07	80	nicht gepr.	ca. € 7	www.telltalegames.com
11	Race	Rennspiel	Eidos / Simbin	01/07	80	ohne Beschr.	€ 43,90	www.computeruniverse.net
12	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Taktik	Deep Silver / Black Hole	01/07	79	12	€ 41,99	www.eknow-how.de
13	Runaway 2	Adventure	Anaconda / Pendulo	01/07	79	ohne Beschr.	€ 31,99	www.computeruniverse.net
14	War Front: Turning Point	Echtzeit-Strategie	10tacle / Digital Reality	NEU	78	16	€ 55,99	www.amazon.de
15	El Matador	3D-Action	Frogster / Plastic Reality	01/07	77	18	€ 40,00	www.amazon.de
16	Die Sims: Lebensgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts / Maxis	NEU	76	ohne Beschr.	-	noch nicht erschienen
17	Rayman Raving Rabbids	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montpellier	02/07	76	6	€ 25,00	www.amazon.de
18	Xpand Rally Xtreme	Rennspiel	Deep Silver / Techland	02/07	75	ohne Beschr.	€ 33,89	www.amazon.de
19	Armed Assault	Taktik-Shooter	Morphicon / Bohemia	01/07	75	16	€ 39,82	www.vibuonline.de
20	Sam & Max: The Mole, the Mob and ...	Adventure	Telltale / Telltale	NEU	74	nicht gepr.	ca. € 7	www.telltalegames.com

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2007, 02/2007 und 03/2007. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ 11

LESER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Gothic 3
2 (4)	Anno 1701
3 (3)	World of Warcraft
4 (2)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
5 (6)	Dark Messiah of Might & Magic
6 (5)	Medieval 2
7 (7)	Battlefield 2
8 (20)	Half-Life 2
9 (17)	Call of Duty 2
10 (10)	Warcraft 3
11 (8)	Need for Speed: Carbon
12 (9)	Guild Wars
13 (11)	Diablo 2
14 (14)	Neverwinter Nights 2
15 (12)	Battlefield 2142
16 NEU	Pro Evolution Soccer 6
17 (13)	Counterstrike Source
18 (18)	Age of Empires 3
19 NEU	F.E.A.R.
20 NEU	Dawn of War

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2007



VERKAUFS-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Anno 1701
2 (2)	Need for Speed: Carbon
3 (12)	Guild Wars: Nightfall
4 (4)	Fussball Manager 07
5 (8)	Die Sims 2
6 (10)	Battlefield 2142
7 (9)	Gothic 3
8 (3)	Die Sims 2: Haustiere
9 (17)	World of Warcraft
10 (15)	Counterstrike Source
11 (13)	Medieval 2
12 (6)	FIFA 07
13 (14)	Flight Simulator X
14 (5)	Armed Assault
15 (20)	Pro Evolution Soccer 6
16 (19)	Neverwinter Nights 2
17 (16)	Warhammer: Mark of Chaos
18 NEU	Counterstrike
19 NEU	Winter Games 2007
20 (7)	Schlacht um Mittelamerika

Quelle: Verkaufszahlen von SATURN

NEUES GEGEN BEWÄHRTES

Altbewährt gleich gut? Nicht selten hört man Spieler nach neuen Konzepten schreien. Es gäbe zu viele Fortsetzungen bekannter Namen, und kein Studio würde mal Neues probieren. Wenn ich mir die Verkaufscharts und die Liste der Lieblingsspiele unserer Leser anschau, ist das auch kein Wunder. Volle zehn von zehn Titeln in der Händler-Top-10 sind Fortsetzungen oder Ableger bekannter Marken. Und bei unseren Lesern tummelt sich mit **Dark Messiah of Might & Magic** nur ein »neues« Spiel in der Liste (wenn man **World of Warcraft** wegen seines nicht gerade eigenständigen Universums außen vor lässt). Mein Tipp: Rufen Sie nicht nach neuen Ideen, sondern unterstützen Sie sie, wenn welche kommen. Wie wäre es zum Beispiel mit dem etwas anderen Strategiespiel **Supreme Commander** oder dem innovativen **Trackmania United**? Gut, Letzteres ist zwar auch eine Fortsetzung, aber wenn Sie den Test auf Seite 118 gelesen haben, wissen Sie, was ich meine.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





Burning Crusade: So viel zu sehen, so viel zu tun, so wenig Zeit.

KOLUMNE

Media-Markt-Raid

Neulich ist jemand über folgende Google-Suchanfrage in meinem Blog gelandet: »Welcher Media Markt hat auf wegen WoW?« Es war Montag, 22:30 Uhr, und ich fragte mich, ob derjenige nicht ein bisschen spät dran sei. Dann fiel mir ein, dass um 00:00 Uhr der Verkauf von Burning Crusade losgehen sollte.

Über manche Symptome der World-of-Warcraft-Sucht mag man streiten, aber wenn man sich nachts in der Fußgängerzone mit Hunderten von Menschen vor den Media Markt drängt, um das Addon kaufen zu können, dann ist da doch einiges im Argen. Und wenn diese paar hundert Menschen dann auch noch die Ersten in der Warteschlange durch die Glastüre des Geschäfts drücken, so dass diese sich die Gesichter zerschneiden, dann wird's echt bedenklich. Aber richtig irre wird's, wenn die Burschen mit den Schnittwunden überhaupt kein Problem haben, solange sie dafür Burning Crusade umsonst bekommen.

Der Typ mit der Google-Suchanfrage ist bei mir übrigens nicht fündig geworden. Ich bin zum Glück schon seit Monaten runter von World of Warcraft. Ich empfehle kalten Entzug.

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Spielerhäuser wollten wir eigentlich schon im ursprünglichen World of Warcraft einbauen. Aber wenn wir so was machen, dann auch richtig.«

Jeff Kaplan, Chef-Designer von World of Warcraft.

BURNING CRUSADE LEVEL 70 AN EINEM TAG

Acht Millionen Menschen spielen derzeit **World of Warcraft**. Das sind annähernd so viele, wie ganz Österreich Einwohner hat. Klar, dass da auch der eine oder andere Wahnsinnige dabei ist: Nur 28 Stunden und vier Minuten nach dem Start des Addons **Burning Crusade** hat der französische Spieler *Gullerbone* seinen Magier *Gawell* auf Level 70 gebracht und damit die höchste Erfahrungsstufe des Spiels erreicht. Auf diesen Rekord hat sich der 24-jährige genau vorbereitet. Zusammen mit *Cau*, dem ersten europäischen Level-60-Spieler, plante er bereits in der Beta-Phase die dafür ideale Route durch die Welt von **Burning Crusade**. Anschließend versammelte er bis zu 35 Mitglieder seiner Gilde *Millenium* um sich, die seinen Rekordlauf überhaupt erst möglich machten: *Gullerbone* griff als Alleinreisender die Monster auf seinem Weg an, zog sich dann zurück und ließ seine Freunde die Drecksarbeit machen, während er schon auf dem Weg zum nächsten Gegner war. Da er mit seiner ersten Attacke die Erfahrungspunkte der Feinde für sich reserviert hatte, stieg er so rasend schnell im Level auf. Ein Video zu dieser bizarren Technik finden Sie unter dem Quicklink. Während seine Gildenkollegen in Schichten »arbeiteten«, spielte *Gullerbone* die 28 Stunden kontinuierlich durch. Er hatte dafür extra bis kurz vor dem Start von **Burning Crusade** geschlafen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3387](http://www.gamestar.de/quicklink/3387)

BOUNTY BAY ONLINE SPIEL UM ECHTES GOLD

Im Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** verdingen Sie sich im Mittelmeerraum

um das Jahr 1500 als Pirat, Händler, Handwerker oder Entdecker. Neben zahlreichen Abenteuern an Land können Sie auch mit Segelschiffen in See stechen. Dort liefern Sie sich packende Seeschlachten mit Computergegnern oder anderen Mitspielern. Seit dem 24. Januar hat der Publisher Frogster Interactive seine Server zum offenen Beta-Test für **Bounty Bay Online** freigegeben. Jeder interessierte Spieler kann kostenlos an den Seefahrerabenteuern teilnehmen, den Client dazu finden Sie auf unserer DVD-XL. Um den Anreiz ein wenig zu erhöhen, laden Frogster Interactive und das Entwicklerstudio Yusho zu einer Schatzsuche ein, an deren Ende Sie echte Goldstücke im Wert von 5.000 Euro gewinnen können. Im Rahmen von drei separaten Online-Events können alle Teilnehmer des Beta-Tests bei der Jagd mitmachen. In den mehrstündigen Gold-Quests folgen die Spieler vertrackten Hinweisen zum Versteck. Wer den Schatz findet, nimmt an der Verlosung des Goldes teil. Nähere Details teilen die Entwickler auf der Homepage von **Bounty Bay Online** mit, die Game-Master im Spiel liefern ebenfalls hilfreiche Tipps.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3205](http://www.gamestar.de/quicklink/3205)



Bounty Bay Online: Gold im Wert von 5.000 Euro wartet auf Sie.



➤ DVD: GameStar-RSS-Reader

➤ DVD-XL: Client für Bounty Bay Online



➤ GAMESTAR.DE: Aktuelle News als RSS-Feed
QUICKLINK A92

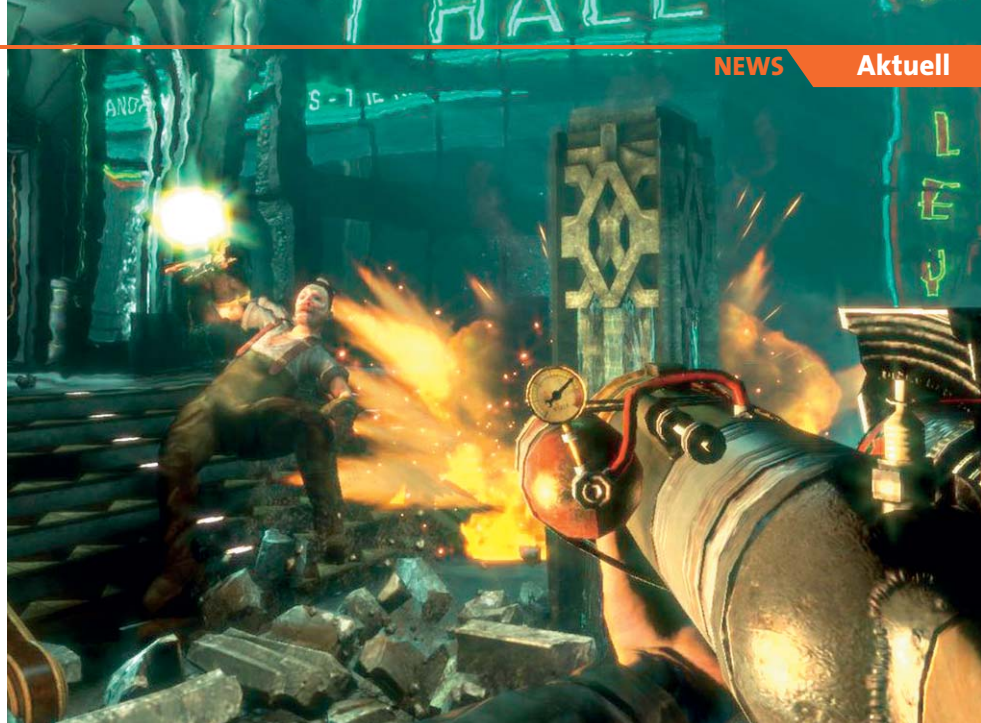
BIOSHOCK OHNE MULTIPLAYER

Wie Irrational Games in einem **Bioshock**-Community-Portal bekannt gegeben hat, wird das Tiefsee-Horror-Spiel nicht über einen Mehrspielermodus verfügen. Als Grund geben die Entwickler an, der Multiplayer-Modus zerstöre die gruselige Atmosphäre des Einzelspielerparts. Dabei haben in der Vergangenheit Spiele wie die **Alien vs. Predator**-Reihe gezeigt, dass Mehrspielergefächte und eine spannende Story nebeneinander funktionieren können. Zudem hatte der Koop-Modus in **System Shock 2** viele Fans. Irrational Games will für **Bioshock** trotzdem Download-Material anbieten. Ob es sich dabei um spielerisch sinnvolle Erweiterungen oder nur um Unterwasserversionen der **Oblivion**-Pferdedecke handeln wird, erfahren wir voraussichtlich noch in diesem Jahr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3388](#)

E-SPORT-WIKI

Der deutsche Clan *mousesports* hat ein Online-Nachschlagewerk zum Thema E-Sport erstellt, an dem sich nach Vorbild von wikipedia.org jeder Nutzer beteiligen kann. Der Name des Projekts



Bioshock-Schock: Das vielversprechende Gruselabenteuer wird keinen Mehrspielermodus enthalten.

lautet entsprechend »Zockerwiki«. Besonders im Angesicht der nicht enden wollenden »Killerspiel«-Debatte und der damit einhergehenden lückenhaften und sogar falschen Darstellung des E-Sports in den Massenmedien will der Clan so zur Aufklärung und Verbesserung der Berichterstattung über Computerspiele beitragen. Das Zockerwiki enthält bislang zwar erst ein paar Dutzend Einträge, von *Alternate aTtAX* über

FatalIty bis zu den E-Sport-Verhaltensregeln, Sie sind jedoch eingeladen, selbst Artikel für die Sammlung zu verfassen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3394](#)

UT 2007 OHNE LIGHTNING GUN

Epic Games haben sich entschieden, die Lightning Gun aus dem Arsenal von **Unreal Tournament 2007** zu streichen. Die Waffe ist in der UT-Community sehr beliebt, denn sie verursacht großen Schaden, hat eine Zoom-Funktion, feuert (wie der Name schon sagt) blitzschnell und entspricht damit in etwa der Railgun aus der **Quake**-Serie. Statt der Lightning Gun will Epic eine verbesserte Scharfschützenflinte einbauen, die ins Szenario des Spiels passt, so Chef-Level-designer Jim Brown. Er schließt allerdings nicht aus, dass die Blitzkanone doch wieder in die **Unreal Tournament**-Reihe zurückfinden könnte. Das Scharfschützengewehr gibt's in den Vorgängern zwar bereits, wird aber im letzten Teil fast wie nie eingesetzt – weil die Lightning Gun besser ist.

FAB MO PCL
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3395](#)

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MÄRZ 2007

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3419](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
02977 Hoyerswerda	23.03.2007 – 25.03.2007	Way of LAN #2	150	16	3412
22885 Barsbüttel	30.03.2007 – 01.04.2007	Ähmbit	50	16	3413
12685 Berlin	09.03.2007 – 11.03.2007	Landschaft VII – Treibhaus	90	16	3400
17438 Wolgast	23.03.2007 – 25.03.2007	Gat-Lan	70	16	3409
27472 Cuxhaven	23.03.2007 – 25.03.2007	cuxLAN	144	16	3408
28865 Lillienthal	16.03.2007 – 18.03.2007	Shark-LAN 8	120	18	3406
30655 Hannover	09.03.2007 – 11.03.2007	3. JFF LAN Party Hannover	28	18	3399
33154 Paderborn-Salzkotten	09.03.2007 – 11.03.2007	NSN v9.0 – All-In	600	18	3401
36039 Fulda	03.03.2007 – 04.03.2007	Frag the Ranger 8	50	18	3398
49406 Barnstorf	16.03.2007 – 18.03.2007	LANabuse XIII	250	16	3404
49716 Meppen	23.03.2007 – 25.03.2007	Maxlan 11	200	16	3411
56322 Spay	30.03.2007 – 01.04.2007	Daddelwiese.de	150	16	3415
65321 Heidenrod-Laufenselden	30.03.2007 – 01.04.2007	La-Network #4	150	16	3416
67551 Worms-Heppenheim	30.03.2007 – 01.04.2007	Lanparty Heppenheim	80	16	3417
74889 Sinshheim	16.03.2007 – 18.03.2007	Fight Arena	50	16	3403
76275 Ettlingen	22.03.2007 – 25.03.2007	LANkreis 7	255	16	3407
76534 Varnhalt	09.03.2007 – 11.03.2007	Y-LAN – Ende Gelände	140	18	3402
79576 Weil-Haltingen	02.03.2007 – 03.03.2007	HGC-Lan III	50	16	3396
85098 Großmehring	30.03.2007 – 01.04.2007	Synergy 6	250	18	3418
99087 Erfurt	02.03.2007 – 04.03.2007	Fraxzone Lan 6	37	18	3397
99423 Weimar	23.03.2007 – 25.03.2007	Kasseturm Area Network	99	18	3410
A-6974 Geißbau	30.03.2007 – 01.04.2007	Blackriver Project X	200	18	3414
A-8753 Fohnsdorf	16.03.2007 – 18.03.2007	Lanstar 3	150	16	3405



In **Unreal Tournament 2007** wird nicht mehr geblitzt.



Die **XG Station** von Asus hilft Notebooks mit lahmem Grafikchip auf die Sprünge – Sie können normale PCI-Express-Karten wie die GeForce 7900 GS einbauen.

KOLUMNE

Der Formel-1-Effekt



Neulich in der Redaktion – Anruf vom Marketingspezialisten einer bekannten Firma: »Wir hätten da ein Testmuster unseres superstarken Quad-Core-PCs mit hyper-schneller Dual-Grafik, mega-cooler Wasserkühlung und 2.000-Watt-Netzteil. Ihr seid doch bestimmt interessiert?« »Hmm, 5.000 Euro? Das steht doch in keinem Verhältnis zur gebotenen Leistung. Habt ihr nicht auch einen spieletauglichen Rechner für 1.000 Euro – der würde viel mehr Leser interessieren.« – »Ja schon, aber wir wollen nicht gegen teurere Konkurrenten schlecht aussehen. Und den 5.000-Euro-Boliden finden eure Leser sicher geil«.

Puh – liebe Hersteller, sicher könnten wir megateure Prestigeprodukte über das ganze Heft verteilen, kaufen würde sie trotzdem kaum jemand. Laut der letzten Umfrage von Valve unter 850.000 Spielern besitzen nicht Mal eineinhalb Prozent davon ein Crossfire- oder SLI-System mit zwei Grafikkarten – bei Quad-Core-CPUs sind es sogar nur 0,05 Prozent. Kein Wunder bei dem meist absurden Preis-Leistungs-Verhältnis eines entsprechenden Systems. Zumal Sie besser fahren, wenn Sie sich alle paar Jahre einen günstigen PC mit guter Spieleleistung kaufen – ein 5.000-Euro-Bolide ist in zwei Jahren nämlich auch altes Eisen.

Trotzdem versuchen viele Firmen mit dicken Angebotsystemen Eindruck zu schinden, in der Hoffnung, dass sich der Firmenname in die Köpfe gräbt. Aber wer kauft sich einen soliden Golf, nur weil Bugatti auch zu VW gehört? Wir denken, dass eine solide Qualitäts- und transparente Preispolitik in der Mittelklasse sowohl dem Verkäufer als auch dem Kunden weit mehr nutzen als solch ein Formel-1-Effekt. Also liebe Hersteller: Mut zur Normalität, her mit den Schnäppchen – auch zum Test!

Florian Klein, Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

DESKTOP-GRAFIKKARTE FÜR NOTEBOOKS

Auf der Messe CES in Las Vegas zeigte Asus eine Docking-Station für Notebooks, in die Sie normale PCI-Express-16x-Grafikkarten einbauen können. Die Grafikbeschleunigung funktioniert allerdings nur in Kombination mit einem zusätzlichen Monitor, auf Reisen müssen Sie also auf den Turbo von außen verzichten. Die **XG Station** bietet zusätzlich einen USB-2.0-Hub sowie eine USB-Soundkarte mit Surround-Sound.

Anschluss ans Notebook findet die **XG Station** per ExpressCard-Steckplatz. Obwohl die Verbindung nur mit 1x-PCI-Express-Geschwindigkeit arbeitet, dürfte eine Mittelklassekarte dennoch die meisten integrierten Grafikchips schlagen. Asus will die **XG Station** im zweiten Quartal 2007 ausliefern, wahlweise im Paket mit einer GeForce 7900 GS.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B296](#)

DIRECTX-10-RADEON ERST IM MÄRZ

ATIs DirectX-10-Generation heißt **Radeon X2000**. Das offenbart der neueste Linux-Treiber 8.33.6, der bereits zwei Modelle der neuen Serie unterstützt. Hierbei handelt es sich um die **Radeon X2300 HD** und die **Mobility Radeon X2300 HD** für Notebooks. Das DirectX-10-Flaggschiff mit den Codenamen R600 dürfte dementsprechend **Radeon X2800** oder **X2900** heißen. Nach aktuellen Informationen von Grafikkartenherstellern haben die ATI-Ingenieure den neuen Chip bereits fertig entwickelt. Weil ATI aber mit ausreichenden Stückzahlen in den Handel gehen will, soll der Startschuss erst auf der Cebit Mitte März fallen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B289](#)

ASUS-NOTEBOOK MIT ZWEI DISPLAYS

Windows Vista bringt auch Innovationen auf dem Hardware-Markt: Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas stellte Asus mit dem 12 Zoll kleinen **W5Fe** das erste Notebook vor, dass das Sideshow-Feature von Vista unterstützt. Ein zweites LC-Display am Deckelrücken informiert hierbei über eingegangene Nachrichten oder anstehende Termine. Dazu weckt der 2,8 Zoll große Zweit-Monitor den Rechner in regelmäßigen Intervallen aus dem Ruhezustand und lädt die Daten in den integrierten Flash-Speicher. Danach aktiviert er erneut die Ruhefunktion, während Sie die angeforderten Daten im Sideshow-Display betrachten. Der größte Vorteil: Das stromfressende Haupt-Display des **W5Fe** bleibt ausgeschaltet. Zwar hat das kleine Notebook mit einem mobilen Core 2 Duo reichlich Prozessorleistung, für Spiele eignet sich die **W5**-Reihe aufgrund der langsamen integrierten Grafiklösung jedoch nicht. Preis und Ausstattung im Einzelnen stehen noch nicht fest, wohl aber der Erscheinungstermin im März.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [1246](#)



Als erstes Notebook überhaupt hat das kompakte **W5Fe** von Asus ein zweites Display für die **Sideshow**-Funktion von Windows Vista.

GEFORCE 8- NACHSCHUB

Zwar ist Nvidia bei den DirectX-10-Grafikkarten noch konkurrenzlos, dennoch sinken die GeForce-8-Preise schon jetzt. Im Gegensatz zur knapp 550 Euro teuren GeForce 8800 GTX bietet die 8800 GTS für mittlerweile unter 400 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Um die **8800 GTS** noch interessanter zu machen, dürfte Nvidia bald eine abgespeckte Version mit »nur« 320 MByte statt 640 MByte Video-RAM für erschwingliche 330 Euro auf den Markt bringen. Die restlichen Spezifikationen wie der Chiptakt von 500 MHz, der 1.600 MHz schnelle Speicher oder der 320 Bit breite Speicherbus sollen unangetastet bleiben.

Ebenfalls noch nicht offiziell bestätigt sind die DirectX-10-Platinen für kleinere Budgets. Die Mainstream-Karte **Geforce 8600** soll für unter 200 Euro, das Einstiegsmodell **Geforce 8300** für etwas mehr als 100 Euro zu haben sein. Verlässliche Informationen zu Takt, Speicherausstattung oder Shader-Anzahl gibt es aber im Moment noch nicht – Tests folgen umgehend bei Verfügbarkeit.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1453

AMD

ATHLON 64 X2 6000+

Kurz vor Redaktionsschluss führen erste Onliner-Versender den **Athlon 64 X2 6000+**. Der Zweikernprozessor arbeitet mit 3,0 GHz Taktfrequenz und hat einen zweimal 1,0 MByte großen L2-Zwischenspeicher. Parallel zum rund 600 Euro teuren **6000+** sollen auch zwei weitere Chips auf den Markt kommen: Sowohl **Athlon 64 X2/5400+** als auch **5600+** laufen mit 2,8 GHz, aber das kleinere Modell hat nur zweimal 512 KByte statt zweimal 1024 KByte L2-Cache. Die Stromaufnahme beträgt für Athlon-64-Prozessoren typische 89 Watt, das **6000er**-Flaggschiff zieht satte 125 Watt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3297

IPHONE VON APPLE

Nachdem der extrem erfolgreiche **iPod** das Synonym für MP3-Player geworden ist, plant Apple nun ein neues Wort für Handy: **iPhone**. Der Hersteller mit dem angeknabberten Apfel im Logo vereint in dem Gerät Telefon, Organizer und **iPod**. Für genügend Musikspeicher sorgen zwei Versionen mit vier oder acht Gigabyte großer Festplatte. Besonderer Leckerbissen: Sie bedienen das Gerät über einen 3,5 Zoll großen berührungsempfindlichen Bildschirm – über den



Mit einem **berührungsempfindlichen Display** will Apple das mit Vertrag 600 Dollar teure iPhone in den Markt drücken.

einzigsten Knopf springen Sie jederzeit zurück ins Hauptmenü. Kontakt zur Außenwelt können Sie entweder per Telefon, Bluetooth, mobiler Datenübertragung EDGE oder WiFi aufnehmen. Laut dem amerikanischen Mobilfunkanbieter Cingular kostet das Designhandy in den USA um die 600 Dollar – inklusive Vertrag! In Deutschland sind O2 und T-Mobile am Vertrieb ab Ende des Jahres interessiert, eine endgültige Entscheidung darüber steht noch aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3333

SPIELERTASTATUR VON MICROSOFT

[illegible]

Über die mitgelieferte Software speichern Sie die Tastaturbelegung mehrerer Spiele. Ob diese wie bei der **G11** von Logitech automatisch bei Spielstart geladen oder vorher aktiviert werden müssen, steht noch nicht fest. In einer der kommenden Ausgaben werden wir der **Reclusa** auf die Tasten fühlen und auch diese Frage klären. Die Preisfrage können wir aber jetzt schon beantworten: Ab März 2007 steht die Tastatur für happige 70 Euro im Laden.

DV HW

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3292**

Nach der Habu-Maus arbeiten Microsoft und Razer auch bei der für Spieler optimierten **Reclusa**-Tastatur zusammen.

KURZMELDUNGEN

KABELLOSES XBOX-360-PAD FÜR PC

Endlich hat das Strippenziehen ein Ende. Nachdem Xbox-360-Besitzer bereits seit knapp anderthalb Jahren kabellos spielen, mussten PC-Spieler auf den normalen **Xbox-Controller** zurückgreifen. Ab sofort gibt es das exzellente Gamepad auch kabellos für den PC, dafür zahlen Sie mit 40 Euro etwa 10 Euro Aufpreis.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3312

GEFORCE-8-DEMOS ZUM DOWNLOAD

Beim Start der GeForce 8 hat Nvidia beeindruckende Technodemos vorgeführt. Jetzt stehen die drei Demos auf www.nzone.com zum kostenlosen Download bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3331**

NEUE QUAD-CORE-CPUS

Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas stellte Intel seinen zweiten Core-Duo-Prozessor mit vier Kernen vor: den **Core 2 Quad Q6600**. Im Gegensatz zum 2,66 GHz schnellen QX6700 (Test in Ausgabe 01/2007, 94 Punkte) taktet der Q6600 »nur« mit 2,4 GHz. Der Preis des neuen Vierkerners liegt mit 850 Euro etwa 150 Euro unter dem des Extreme-Modells QX6700.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3309

GÜNSTIGE FESTPLATTEN DANK VISTA

Windows Vista unterstützt nicht nur DirectX 10, sondern auch die Festplattentechnologie **ReadyDrive**. Damit sollen Festplatten die für den Bootvorgang wichtigen Dateien in einen speziellen Flash-Speicher laden, um das Betriebssystem schneller zu starten. Aktuelle SATA-Platten ohne dieses Feature sinken dadurch drastisch im Preis. So verkaufen viele Hersteller ihre 400-GByte-Massenspeicher bereits für knapp 100 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3303

NETZTEILE MIT 2.000 WATT

High-End-Systeme mit vier Prozessorkernen, mehreren Grafikkarten und vielen Festplatten brauchen viel Power. Allerdings ist selbst für dieses Extrembeispiel ein 1.000-Watt-Netzteil überdimensioniert. Dennoch steigt die Leistung der Netzteile immer weiter – die Hersteller OCZ und Ultra stellten kürzlich Geräte mit 2.000 Watt Leistung vor. Dabei verbaut OCZ zwei herkömmliche Netzteile in einem Extra-Gehäuse, während Ultra das Kraftwerk in einem normalen Standardchassis unterbringt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3311**

PCI EXPRESS 2.0 AUF DEM WEG

Das Herstellergremium PCISIG hat die finale Spezifikation von **PCI Express 2.0** verabschiedet. Die neue Erweiterungsschnittstelle beschleunigt die Datenrate von 250 auf 500 MByte pro Sekunde, Lane und Transferrierung. PCI Express 2.0 ist abwärtskompatibel zum etablierten Vorgänger PCI Express 1.0.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3293**

RADEON-TREIBER CATALYST 7.1

Neues Jahr, neue Catalyst-Treiberversionen. Der Versionssprung von 6.12 auf 7.1 hört sich toll an, bringt aber in der Praxis nur minimale Änderungen mit sich. So behebt der neue Treiber Probleme mit den Spielen **Splinter Cell: Double Agent** und **Desperados 2**. Angeblich wurde zudem die Spieleleistung von zwei Radeon-Karten im Crossfire-Betrieb gesteigert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3101**



MITMACHEN UND GEWINNEN

Diesen Monat verlosen wir Preise im Wert von über 5.000 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Leser unserer Magazinausgabe senden uns einfach eine Postkarte mit Namen, Adresse und Nummer der Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 27. Februar 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



S.A.D., Kymco und GameSar machen Sie mobil: Gemeinsam loben wir einen **Motorroller** aus, den **Kymco Vitality 50 Sports 2-Takt**. Den gibt's serienmäßig in zwei Varianten: mit 12-Zoll-Niederquerschnittreifen oder 12-Zoll-Breitreifen. Jedes Modell bietet zudem Aluminiumfelgen, Gepäckträger, Scheibenbremse vorne, Digitaluhr und Halogenscheinwerfer. Und unter der Sitzbank gibt's genügend Stauraum. Den Roller verlosen wir nur an Leser über 16 Jahren.



Gemeinsam mit S.A.D. bringen wir zudem Ihren PC in Schwung: Gemeinsam verlosen wir **30 Software-Pakete**. Darin liegt je einmal **FreeTV 2**, der **Dualcore Tuner**, die **Avira Security Suite Premium** und **Registry Cleanup 2007**.

Weitere Infos zu den Produkten von S.A.D. gibt's im Kasten rechts sowie auf der Website www.s-a-d.de. Gesamtwert der Preise: rund **4.700 Euro**.



JOWOOD / DEEP SILVER

Gothic 3 hält sich seit zwei Monaten an der Spitze unserer Lesercharts, in erster Linie dank seiner lebendigen, großen Spielwelt. Jowood und Deep Silver sagen danke und verlosen gemeinsam mit uns gleich **120 Kalender** zum Riesen-Rollenspiel. Wert der Preise: rund **1.200 Euro**.

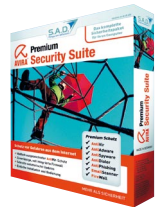


Mit **FreeTV 2** empfangen Sie über 700 digitale Fernsehkanäle, die Senderliste wird vom Programm automatisch aktualisiert. Mit nur einem Klick zeichnen Sie eine Sendung auf, die Sie danach zurechtschneiden. Wer mag, fügt eigene Sender und Videos hinzu oder sucht über ein kostenloses Film- und Videoportal noch mehr Material.



Der **Dualcore Tuner** kitzelt mehr Leistung aus Ihrem Dual-Core-Prozessor heraus. So können Sie für jedes Programm ein Nutzprofil anlegen und bestimmen, welche CPU welche Aufgaben erledigt. Zum Beispiel konvertiert ein Kern einen Film, während der andere ein Spiel berechnet.

Die **Avira Security Suite Premium** schützt Ihren Rechner nicht nur vor Viren, sondern per Firewall auch vor unerwünschten Zugriffen. Zudem stößt das Komplettpaket Dialer und Spyware auf, scannt E-Mails auf Viren und lädt schnell und einfach Updates aus dem Internet.



Per **Registry Cleanup 2007** editieren und defragmentieren Sie die Windows-Systemregistrierung, analysieren sie auf Fehler und entfernen beschädigte Einträge – das verbessert die Geschwindigkeit Ihres Systems. Zudem konfigurieren Sie mit dem Autostart Manager, welche Programme Windows beim Systemstart lädt.

GEWINNER 01/07

T. Abel, Düren H. Albers, Klein Meckelsen K. Altrichter Borken/Hessen G. Amann, Schrobhausen W. Antesberger, Olching T. Apffelstaedt, Castrop-Rauxel J. Atterer, Köln H. Aurich, Frankfurt J. Bachmann, Langenhagen P. Bauer, Rheinstetten A. Baumann, Bielefeld S. Beckmann, Ennepetal S. Bessert, Magdeburg S. Bettendorf, Meerbusch R. Boeckmann, Wilhelmshaven F. Brandtetter, Gütersloh A. Braun, Steinheim P. Carlhoff, Köln J. Czogalla, Neustadt G. Czychon, Liebenburg J. Dann, Magdeburg P. Eichler, Köln C. Fabisch, VS-Schwenningen M. Falk, Deggendorf F. Fiechter, Berlin J. Fischer, Essen K. Fleischmann, Pfaffenberg M. Flömer, Lillenthal D. Fork, Wolfsburg J. Fricke, Bochum M. Fröske, Lübeck M. Geheeb, München F. Geilert, Algermissen L. Gentkow, Viersen R. Göbel, Menden A. Göddertz, Meerbusch F. Göhl, Bad Hindelang K. Grosser, Stade J. Großkreutz, Hoheneggelsen A. Grünwald, Wittlich G. Schönewald, Krumbach B. Guthmann, Karlsbad F. Hambach, Winnenden D. Hartwig, Gnarrenburg L. Hase, Glinde H. Häusler, Nürnberg A. Hehnke, Heide T. Helbing, Erkelenz R. Hellmer, Waiblingen T. Henschel, Sindelfingen A. Heß, Bruchsal N. Hett, Hof R. Heyne, Teltow F. Hinz, Uetersen J. Hofmann, Sindelfingen M. Hofmann, Mühlhausen F. Hofschläger, Stuttgart J. Honisch, Wolnzach R. Hossalla, Reutlingen A. Hüncke, Mistelgau O. Isendahl, Hüllhorst M. Jank, Aerzen D. Jeschke, Stein M. Kaiser, Hausach P. Kaiser, Neu-Ulm A. Kampe, Kassel C. Kastler, Umbergerhof R. Kistner, Weinstadt V. Klix, Essen B. Koban, Bautzen C. König, Haarbach A. Kozhushkov, Göttingen T. Kranz, Büdingen T. Krause, Lübeck N. Krögeloh, Siegen M. Lämmerhirt, Bad Steben M. Langemack, Neudenu C. Langer, Oberhausen M. Laux, Backnang B. Mai, Burg H. Marlon, Losheim J. Martin, Oberwetz S. Marx, Sondershausen F. Merkl, Berlin N. Michalsky, Berlin U. Michel, Neuhaus S. Milde, Lübeck K.-D. Minke, Eningen R. Mohr, Velten D. Nehlsen, Flensburg A. Neuwald, Bruchsal S. Nowosielski, Lage K. Nussbaum, Rheinbach R. Oltersdorf, Köln D. Ott, Babenhausen N. Paulsen, Berlin K. Pechbrenner, Murg T. Perling, Honthelm S. Peters, Sittensen T. Pfaff, Nürtingen H.-J. Pfeifer, Köln D. Prehn, Preetz M. Rembarczyk, Kiel M. Ridder, Olfen C. Rieß, Limburg-Staffel K. A. Rieve, Wiemersdorf S. Rindfleisch, Aichach M. Rösch, Bühlertann F. Röttgerding, Andernach T. Rudolph, Waltrop M. Sampolski, Berlin S. Schelper, Friedland B. Scherer, Kusel A. Schewan, Braunschweig A. Schmidt, Albstadt F. Schmidt-Prange, Kirchheim/Teck W. Schmitt, Düsseldorf N. Schmitt, Ehingshausen M. Schön, Westheim M. Schulze, Nürnberg A. Schulze, Bochum C. Schwarz, Bäumenheim A. Schwende, Offenburg J. Schwook, Bodenburg M. See, Düsseldorf P. Seeger, Stürzelbach B. Sonsalla, Münster S. Spenke, Salzgeber D. Steinhilfer, Berlin K. Steininger, Dingolfing K. Stengel, Nürnberg L. Stephan, Erfurt D. Steudten, Wolnzach S. Strauß, Kehmstedt M. Strusinna, Bönen W. Tesch, Brunsbüttel S. Thomsen, Rendsburg V. Titze, Oppersdorf T. Vandeberg, Großellmüder T. Wägelöhner, Krombach H. Wagner, Halberstadt M. Weber, Stammham K. Wegt, Gießen N. Weindorf, Wangen T. Weiss, Hilgertshausen B. Weiss, München U. Wend, Hamburg T. Wettberg, Wald-Michelbach M. Witaschak, Tübingen U. Wittner, Landau T. Würffel, Roth C. Zientek, Homberg M. Zimmermann, Elthofen H. Zimmermann, Philippstal

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 03/07

C. Lange, Stuttgart J. Ferner, Wietze C. Clevers, Wegberg M. Jakel, Wismar F. Preiss, Bautzen F. Schippert, Embach A. Meister, Lahnau U. Winter, Weisendorf D. Mansar, Bad Pyrmont R. Frauendorf, Berlin

Wir gratulieren!

Die U-Bahn des Schreckens

HELLGATE LONDON

Exklusiv für GameStar öffnet sich die Höllenpforte: Bei Electronic Arts in Köln haben wir das Werk eines Teams ehemaliger Diablo-Macher gespielt und hordenweise Dämonen geschnetzelt, erschossen, verbrannt und zerstrahlt. Denn das Action-Rollenspiel wirkt mal wie ein Shooter, mal wie ein Fantasy-Abenteuer. Zugleich weckt es den klassischen Diablo-Sammeltrieb – eine hitverdächtige Mischung.

INHALT

Mega-Preview	26
Mini-FAQ	27
Der Templer	28
Der Kabbalist	29
Der Jäger	30
Das Interface	31
Wussten Sie schon, dass...	31
Zufall mit System	32
Das Inventar	32
Der Fortschritt	33



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **3377**

BEWEGTE BILDER



Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein ausführliches Video-Special mit exklusiven Spielszenen aus der aktuellen Hellgate-Vorabersion.





Templer gegen Teufel: Das Bild zeigt den Kampf aus der **Schulterperspektive**. Rechts sehen Sie eine **Großaufnahme** (A) und eine **Außenansicht** (B). Letztere wird es im Spiel so nicht geben.

Das Mekka der Action-Rollenspieler macht nicht viel her, es ist nur ein Dorf mit einer verdächtig großen Kirche. Doch in den Katakomben unter diesem Gotteshaus begann ein dämonisches Rollenspiel, das 1997 Millionen Spieler fesselte. Klar: Es geht um Tristram, das kultigste Kuhkaff der Abenteuergeschichte und der Geburtsort aller **Diablo**-Helden. Doch die paar Hütten samt Kirche bekommen bald Konkurrenz von einer Prachmetropole. Im Sommer 2007 soll **Hellgate: London** erscheinen, das Action-

Rollenspiel, in dem Höllenscharen die Themsestadt überfluten. In der aktuellen Version haben wir uns durch die Dämonen gemetzelt – und sind begeistert: **Hellgate** hat das Zeug zum Hit, und London das Zeug zum neuen Mekka der **Diablo**-Fans. Aber nicht nur, weil die Weltstadt mehr hermacht als das Kuhkaff.

Magische Zukunft

Dämonen in London – die Story von **Hellgate** ist damit schon erzählt. Auch die Geschichte hinter dem Action-Rollenspiel ist simpel: **Hellgate** stammt von

den Flagship Studios, bei denen viele ehemalige Blizzard-Designer arbeiten, darunter **Diablo**-Producer Bill Roper. Kein Wunder also, dass die Jungs an einem **Diablo**-Klon werkeln. Pardon, »Klon« ist das falsche Wort. **Hellgate** erinnert spielerisch an **Diablo**, ist aber komplett in 3D. Ihren Helden steuern Sie aus der Schulter- oder der Ego-Perspektive. **Hellgate** spielt zudem im Jahr 2030, bietet also kein quasi-mittelalterliches Fantasy-Szenario wie sein Vorbild, sondern düstere Science-Fiction. Das Waffenarsenal ist entsprechend futuristisch und reicht von Raketenwerfern bis hin zu Energieschwertern. Magie gibt's allerdings auch, unter anderem brutzeln die Helden Ihre Opfer per Flammensturm.

Die großen drei

Apropos Helden und deren Talente: Zu Beginn von **Hellgate** wählen Sie nicht wie in **Diablo** sofort eine Klasse, son-

MINI-FAQ

Warum sind einige Bilder im Format 16:9?

Hellgate unterstützt auch 16:9-Monitore. Die Bilder stammen aber definitiv aus der PC-Version.

Ist der Mehrspieler-Modus kostenpflichtig?

Nein. Gefechte im Internet sind kostenlos. Bezahlen müssen Sie nur, wenn Sie von Zusatzinhalten profitieren möchten, die Flagship Studios nach der Veröffentlichung von Hellgate erstellen will – etwa neue Quests oder Grafiksets. Wie Sie diese Neuerungen bezahlen, steht noch nicht fest. Die Designer grübeln über kostenpflichtige Downloads, Abgebühren oder regelmäßige Addons.

Wird es einen Hardcore-Modus geben?

Ja. Für Partien im Internet dürfen Sie Hardcore-Charaktere erstellen. Wenn die sterben, werden sie nicht wiederbelebt. Hardcore-Helden profitieren von besonderen Waffen oder Rüstungen.

Gibt es eine Strafe, wenn mein Held stirbt?

Ja, vermutlich verliert Ihr Held Erfahrungspunkte.

Welche Höchststufe kann mein Held erreichen?

Es wird einen Höchstlevel geben. Die genaue Grenze will Flagship nach dem Betatest festlegen.

Läuft Hellgate: London auf meinem Rechner?

Die genauen Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. Ivan Sulic verspricht jedoch: »Als Minimum peilen wir derzeit eine Geforce 3 und einen Prozessor mit mindestens 1,0 GHz an.«

Wird Hellgate von DirectX 10 profitieren?

Ja. Unter DirectX 10 soll Hellgate flüssiger laufen und von speziellen Effekten profitieren. So werden sich die Schatten dynamisch nach Lichtquellen ausrichten: Wer nah an einer Lampe steht, wirft einen längeren Schatten als weiter entfernte Personen. Mit DirectX 10 wallt über Feuern zudem volumetrischer Rauch. Der soll realistisch verwirbeln, wenn Spieler durchlaufen oder das Schwert schwingen. Und DirectX-10-Regentropfen prallen einzeln von den Rüstungen der Helden ab.



Der Kabbalist kämpft sich in der Ego-Ansicht durch die **Hölle**, den letzten Spielabschnitt.



In einem Außenlevel stößt die **Kabbalistin** auf mehrere Imp-Soldaten, die sich mit violett leuchtenden Energieschilden schützen.

dern zuerst eine Fraktion. Deren gibt's drei: Templer, Kabbalisten und Jäger. Jede Partei hat ihren eigenen Kampfstil, Templer etwa hacken sich am liebsten mit dem Schwert durch Feindeshorden. Kabbalisten nutzen Zauber, rufen also Feuerstürme oder Hilfsdämonen herbei. Und technikbegeisterte Jäger bleiben auf Distanz und ballern mit Gatling-Kanonen oder Energiegewehren. Jede Fraktion gliedert sich in drei Unterklassen, jeweils mit individuellem Talentbaum. Ursprünglich wollte Flagship keine Klassen einbauen

und stattdessen den Talentbaum jeder Fraktion wie in **Diablo 2** in drei Sparten unterteilen, auf die der Spieler seine Talentpunkte frei verteilt. Community Manager Ivan Sulic erklärt jedoch: »Dreiteilige Talentbäume erschienen uns zu verwirrend. Daher wählen die Spieler ihre Klasse nun verbindlich. So wissen sie, was sie bekommen.«

Die kleinen neun

Flagship hat die Unterklassen noch nicht offiziell angekündigt, aus unseren Erfahrungen können wir aber Vermutungen

ableiten. So könnten sich Templer auf Schutz, Schwertkampf oder Lichtmagie spezialisieren. Schutz-Templer kämpfen am liebsten mit Schwert und Schild. Letzteres nutzen sie auch als Waffe, etwa indem sie Gegner wegstoßen. Ihre Mitstreiter stärken sie mit Auren, die etwa Raketen ablenken oder zerstören. Schwertmeister hacken am liebsten mit zwei Säbeln gleichzeitig und beherrschen Spezialmanöver wie Sprung- oder Wirbelattacken. Und Lichtmagier richten mit ihren Hieben zusätzliche heiligen Schaden an.

Kabbalisten könnten Angriffsmagie, Beschwörung oder Gestaltwandel wählen. Angriffsmagier grillen Feinde mit extradicken Feuerbällen oder saugen ihnen Leben ab. Beschwörer rufen Hilfsdämonen herbei, von kleinen Schuppenhüpfern bis hin zu schwebenden Tentakelwesen. Und die Gestaltwandler verwandeln sich kurzerhand selbst in eine Höllenkreatur.

Jäger könnten sich in Schützen, Aufklärer und Ingenieure unterteilen. Erstere ballern besonders geschickt, jagen den Feinden etwa mittels Schnellfeuer-Talent die Kugeln um die untoten Ohren. Aufklärer nutzen am liebsten leichte Waffen wie Pistolen. Ingenieure zerlegen Knarren und bauen aus den Bestandteilen neue. Alternativ schrauben sie Schießprügel auf einen laufenden oder fliegenden Begleitroboter. Der ballert dann mit der verbauten Kanone, bis ihm der Jäger eine neue verpasst. Insgesamt soll es für die neun Unterklassen 240 Talente geben. Mehr Infos zu den Fraktionen gibt's in den Kästen auf den Seiten 28, 29 und 30.

Nächster Halt: Leicester Square

Nach der Klasse legen wir das Aussehen des Helden fest, wählen Hautfarbe, Gesicht und Frisur. Unser Held startet in einer U-Bahn-Station, der Covent Garden Station. Solche Haltestellen entsprechen in **Hellgate** den sicheren Dörfern anderer Rollenspiele (hat jemand »Tristram« gesagt?). Hier besuchen wir Heiler und Händler. Über den Köpfen von Wortgebern schweben wie in **World of Warcraft** Ausrufezeichen (wenn sie eine Aufgabe haben) oder Fragezeichen (wenn sie die Belohnung für einen Auftrag bieten). Die erste Story-Quest bekommen wir von einem Befehlshaber unserer Fraktion, etwa einem Ober-

DER TEMPLER

Der Templer ist ein Mischling aus den altbekannten Rollenspiel-Klassen Krieger und Paladin. Dank seiner beiden Schwerter und der dicken Panzerung kann er im Nahkampf kräftig austeilen und viele Treffer einstecken. Im Mehrspieler-Modus dient er zudem als klassischer Unterstützer, der seine Mitstreiter heilt und schützt.

FÄHIGKEITEN

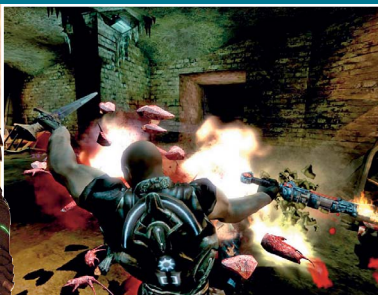
Der Templer kombiniert offensive Manöver wie Sprung und Wirbelattacken mit defensiven Talenten à la Schildschlag sowie schützenden Auren.

UNTERKLASSEN

Schwertmeister setzen auf offensive Manöver wie Wirbelattacken und kämpfen am liebsten mit zwei Säbeln.

Beschützer spezialisieren sich auf defensive Talente und kämpfen besonders effektiv mit Schwert und Schild.

Lichtmagier beherrschen Schutz- und Heilmagie, und richten mit ihren Waffen zusätzlichen Heiligschaden an.



Mit **zwei Schwertern** gleichzeitig hacken sich Templar mitten durchs Gegnergetümmel.



Schutz-Templar kämpfen mit **Schwert und Schild**; mit Letzterem stoßen Sie Gegner weg.



Eine Nebenquest: In **finsternen Gängen** sucht der Jäger nach den Kollegen eines Templers – und findet Imps.



Da staunt der **Zombie**: Die Zweihand-Jägerwumme bereitet ihm gleich ein Ende.



Mit der **Blitzkanone** knöpft sich der Templer einen dreibeinigen Mutanten vor. Straßengang à la Hellgate: Vierarmige **Blauhäuter** bedrängen einen Templer. Der setzt zur Wirbelattacke an.



templer. Übrigens: Aufgabentexte werden nicht vertont, computergesteuerte Charaktere bekommen lediglich einen markigen Begrüßungspruch à la »Du schon wieder? Ach, warum darf ich nicht in Frieden sterben?!«

Der Befehlshaber schickt uns einige Schritte weiter, zu einem Kuttenkerl namens Murmur. Der gibt uns die nächste Quest: Wir sollen uns durch dämonenverseuchte Straßen und Stollen zur Leicester Square Station kämpfen und uns beim dortigen Techniker melden. Ein Junge gibt uns noch eine Nebenquest: Er sucht seine Beinprothese. Witzig, das Kind heißt »Wart«, in Anspielung auf den Holzbein-Buben »Wirt« aus **Diablo**. Nun aber los: Ein Leuchtportal teleportiert uns in den nächsten Level. Alle Abschnitte sind durch Tore verbunden, anders als etwa in **Titan Quest** gibt's keine fließenden Übergänge.

Zufälliges Metzeln

Das hat seinen Grund: Die Gängen zwischen U-Bahnhöfen füllt **Hellgate** mit zufallsgenerierten Levels. Die werden be-

rechnet, sobald wir das Portal durchqueren. Wie das passiert, steht im Kasten »Zufall mit System« auf Seite 32. Die Levels verlaufen jedoch weitgehend linear, Verzweigungen gibt es kaum.

Nach einer Ladepause stehen wir neben einem zerstörten U-Bahnwaggon, der sich nach oben durch die Asphaltdecke bohrt. Wir laufen über das Wagendach hinauf und sehen:

DER KABBALIST

Die finsternen Kabbalisten ähneln einer Kreuzung aus den Diablo-2-Klassen Magier, Druiden und Totenbeschwörer. Sie sind schwach gepanzerte Fernkämpfer, die auch mit Pistolen ballern. Zum Zaubern müssen sie einen Magiehandschuh tragen, der auch Energiekugeln spuckt. Wenn sie sich in einen Dämon verwandeln, können sie wahrscheinlich auch im Nahkampf austeilen.

FÄHIGKEITEN

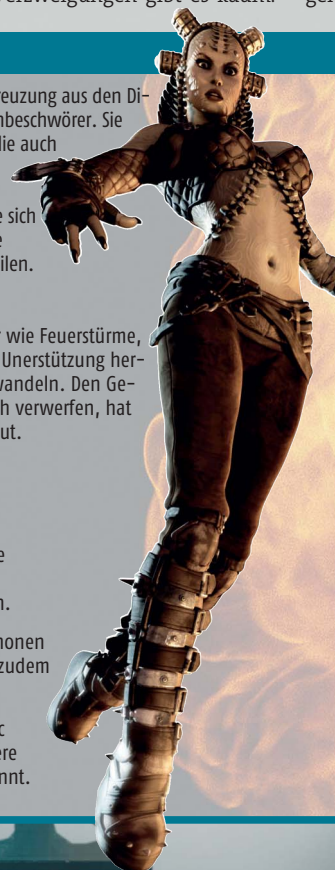
Kabbalisten beherrschen Angriffszauber wie Feuerstürme, können aber auch Höllencreatures zur Unterstützung herbeirufen und sich in einen Dämon verwandeln. Den Gestaltwandel wollte Flagship ursprünglich verwerfen, hat ihn aber laut Ivan Sulic wieder eingebaut.

UNTERKLASSEN

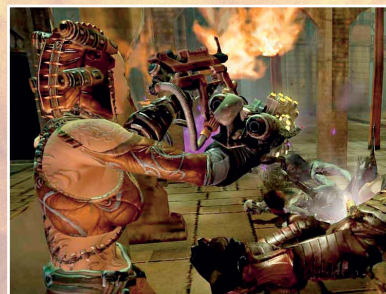
Angriffsmagier spezialisieren sich auf offensive Sprüche à la Feuersturm sowie Lebens- und Mana-Entzug. Sie werden daher vermutlich viel Schaden austeilen.

Beschwörer rufen die mächtigsten Dämonen herbei und stärken ihre Untergebenen zudem mit speziellen Passiv-Talenten.

Gestaltwandler nehmen laut Ivan Sulic selbst die Form eines Dämons an. Weitere Talente dieser Klasse sind noch unbekannt.



Kabbalisten können mehrere **Dämonen** gleichzeitig beschwören – hier zwei Tentakelwesen.



Typische Kabbalisten-Ausrüstung: Pistole in der linken Hand, **Magie-Handsuh** in der rechten.



Der **Zombiehaufen** drängt die Jägerin in die Ecke (links unten). Da hilft nur Feuer.



Die violette **Energiebestie** zieht den Templar mit Tentakeln zu sich.

Ruinen, Autowracks, Müllhaufen – die Levelabschnitte stecken voller Details. Und voller Zombies! Wohlan, auf ins Gemetzel.

Jeder Held darf zwei Waffen gleichzeitig nutzen, etwa zwei Gewehre oder ein Schwert und eine Pistole. Erste Erkenntnis: Jede Fraktion spielt sich dennoch anders. Mit dem Greifhaken des Templars ziehen wir Untote heran, um sie dann per Schwerthieb zu zerteilen. Praktisch: Ein Schlag trifft mehrere Feinde. Der Krieger kann also ins Getümmel stürmen und drauflos schnetzeln. Der Kabbalist muss da schon vorsichtiger sein. Zu seiner Startausrüstung gehören eine Pistole sowie sein Magiehandschuh, mit dem er

zaubert. Wenn wir keine Magie einsetzen, verschießt der Handschuh Energiekugeln – ideal für schwächere Gegner oder falls uns das Mana ausgeht. Der Jäger startet mit zwei Pistolen und ballert wie der Kabbalist auf Distanz, mit einem Unterschied: Während Templar und Kabbalisten auch treffen, wenn sie nur grob in Richtung Feind ballern, muss der Jäger genauer zielen. »Die anderen Klassen schießen zwei Armlängen vorbei und treffen trotzdem«, führt Ivan Sulic aus, »beim Jäger ist's nur eine Armlänge. So exakt zielen wie in einem Shooter muss man aber auch mit Jägern nicht, ein wenig verfehlen darf man immer.«

Leicht beweglich

Zweite Erkenntnis: Die Steuerung funktioniert bestens. Den Helden bewegen wir mit den WASD-Tasten, per Maus gucken wir uns um. Via Mausrad wechseln wir aus der Schulteransicht in die Ego-Perspektive. Letztere erleichtert das Zielen ein wenig. In der Bildschirmmitte prangt ein Fadenkreuz. Wenn wir's grob auf einen Feind richten, erscheint über dessen Kopf ein roter Pfeil. Der wird grün, wenn das Monster in Reichweite unserer Fernwaffen ist. Mit Links- und Rechtsklicks lösen wir Attacken aus. Besiegte Zombies lassen Gegenstände und Geld fallen. Erstere

klauben wir mit **[F]** auf, wenn wir in der Nähe stehen. Moneuten sackt der Held automatisch beim Darüberlaufen ein. Alternativ rufen wir per **[Alt]** den Mauszeiger auf und klicken die Beutestücke einzeln von der Straße. Apropos Beute: Bei einem fetten Fleischdämon finden wir Warts Bein und bringen es zu ihm zurück. Eine Belohnung gibt's dafür nicht, Flagship feilt noch an den Quests.

Prozente durch Panzer

Schon in der ersten Probespielstunde finden wir viele Gegenstände, darunter drei Rüstungsvarianten für jede Fraktion: arkan, leicht und schwer. Arkane Kutten etwa eignen sich ideal für Zauberer. Je nach Rüstung bekommen wir prozentuale Boni auf bestimmte Charakterwerte. Pro Levelaufstieg verteilen wir fünf Punkte auf die Eigenschaften Präzision (erhöht den Schaden kritischer Treffer), Ausdauer (bestimmt die Lebenspunkte), Konzentration (bestimmt die Zauberenergie), sowie Willenskraft (je höher, desto schneller regenerieren Leben und Mana). Unser Held nutzt aber nicht alle Punkte, die wir den Attributen zuweisen, sondern jeweils nur einen bestimmten Prozentsatz – den wir mit Rüstungen steigern. Arkane Roben etwa geben Boni auf Willenskraft und Konzentration,

DER JÄGER

Wer den Jäger spielt, wird die Ego-Perspektive am häufigsten benutzen: Weil Flagship die Zielauswahl für Jägerwaffen abschwächt, können Sie in der Ich-Ansicht genauer zielen. Dafür richten Sie aber auch viel Schaden an: Jäger ballern mit zwei schweren Waffen gleichzeitig, kombinieren etwa den Raketenwerfer mit der Gatling-Kanone. Alternativ nutzen sie leichte Knarren wie Pistolen und Uzis.

FÄHIGKEITEN

Viele Talente drehen sich um Schusswaffen, unter anderem gibt der Jäger vernichtende Feuersalven ab. Als Technik-Freak kann er zudem Waffen sowie fliegende und laufende Wachroboter basteln.

UNTERKLASSEN

Schützen spezialisieren sich ganz auf den Fernkampf, mit schweren Waffen radieren sie ganze Monsterheere aus.

Aufklärer pirschen unsichtbar durch die Levels und erledigen Feinde mit leichten Schusswaffen aus dem Hinterhalt.

Ingenieure basteln besonders effektive Wachroboter, für deren Bewaffnung sie allerdings Knarren opfern müssen.



Weil die Zielauswahl ihrer Waffen leicht abgeschwächt ist, ballern Jäger in der **Ich-Ansicht**.

Schützen kämpfen effektiv mit zwei schweren Wummen und tragen dicke Rüstungen.

weil beide für Zauberer wichtig sind. Damit der Held schick aussieht, können wir seine Kleider zudem beliebig einfärben.

Schilde und Wummen

Die Rüstungen haben nicht nur einen Panzerungswert, der bestimmt, wie viel Schaden wir einstecken. Jedes Teil erhöht auch die Stärke unseres Energieschilds. Denn ebenso wie die mächtigeren Monster ist unser Held von einem Schutzschirm umgeben. Erst wenn dessen Ladung auf Null fällt, verlieren wir Lebensenergie. Bei den Waffen wiederum gibt's diverse Schadenstypen wie Gift, Feuer und Schock. Die sind gegen bestimmte Dämonen mehr oder minder effektiv. Und jede Waffe lässt sich mit bis zu acht Upgrades aufrüsten, die weitere Boni bringen. Unter anderem gibt's Zielfernrohre, die die Präzision erhöhen. Nett: Jeden Zusatz sehen wir in der Spielsicht direkt an der Knarre. Überflüssige Upgrades entfernen wir einfach wieder. Sowohl bei den Waffen als auch bei den Rüstungen gibt's viel Stoff zum Ausprobieren – obwohl das Attributssystem anfangs verwirrt.

Der volle Kanal

Zurück zur Action. Auf den Straßen gibt's nur schwache Zombies und Blitzdämonen, also klettern wir in einen Abwasserkanal. Dort flattern Imps herum, geflügelte Teufel mit Säbeln, die sich per Energieschild schützen. Zudem heilen Ghoule verletzte Monster, Zombies scharen sich

DAS INTERFACE



- ① Porträt des Helden: Die Zahl gibt seine derzeitige Stufe an.
- ② Lebenspunkte: Wenn die auf Null fällt, ist der Held tot.
- ③ Rüstung: Je mehr, desto weniger Schaden stecken Sie ein.
- ④ Energieschild: Wenn der auf Null fällt, verliert der Held Leben. Mit der Zeit regeneriert sich das Schild automatisch.
- ⑤ Manapunkte: Dienen wie üblich als Zauberenergie.
- ⑥ Gegnerdaten: Zeigt die Lebensenergie des anvisierten Fein-

Das Minispiel

Diese drei Icons stehen für ein nettes Minispiel. Um es zu gewinnen, müssen Sie eine oder mehrere Schadensarten anrichten sowie eine bestimmte Monsterklasse erledigen. Dann bekommen Sie eine kleine Belohnung. Hier muss der Held Schockschaden (blauer Pfeil) sowie Giftschaden (grüner Totenkopf) anrichten und einen Dämon der Primus-Klasse (rotes Pentagramm) metzeln. Falls es Ihnen gelingt, regnen um sie herum Gegenstände sowie Gold vom Himmel, und es werden drei neue Icons ausgewürfelt – das Minispiel beginnt stets wieder von Neuem.

- ⑦ Linke Hand: Zeigt, welches Talent Sie per Linksklick auslösen.
- ⑧ Rechte Hand: Zeigt, welches Talent Sie per Rechtsklick nutzen.
- ⑨ Talenteiste: Fasst bis zu zwölf Zaubern oder Talenten, die sie schnell per Mausclick oder Hotkey anwählen können.
- ⑩ Questlog: Listet offene Haupt- und Nebenaufträge auf.

um die anderen Viecher. Im Kanal treffen wir auch die ersten besonderen Gegner: seltene und legendäre Bestien (tragen grün und blau eingefärbte Namen) sowie Bosse (gelbe Namen). Je mächtiger ein Ungeheuer, desto fiesere Spezialtalente hat es. Ein seltener Ghoul etwa spuckt bei jedem Treffer Blitze, ein legendärer Zombie teilt sich in zwei Mini-Untote, als wir ihn umhauen. Und der Bossgegner im Kanal, ein Langhaar-Zombie namens Lord Rohan, ist zäher als

alle anderen zusammen. Hier ist erstmals Taktik gefragt: Zuerst müssen wir die Ghoule erledigen, sonst heilen sie pausenlos die anderen Scheusale. Dann knöpfen wir uns den Rest der Kreaturen vor. Gar nicht so einfach: Als Fernkämpfer kreisen wir hektisch um die Viecher, ballern und weichen zugleich Bestien und Geschossen aus. Das sieht schick aus: Blitze, Feuerbälle und flackernde Schilde erhellen die Katakomben.

Wir ballern, schnetzeln, zaubern – irgendwann platzt der letzte Imp. Puh! Der Boden ist übersät mit Beutestücken. Wie in **Diablo** müssen wir Kram identifizieren, um seine Eigenschaften festzustellen. Das geht mit Analyse-Werkzeugen, die wir beim Händler erwerben. Um flugs zurück zur Haltestelle zu gelangen, benutzen wir die Fertigkeit »Recall« oder ein Teleportgerät. Erstere steht jeder Klasse jederzeit zur Verfügung, bringt uns allerdings nur

in die Stadt und nicht wieder zurück aufs Schlachtfeld. Die Teleportgeräte gibt's nur bei Händlern, dafür funktionieren sie wie die Stadtportale in **Diablo**: Wir reisen hin und wieder zurück.

Finstere Abstecher

Nach den Kanälen stapfen wir in ein verlassenes Lagerhaus. Dort ploppt ein Textfenster auf, eine Funkübertragung: Ein verletzter Templer ruft nach Hilfe. Wir kämpfen uns durch messer-



In der Ruinenstraße stößt der Templer auf Imp-Soldaten und fliegende Dämonen.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

... im Flagship-Team 41 Designer arbeiten, von denen 18 bereits an der Diablo-Serie mitgewirkt haben?

...es zu Hellgate: London vier englische Comicbücher gibt (siehe Bild), die die Vorgeschichte des Spiels erzählen? Weitere Infos (sowie Merchandise-Kram wie Hellgate-Statuen) gibt's hier:

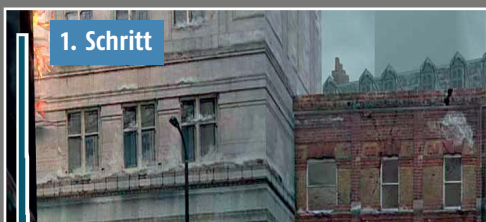
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3397

...die Publisher Electronic Arts und Namco Bandai Hellgate in Europa und Nordamerika gemeinsam vertreiben? EA übernimmt das Marketing und den Vertrieb, Namco Bandai betreut die Flagship Studios und die Entwicklung des Spiels. In Deutschland ist der japanische Publisher in erster Linie für Klassiker wie Galaga oder Pac-Man bekannt.



ZUFALL MIT SYSTEM SO ERSTELT DER HELLGATE-ZUFALLSGENERATOR EINEN NEUEN LEVEL

1. Schritt



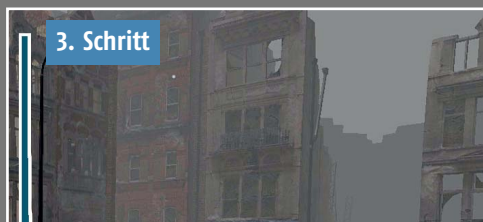
Der Generator wählt den Schauplatz, etwa eine Kathedrale, einen Abwasserkanal, einen U-Bahntunnel, einen Weltkriegs-Bunker oder das höllische Inferno.

2. Schritt



Die Hauptumgebung wird mit weiteren Grafiksets kombiniert, die nahtlos daran anschließen. So entstehen zum Beispiel Übergänge zwischen U-Bahn-Tunneln und Bunkern.

3. Schritt



Nun nimmt der Level Form an, der Generator fügt vorgegebene Mini-Abschnitte zusammen. Ein solches Stück kann etwa einen Straßenzug oder eine Gasse enthalten.

4. Schritt



Nach der Form kommt die Stimmung: Mit welcher Farbe wird der Level ausgeleuchtet? Wie ist das Wetter? Ist der Himmel klar oder bewölkt? Soll es regnen oder schneien?

bewehrte Mini-Imps (diesmal ohne Flügel) und finden den Ärmsten in einer Ecke. Er bittet uns, seine Kameraden zu suchen. Hierzu drückt er uns ein Sichtgerät in die Hand, das ähnlich funktioniert wie eine Taschenlampe. Damit treten wir durch ein Teleporttor nebenan. Dahinter ist es finster. Wir setzen das Sichtgerät auf – für solche Erweiterungen gibt's neben dem Helm einen Extraplatz im Inventar. So funzeln wir uns durch die Finsternis, klopfen Imps und sprechen die Mitstreiter des Templers an. Auftrag erfüllt!

Die Mission des Templers gehört ebenso wie Warts Bein zu den handgebauten Nebenquests. In vielen Haltestellen werden Sie allerdings auch zufallsgenerierte bekommen. In einer Station etwa, die ständig von den Höllenscharen angegriffen wird, bittet Sie ein Bewohner, Material zur Verteidigung zu beschaffen. Was er braucht und welche Monster Sie dafür metzeln müssen, berechnet **Hellgate** stets neu. Flagship denkt darüber nach, ein Fraktionssystem einzubauen. Wer etwa besonders viele

Nebenquests für die Jäger löst, steigt in deren Ansehen und bekommt spezielle Belohnungen. »Das ist aber noch nicht spruchreif«, meint Ivan Sulic.

Strategen und Riesen

Die Story-Aufträge hingegen hat Flagship allesamt handgebastelt. Ivan Sulic erzählt: »Neben Botengängen und Monster-töt-Streifzügen gibt's im Verlauf der Handlung auch einige abgefahrene Quests.« So berichtet er von einer Strategie-Einlage, in der Sie KI-Mitstreiter befehligen und Geschütze reparie-

ren. Oder Sie jagen einen haus-hohen Riesenteufel durch London. Oder Sie feuern von einem fahrenden Zug aus auf Teufel. Oder Sie schießen eines der riesig-dämonischen »Raumschiffe« ab, die über der Stadt kreisen – und klettern hernach ins Wrack, um sich die Insassen vorzuknöpfen. Klingt jedenfalls spannender als unsere erste Quest: Nach dem Templer-Abstecher erreichen wir die Leicester Square Station. Dort melden wir uns beim Techniker, der uns ein Päckchen gibt. Das sollen wir Murren bringen, der vor uns

DAS INVENTAR



- 1 Hier sehen Sie die **Charakterwerte** Ihres Helden: Genauigkeit, Konzentration, Ausdauer und Willenskraft.
- 2 Die **Verteidigungswerte** zeigen, über wie viel Schildenergie und Panzerung der Dämonenjäger verfügt. Außerdem steht hier, wie resistent er gegen die fünf Schadensarten Betäubung (Stun), Feuer (Ignite), Schock (Shock), Energie (Phase) und Gift (Poison) ist.
- 3 Die angelegte **Ausrüstung** sehen Sie hier direkt am Helden selbst – sogar die Waffen-Upgrades. Wenn Sie möchten, nehmen alle Rüstungsteile die gleiche Farbe an, damit Ihr Metzel-Outfit schön stimmig aussieht.
- 4 Im **Inventar** lagern die Beutestücke. Nicht benutzbare Gegenstände sind rot umrahmt, nicht identifizierte gelb und besonders mächtige grün oder blau.
- 5 Um einen Gegenstand wegzuworfen, müssen Sie ihn auf diesen **Mülleimer** ziehen – umständlich.
- 6 Hier legen Sie bis zu drei **Waffensets** fest, zwischen denen Sie per zugehöriger F-Taste wechseln. Zum Beispiel nutzen Sie zwei Schwerter, zwei Schusswaffen oder eine Schusswaffe und ein Schwert.

5. Schritt



Aus 50 Monstertypen wählt der Generator die Bevölkerung des Levels. Die Stärke der Bestien passt er an die des Spielers an, Größe und Farbe sind zufällig.

6. Schritt



Die Monster werden »gefüllt«, bekommen zufallsgenerierte Gegenstände, die sie als Beute hinterlassen. Die Eigenschaften der Ausrüstung richten sich nach dem Level des Spielers.

am Leicester Square angekommen ist – und schon den nächsten Auftrag in petto hat. »Dafür musst du aber mehr können als nur Kisten tragen«, verheißt der Kuttenträger noch, dann endet unsere Probespielzeit.

Die Balance der Details

Neben der Solokampagne, die rund 40 Stunden dauern soll, wird **Hellgate** auch Mehrspieler-Gefechte via Internet bieten. Helden können gegeneinander kämpfen oder die Story im Koop-Modus durchspielen. Zudem möchte Flagship Gilden unterstützen, weiß aber noch nicht, wie. Werden Spieler eigene Logos einbinden können? Wird es Kalender geben, mit denen Gilden Termine vereinbaren können? Noch unklar, die Designer drehen noch an vielen Schrauben. Derzeit steht nicht einmal die maximale Spierzahl fest. Sicher ist, dass Flagship nach der Veröffentlichung stets neue Inhalte nachreichen will, etwa Waffen, Grafiksets oder Quests. »Weil die Designer ja auch Ge-

hälter verdienen, können wir diese Inhalte nicht kostenlos anbieten«, führt Ivan Sulic aus: »Die Spieler werden bezahlen müssen. Wir wissen allerdings noch nicht, wie. Vielleicht verlangen wir Abgebühren wie bei World of Warcraft. Oder wir stellen kostenpflichtige Einzeldownloads ins Netz, wie bei Oblivion. Oder wir veröffentlichen Addons wie bei Guild Wars.« Wer auf die Zusätze verzichten kann, spielt **Hellgate** im Mehrspieler-Modus kostenlos.

Neben dem Mehrspieler-Konzept schrauben die Designer derzeit an der Balance: Welche Waffen lässt welches Monster wo fallen? Wie stark sind die Talente? Diese Fragen sind entscheidend, Action-Rollenspiele leben vom perfekten Spielfluss: Der Held muss ständig sinnvolle Belohnungen bekommen, etwa Waffen und Talente. Wenn er zu stark oder zu schwach ist, wird's öde. Falls alles klappt, pilgern die Action-Rollenspieler ab Sommer 2007 gerne in ihr neues Mekka. London macht eh mehr her als das Kuhkaff. **GR**

FORTSCHRITT

Hellgate: London soll im Sommer 2007 erscheinen. Wir halten fest, was schon fertig ist und was die Designer das nächste halbe Jahr lang zu tun haben.

WAS IST FERTIG?

Monster & Items

Die meisten Grafikmodelle für Monster und Gegenstände sind bereits ins Spiel integriert. An den Eigenschaften der Ausrüstungsteile und Kreaturen feilen die Entwickler noch.

Charaktere

Die drei Fraktionen samt Unterklassen stehen, auch wenn Letztere noch nicht offiziell angekündigt wurden. An den Talentbäumen arbeitet Flagship allerdings noch.

Levelgenerator

Hellgate erstellt bereits problemlos zufallsgenerierte Level samt Monstern und Items.

Handlung

Die Story-Quests und die Texte sind weitgehend fertig. Der Handlungsrahmen steht.



ZU 80% FERTIG

WAS IST NOCH ZU TUN?

Balancing

Wie stark sollen Waffen, Monster und Talente werden? Wie schnell steigt der Held im Level auf? Das muss Flagship noch behutsam austarieren, damit der Spielfluss stimmt.

Multiplayer

Noch steht wenig mehr fest, als dass es einen kostenlosen Mehrspieler-Modus gibt, der nach der Veröffentlichung mit kostenpflichtigen Zusatzinhalten aufgewertet werden soll.

Nebenquests

Die Entwickler müssen die Belohnungen (Waffen? Erfahrung?) für die zufallsgenerierten Aufträge festlegen sowie das bislang lediglich angedachte Fraktionssystem ausarbeiten.



NOCH 20% UNFERTIG

HELLGATE LONDON

micha@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Flagship / Namco / EA
Status: zu 80% fertig

Michael Graf: »Es ist nur noch eine Frage der Balance: Wenn Flagship den Spielfluss richtig hinbekommt, hat Hellgate das Zeug zum Suchtspiel. Besonders angetan haben's mir die drei Fraktionen: Templer, Kabbalisten und Jäger nutzen nicht nur unterschiedliche Talente, sondern spielen sich auch unterschiedlich. Zudem sind die Kämpfe angenehm taktisch. Ich wünsche mir bloß mehr Bedienkomfort, etwa eine Autosortier-Funktion fürs Inventar. Schade auch, dass die Texte nicht vertont werden. Weil Roper & Co. ihr Handwerk verstehen, mache ich mir aber keine Sorgen: Hellgate wird höllisch... gut.«

POTENZIAL SEHR GUT



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	
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	—	2. Quartal 2007
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	—	2007
UPDATE	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	—	2. Quartal 2007
UPDATE	Ancient Wars: Sparta	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	Gut	23. März 2007
UPDATE	Assassin's Creed	3D-Action	Ubisoft Montreal	01/07	—	2007
	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06	—	2007
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	2007
UPDATE	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/06, 09/06, 02/07	Sehr gut	29. März 2007
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Khaeon	01/07	—	Mai 2007
	Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	02/07	—	3. Quartal 2007
UPDATE	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	—	2007
UPDATE	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Turbine	02/07	Sehr gut	2. Quartal 2007
	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06	—	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	—	—
UPDATE	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	—	3. Quartal 2007
	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06	—	2007
NEU	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	—	2. Quartal 2007
UPDATE	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
NEU	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
UPDATE	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06, 03/07	Sehr gut	3. Quartal 2007
UPDATE	Infernal	Actionspiel	Metropolis	09/06, 11/06	Sehr gut	23. Februar 2007
UPDATE	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05, 03/07	Sehr gut	3. März 2007
	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	—	3. Quartal 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	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Maelstrom	Echtzeit-Strategie	KD Labs	09/06	Gut	15. Februar 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	—	2007
NEU	Oblivion: Shivering Isles	Rollenspiel-Addon	Bethesda	03/07	—	2. Quartal 2007
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2007
UPDATE	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	4. Quartal 2007
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Studio 2	05/06	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft Rumänien	02/07	—	Ende März 2007
UPDATE	Silverfall	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	08/06, 11/06	—	März 2007
NEU	Simon the Sorcerer 4	Adventure	Silver Style	03/07	Gut	23. Februar 2007
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	3. Quartal 2007
UPDATE	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	05/04, 06/04, 07/06, 03/07	Ausgezeichnet	23. März 2007
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	März 2007
NEU	Test Drive Unlimited	Rennspiel	Eden Games	03/07	Sehr gut	23. Februar 2007
UPDATE	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	2. Quartal 2007
UPDATE	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	2007
	Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	Crystal Dynamics	01/07	—	2. Quartal 2007
	Tortuga: Two Treasures	Action-Adventure	Ascaron	02/06	—	26. Januar 2007
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06	—	2007
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	—	3. Quartal 2007
UPDATE	War Rock	Multiplayer-Shooter	Dream Execution	11/06	Gut	März 2007
UPDATE	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06	Sehr gut	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.

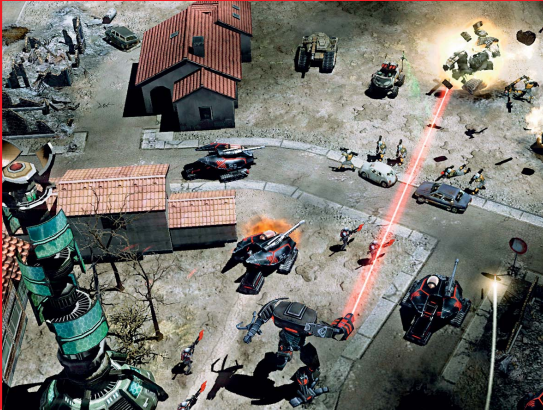
Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in vier Stufen: Passabel, Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) **angespielt** wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots **angeschaut**, gibt's keine Potenzial-Note.

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.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS



GDI, Nod und die kosmischen Außerirdischen brüten schon über ihren jeweiligen Schlachtplänen, denn der Tag des Kriegsbeginns ist festgelegt: **Command & Conquer 3** erscheint am 29. März. Ursprünglich war der 23. März als Erstverkaufstag genannt worden, der wurde dann kurzfristig um eine Woche verschoben.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG



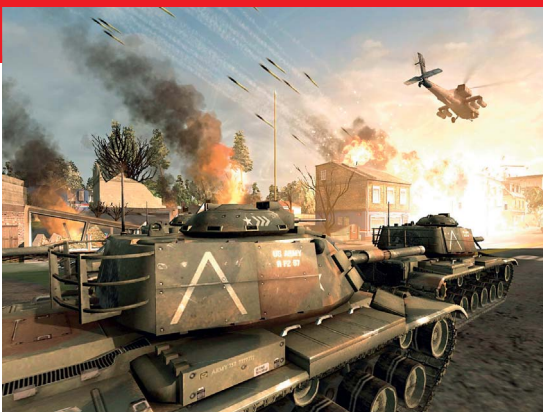
Rollenspiel-Runden mit dem Schwarzen Auge können richtig lange dauern. Die Fans haben also von Haus aus Geduld, sagt man sich wohl beim Entwickler Radon Labs, und lässt sich noch mehr Zeit: Statt zu Weihnachten 2007 wird **Drakensang** erst 2008 erscheinen. Wenn's das erhofft gute Spiel wird, soll's uns recht sein.

SABOTAGE



Wir wollen gar nicht von Sabotage reden. Lassen Sie uns lieber das Wort »Verzögerung« benutzen. Bis die Widerstandskämpferin Violet Summers im Weltkriegs-Shooter **Sabotage** von ihren Einsätzen alpträumen kann, muss Sie noch ein längeres Nickerchen halten: Aus Anfang 2007 wird das Jahresende.

WORLD IN CONFLICT



Vom ursprünglich angepeilten Termin Anfang 2007 für das opulente Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** ist nicht mehr die Rede, sondern nur noch von »2007«. Da Massive jetzt erst vorbereitet, Details zur Solo-Kampagne zu veröffentlichen, rechnen wir nicht vor Sommer mit der Schlacht zwischen USA und Russland.

DAS KOMMT IM FEBRUAR

Name	Publisher	Datum
Battlestations Midway	Eidos	09.02.2007
Belief & Betrayal	Anaconda	16.02.2007
Boxsport Manager	Anaconda	23.02.2007
CDV Strategy Legends	CDV	22.02.2007
DAOC: Labyrinth of the Minotaur	Flashpoint	14.02.2007
Die Rache der Sumpfhühner: Hasta...	Deep Silver	23.02.2007
Die Siedler 2 DNG: Wikinger	Ubisoft	22.02.2007
Die Sims Lebensgeschichten	Electronic Arts	08.02.2007
Golden Divinity Pack	CDV	01.02.2007
Infernal	Eidos	23.02.2007
Mage Knight: Apocalypse	Deep Silver	02.02.2007
Maelstrom	Codemasters	15.02.2007
Simon the Sorcerer 4	The Games Company	23.02.2007
Still Life (Special Edition)	Anaconda	02.02.2007
Supreme Commander	THQ	16.02.2007
Test Drive Unlimited	Atari	23.02.2007
The Moment of Silence (Special Ed.)	Anaconda	09.02.2007
The Show	2K Games	23.02.2007
Trackmania United	Deep Silver	23.02.2007
War Front: Turning Point	10tacle	07.02.2007
World of Asterix	Atari	22.02.2007
World of Rollercoaster Tycoon	Atari	22.02.2007



Die Siedler 2 DNG: Wikinger: Das fehlende Volk aus Die Siedler 2 wird mit einer eigenen Kampagne nachgeliefert.

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

GENRE-VORLIEBEN

Was ist Ihr Lieblingsgenre?

Strategie	28%
Abenteuer / Rollenspiele	28%
Ego-Shooter	24%
Actionspiele	14%
Sportspiele	3%
Rennspiele	3%

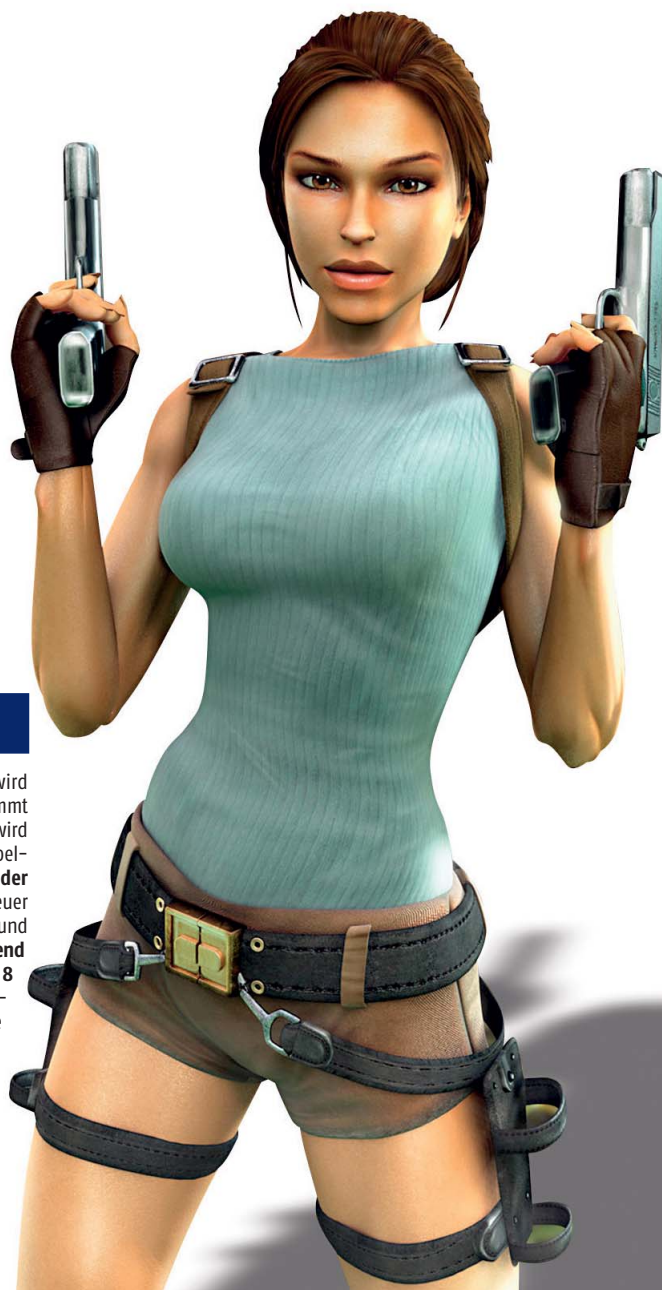
Herstellerangaben; ohne Gewähr

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/07

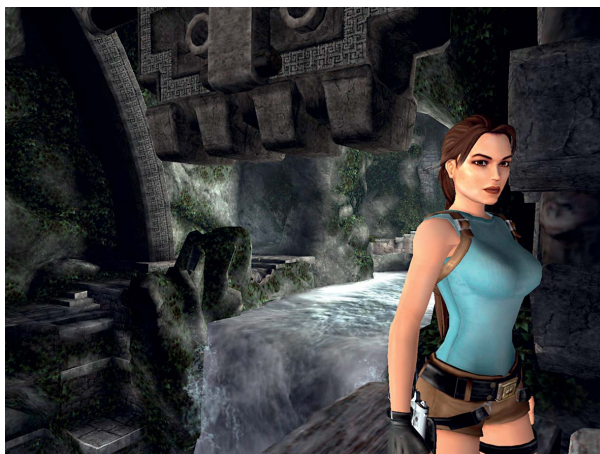
ACTION 2007

Worauf können sich Spieler 2007 freuen? Mit **Crysis**, **Command & Conquer 3**, **Spore** und **Dragon Age** stehen lang erwartete Kracher ins Haus. Fast noch spannender sind die kleinen Entdeckungen: Perlen, die zum Geheimtipp werden könnten. GameStar hat für Sie mehr als 150 Ankündigungen durchsiebt und die 86 wichtigsten, spannendsten und auch kuriosesten Titel herausgesucht, die in den kommenden elf Monaten erscheinen sollen. Herausgelassen haben wir die Spiele, die wir in dieser Ausgabe als Preview vorstellen (etwa **Hellgate: London**); die Spiele, die zwar angekündigt sind, zu denen noch keine offiziellen Angaben existieren (etwa **Fallout 3**); und die Spiele, von denen bereits klar ist, dass sie erst 2008 erscheinen werden (etwa **Das schwarze Auge: Drakensang**). Die türkisen Kästen ➤ **3361** zu jedem Spiel sind Web-Quicklinks, die zu mehr Informationen im Internet führen. Den Quicklink-Code geben Sie einfach auf unserer Webseite www.gamestar.de ein.

CS



TOMB RAIDER ANNIVERSARY



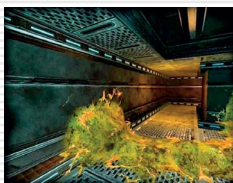
Die gute Lara Croft wird zehn Jahre alt. Halt, stimmt nicht: **Tomb Raider** wird zehn Jahre als. Zum Jubeltag erzählt **Tomb Raider Anniversary** die Abenteuer aus Teil 1 in der Engine und Spielmechanik von **Legend** los nach. **Tomb Raider 8** ist ebenfalls angekündigt, aber noch ohne jegliche Infos zum Inhalt. ➤ **3361**

Entwickler: **Crystal Dynamics / Eidos**
Termin: **2. Quartal 2007**

SPIELE ÜBER STEAM

Natural Selection 2

Die populäre Mod zu **Half-Life** wird in einer Source-Variante fortgesetzt, kostenpflichtig über Steam. Neu sind dynamisch veränderbare Levels, die beispielsweise zuwuchern. ➤ **3348**



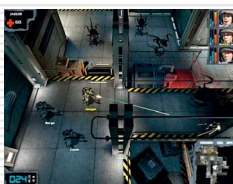
They Hunger: Lost Souls

Ehemals war's eine Einzelspieler-Mod für **Half-Life**, jetzt kommt auf Basis der Source-Engine ein Nachfolger über Steam. Zombie-Ballerei und Rätsel-Lösen ähnlich wie in **Resident Evil**. ➤ **3349**



Alien Swarm: Infested

Killerinsekten aus **Starship Troopers**, die Vogelperspektive aus **Shadowgrounds**, dazu Koop-Action mit Commander: So wird die Strategie-Action **Alien Swarm**. ➤ **3347**



CRYSIS

Der weltweit größte Shooter-Hoffnungsträger **Crysis** entsteht bei Crytek in Frankfurt, den Machern von **Far Cry**. Auf einer Tropeninsel kämpfen Sie als Hightech-Soldat gegen

Nordkoreaner und schockfrostdende Außerirdische – in bislang ungekanntem grafischen Realismus. ➤ **E164**
Entwickler: **Crytek / Electronic Arts**
Termin: **2007**



UNREAL TOURNAMENT 2007

Freunde knackiger Deathmatch-Shooter können **Unreal Tournament 2007** sowieso kaum erwarten. Mit großem Fuhr- und Flugpark, Schweb-Skateboards und dem neuen Conquest-Modus (Eroberung plus Fraktionsaufgaben) dürften aber vor allem Teamspieler auf ihre Kosten kommen. Vorzeige-Spiel für die Unreal Engine 3. ➤ [E168](#)

Entwickler: Epic Games / Midway

Termin: 2007



LEFT 4 DEAD



Das Studio Turtle Rock hat seinerzeit für Valve **Counterstrike Source** programmiert. Auf Basis der Source-Engine entsteht bei Turtle Rock nun der Multiplayer-Teamshooter **Left 4 Dead**, in dem vier (spielergesteuerte) Überlebende gegen (spielergesteuerte) Zombies antreten. Vor allem die Spezialangriffe der Untoten versprechen originelle Taktiken. ➤ [3365](#)

Entwickler: Turtle Rock / Valve

Termin: 2007

KANE & LYNCH: DEAD MEN



Verbrecherduo rauf sich zusammen und schießt alles kurz und klein – **Kane & Lynch** in der Kurzfassung. Das neue Werk der Hitman-Macher IO Interactive will die spielerische Tiefe von **Hitman** mit einer dichten Handlung verbinden, die aus der Rivalität der gebrochenen Helden fließt. ➤ [3375](#)

Entwickler: IO / Eidos

Termin: 3. Quartal



Englands Vorzeige-Gruselman Clive Barker darf nach **Undying** einen weiteren Schauerschauplatz für ein Spiel erdichten. Der heißt Al-Kahli, eine Wüstenstadt, von der aus Reisen zu anderen Dimensionen möglich sind. Klar, dass es in denen eher ungemütlich zugeht – wir sagen nur Blut und Fleisch. Drum muss das Helden-Team die übernatürlich begabte Jericho-Squad, im Actionspiel **Clive Barker's Jericho**, viel schießen. ➤ [3373](#)

Entwickler: Alchemic / Codemasters

Termin: 3. Quartal 2007

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Zweites Story-Häppchen für **Half-Life 2** mit weniger Alyx, dafür mehr freundlichen Vortigaunt-Aliens als Begleiter von Gordon Freeman. Der eigentliche Clou sind die beiden kostenlosen Zugaben: das Teleporter-Knobelspiel **Portal** und die gut sieben Jahre verspätete Teamkampf-Fortsetzung **Team Fortress 2**. ➤ [3374](#)

Entwickler: Valve

Termin: 3. Quartal 2007



SHADOWRUN

Das populäre Papier-Rollenspiel **Shadowrun** wird in der neuesten Computerumsetzung zu einem Ego-Shooter mit Multiplayer-Betonung. Über Windows Vista sollen bis zu 16 PC- und Xbox-360-Spieler glücklich vereint aufeinander schießen können. ➤ [3372](#)

Entwickler: FASA / Microsoft

Termin: 2007



FLUGSIMULATIONEN

Battle of Britain

Maddox Games, die Macher von **IL-2 Sturmovik** und **Pacific Fighters**, simulieren die Luftschlacht über England – diesmal in einer modernisierten Grafikengine. ➤ **3350**



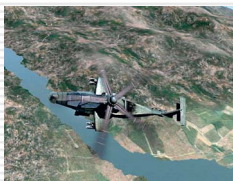
Jet Thunder

Ein unabhängiges Team von Südamerikanern bastelt an einer Simulation von Jetflugzeugen. Szenario ist der Falklandkrieg von 1982. ➤ **3351**



Enemy Engaged 2

Die ordentliche Kampfheikopter-Simulation **Apache Havok** (US-Originaltitel: **Enemy Engaged**) bekommt einen offiziellen Nachfolger. ➤ **3352**

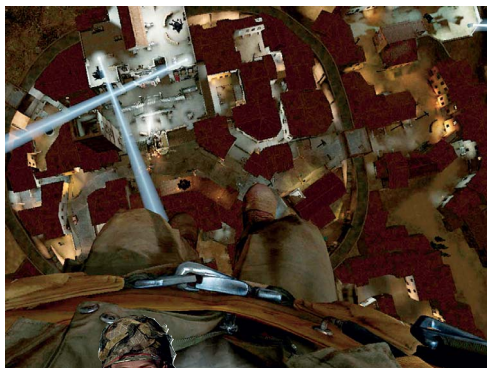


Knights of the Sky

Zwei russische Teams arbeiten gemeinsam an einer Kampfflug-Simulation im Ersten Weltkrieg. In 13 Flugzeugtypen kreisen Sie über der deutsch-französischen Grenze. ➤ **3353**



MOH: AIRBORNE



Der Screenshot sagt Ihnen schon viel über ein zentrales Element der **Medal of Honor-Fortsetzung Airborne**: Fallschirmabsprünge. Die Weltkriegs-Einsätze beginnen immer mit einer Luftlandung über dem umkämpften Gebiet; Sie steuern den Anflug selbst und bestimmen, wo Sie aufsetzen. ➤ **3093**

Entwickler: **EA LA / EA**
Termin: **2007**



STRANGLEHOLD

Mit Kopfnicken des Actionregisseurs John Woo und gesanntem Konterfei des Schauspielers Chow Yun-Fat macht Midway quasi den Hongkong-Ableger unter den Action-

spielen. Soll heißen: **Strangleholds** Zeitlupen-Ballereien, Stunts und Effekte zielen auf maximale Coolness. ➤ **E170**
Entwickler: **Midway Chicago / Midway** Termin: **März 2007**



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



Die einst hochpopuläre **Quake**-Serie will endlich verlorenen Boden gegenüber **Battlefield** gut machen, ach was, dran vorbeiziehen. Das Rezept von **Enemy Territory: Quake Wars**: In Sektoren aufgeteilte Levels, die beiden Parteien konkrete Aufgaben stellen und die Kämpfe an Schlüsselstellen konzentrieren. ➤ **E167**

Entwickler: **Splash Damage / id Software**
Termin: **2007**



PARABELLUM



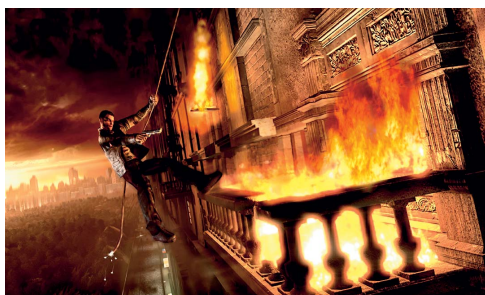
Counterstrike-Konkurrent aus Deutschland: Mit der Unreal Engine 3 baut das Newcomer-Team Acony **Parabellum**, einen Team-Shooter. In New York kämpfen Polizisten gegen Terroristen; gut, soweit bekannt. Unter anderem neu dagegen: einzelne Sektoren der Karten sind in der Partie komplett zerstörbar. ➤ **3371**

Entwickler: **Acony**
Termin: **2007**

ALONE IN THE DARK 5

So alleine im Dunkeln wie sonst ist Edward Carnby in **Alone in the Dark 5** nicht, denn er wird streckenweise Begleiter haben. Das Böse überfällt New York und hetzt Carnby durch den Central Park – eindrucksvoll vor allem die dramatische, filmhafte Inszenierung. ➤ [3376](#)

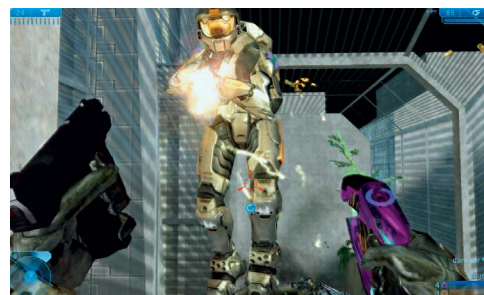
Entwickler: **Eden / Atari**
Termin: **2. Quartal 2007**



HALO 2

Auf der Xbox ist **Halo 2** schon vor über zwei Jahren erschienen. Dass es nun doch noch auf den PC kommt, liegt in erster Linie an Microsofts Marketing-Kalkül: **Halo 2** soll Spieler zum neuen Betriebssystem Vista locken. Denn nur auf dem läuft's. ➤ [3358](#)

Entwickler: **Bungie / Microsoft**
Termin: **2. Quartal 2007**



SABOTAGE

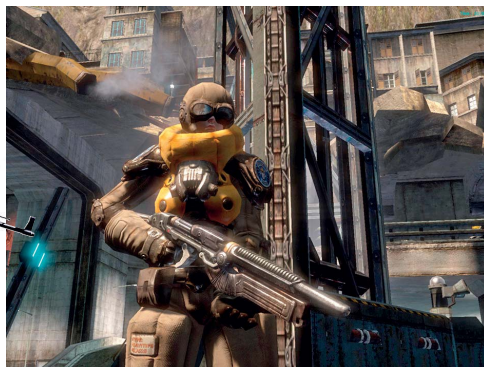


Die Hamburger Replay Studios entwickeln einen ungewöhnlichen Weltkriegs-Shooter. Dass mit der kühlen Violet Summers eine Frau die Hauptrolle spielt, ist dabei noch das geringste Aha-Erlebnis in **Sabotage**; wesentlich eindrucksvoller dagegen fällt schon jetzt die düstere, fast alptraumhaft-surreale Atmosphäre auf. ➤ [3370](#)

Entwickler: **Replay Studios / Anaconda**
Termin: **4. Quartal 2007**



HUXLEY



Die technische Basis ist die eines Online-Rollenspiels, aber in **Huxley** wird geballert – das Spiel wird ein Online-Shooter. Der Schwerpunkt liegt naturgemäß auf Kämpfen zwischen den Spielern, vor allem in Instanzen. Auch Fahrzeuge kommen zum Einsatz. Ach ja, und die Unreal Engine 3. ➤ [3362](#)

Entwickler: **H-Studio / Webzen**

Termin: **2007**

ALAN WAKE

Von den Machern von **Max Payne**: Von Schlaflosigkeit geplagter Schriftsteller zieht sich in eine abgelegene Kleinstadt zurück, bekommt plötzlich Visionen und zweifelt an seinem

Verstand. Remedy verspricht mit **Alan Wake** einen »psychologischen Action-Thriller«. ➤ [3366](#)

Entwickler: **Remedy / Microsoft**

Termin: **2007**



ROGUE WARRIOR



Dick Marcinko und sein Team aus Elitesoldaten gerät in Nordkorea hinter die feindlichen Linien. Der Team-Shooter **Rogue Warrior** erzählt die Abenteuer der versprengten Jungs auf dem bleilastigen Weg nach Hause. Natürlich auf der Basis der Unreal Engine 3, wie praktisch jedes kommende Actionspiel. ➤ [3093](#)

Entwickler: **Bethesda**
Termin: **2007**

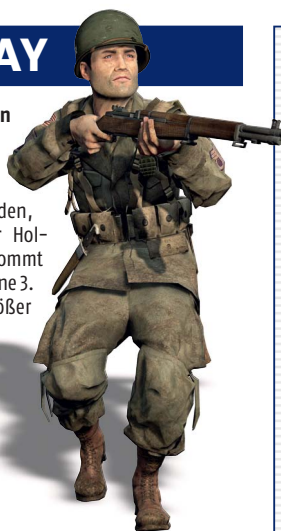


BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



Im dritten **Brothers in Arms**-Teil schlägt es Sergeant Matt Baker mitten in die Operation Market Garden, der Luftlandung über Holland. Zum Einsatz kommt diesmal die Unreal Engine 3. Die Levels sollen größer und freier werden, die Kriegsatmosphäre noch realistischer. ➤ **C96**

Entwickler: **Gearbox / Ubisoft**
Termin: **2007**



TIMESHIFT

Zeitreise-Soldat kehrt in **Timeshift** in die Gegenwart zurück, findet die aber vollkommen verändert vor. Vom Regime gejagt, wehrt er sich mit Temporal Kräften: Zeit verlangsamen, anhalten oder zurückdrehen. Der ziemlich blutige Shooter hängt selbst seit über einem Jahr in der Feinschliff-Schleife. ➤ **3360**

Entwickler: **Saber Interactive / Vivendi**
Termin: **2007**



BIOSHOCK

In den Fußstapfen der genial-klaustrophobischen Kult-Actionserie **System Shock** erzählt **Bioshock** die Geschichte der Unterwasserstation Rapture, die als Zukunftsparadies für

die Elite der Menschheit begann und dann zum Alptraum wurde. Was passiert ist, sollen Sie herausfinden. ➤ **3367**

Entwickler: **Irrational Games / 2k Games** Termin: **2007**



BIZARRES

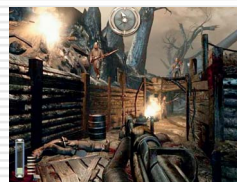
Voodoo Nights

Abgedrehte Buddy-Action von dem Machern von **Cold War**: Duo kämpft mit Bullet-Time-Manövern und Voodoo-Magie gegen Gangmitglieder. ➤ **3343**



Necrovision

Soldat wird von den Schützengräben des Ersten Weltkriegs in eine Unterwelt voller Alptraum-Gestalten verschlagen. Basiert auf der **Painkiller**-Engine. ➤ **3344**



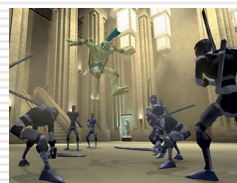
Alliance: The Silent War

Zeitreise durch 90 Jahre Militärgeschichte: Vom Ersten Weltkrieg an besuchen Sie als mysteriöser Kämpfer die Schauplätze großer Konflikte. ➤ **3345**



Teenage Mutant Ninja Turtles

Gott, die Pizzaviecher gibt's noch? Ja, ab März als Kinofilm und als Spiel von Ubisoft. Soll sich spielen wie **Prince of Persia**. Nur halt mit Schildkröten. ➤ **3346**



INFERNAL



Er hat mal für den Himmel gearbeitet, jetzt ist Ryan Lennox ein Agent des Teufels. Aus Rache. Unter den ganzen Himmelsleuten, die ihn auf der Erde jagen, räumt er in **Infernal** mit Waffengewalt und übersinnlichen Kräften auf. ➤ **3359**

Entwickler: **Metropolis / Eidos** Termin: **23. Februar 2007**

SILENT HUNTER 4

Zum vierten Tauchgang gibt's für **Silent Hunter** hauptsächlich grafischen und inhaltlichen Feinschliff statt umwälzender Neuerungen. Die 15 Einsätze spielen im Pazifik, Ihre Crew sammelt nun in den Kämpfen Erfahrung und muss gemanagt und befördert werden. ➤ **2870**

Entwickler: **Ubisoft Rumänien / Ubisoft** Termin: **März 2007**



WELTRAUMSPIELE

The Tomorrow War

Klassisches Weltraumspiel auf Basis einer russischen Buchvorlage. Die Engine soll stufenlose Anflüge vom All bis auf die Oberfläche von allen Planeten erlauben. ➤ **3354**



Tarr Chronicles

Der gewaltige Schlachtraum-Talestra hat sich verirrt und sucht den Weg zurück zur Erde. Unterwegs warten viele Planetensysteme voller Feinde und verlassener alter Zivilisationen. ➤ **3355**



Precursors

Mutiger Mix aus Shooter, Rollenspiel und Weltraumspiel: Sie erforschen vollkommen frei das All, landen auf Planeten und sammeln dort Schätze und Erfahrung. ➤ **F192**



ASSASSIN'S CREED

Zur Zeit des dritten Kreuzzugs 1191 nach Christi huschen und hüpfen Sie als Assassine Altair durchs heilige Land, um die verfeindeten Parteien aufzumischen. Soll sich spielen wie

eine düstere Variante von **Prince of Persia** mit einem großen Schuss Heimlichkeit und Schattendrückerei. ➤ **3368**
Entwickler: **Ubisoft Montreal / Ubisoft** Termin: **2007**



HAZE



Im **Haze** ballern Sie 25 Jahre in der Zukunft als käuflicher Hightech-Soldat für eine private Armee. Bis sich herausstellt, dass die Firma Dreck am Stecken hat. Effektlaster, temporeicher Ego-Shooter von den Machern der **Timesplitters**-Spiele für die PlayStation 2. ➤ **G181**

Entwickler: **Free Radical / Ubisoft**
Termin: **2007**

WHITE GOLD



Der Nachfolger zu **Boiling Point** trägt zwar einen anderen Namen, führt aber das Spielprinzip 1:1 weiter. In einem instabilen Karibikstaat erfüllen Sie Ballermisjonen für Regierung, Rebellen oder Drogenbosse und verbessern Ihren Charakter wie im Rollenspiel. Man habe, sagt Deep Shadow, aus den Fehlern des Vorgängers (Leerlauf, Bugs, katastrophale KI) gelernt. ➤ **F192**

Entwickler: **Deep Shadows** Termin: **4. Quartal 2007**

ELVEON

Das 10tacle-Studio in Bratislava hat die Unreal Engine 3 eingekauft, um damit ein Schwertkampf-Schnitzspiel zu bauen. Statt dumpfer Gegnermassen stellt Ihnen **Elveon** intelligente Gegner gegenüber, die Sie in komplexen Mann-gegen-Mann-Duellen in die Knie zwingen sollen. ➤ **3357**

Entwickler: **10tacle Bratislava / 10tacle**
Termin: **3. Quartal 2007**



DUKE NUKEM FOREVER



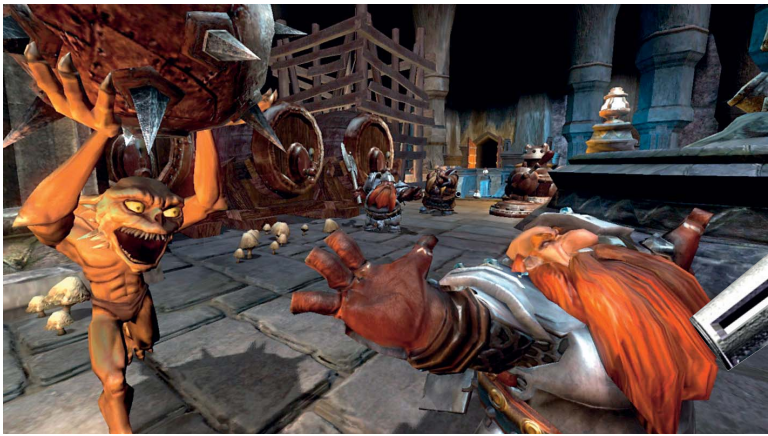
Haha! Hahahahaha!

Entwickler: **3D Realms**

Termin: **When it's done**

STRATEGIE

OVERLORD



Um in der Fantasy-Welt von **Overlord** zum Herrscher aufzusteigen, müssen Sie boshafte Dinge tun. Beziehungsweise tun lassen: von den Minions, gnomartigen Wesen mit unterschiedlichen Talenten, die Sie kommandieren. Das Spiel stammt von den Machern der **Age of Wonders**-Serie. ➤ [3299](#)

Entwickler: **Triumph Studios / Codemasters**

Termin: **3. Quartal 2007**

DISCIPLES 3



Neben **Heroes of Might & Magic** und **Age of Wonders** ist **Disciples** die dritte große Rundenstrategie-Serie im Fantasy-Szenario. Der dritte Teil, **Renaissance**, wird nun in Russland entwickelt. Neben 3D-Städten und erweiterten

Heldenfähigkeiten sollen vor allem die Taktikschlachten durch ein Initiativesystem aufgebohrt werden. ➤ [3300](#)

Entwickler: **.dat / Akella**

Termin: **2. Quartal 2007**

MAELSTROM



Das russische Studio **KD Labs** brachte mit **Perimeter** komplett veränderbare Landschaften ins Echtzeit-Genre. Der Tugend bleibt das Zukunftsspiel **Maelstrom** treu, dazu sollen nun Physikeffekte wie einfrierendes Wasser und Sturmböen kommen. Die drei Parteien reagieren unterschiedlich auf die Elemente. ➤ [3301](#)

Entwickler: **KD Labs / Codemasters** Termin: **15. Februar 2007**

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Ende März kehrt die wichtigste Echtzeit-Strategie-Serie zurück, samt GDI, Nod und einer neuen Alienrasse. Hübsche Tradition: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** setzt

wie die Vorgänger auf eine gefilmte Handlung mit echten Schauspielern. Mit dabei: Bösewicht Kane. ➤ [3181](#)

Entwickler: **EA Los Angeles / EA** Termin: **29. März 2007**



WELTKRIEGSSPIELE

Frontline: Fields of Thunder

Das russische Studio Nival simuliert die größte Panzerschlacht des Zweiten Weltkriegs, den Kampf um Kursk (Unternehmen Zitadelle). ➤ **3306**



Battlefront

Die größten Einsätze des Zweiten Weltkriegs als Hexfeld-Nachstellung für PC-Generäle. Von den australischen Taktik-Veteranen SSG. ➤ **3307**



Theater of War

Auf Basis der 3D-Engine der Flugsimulation IL-2 Sturmovik entsteht eine Echtzeit-Kampfsimulation. Umfasst fünf historische Kampagnen. ➤ **3308**



Sudden Strike 3

Zu den erfolgreichen Vorgängern will das kleinteilige Echtzeit-Strategiespiel mit einer stark verbesserten Steuerung aufschließen. Die Schlachtfelder sollen riesig sein. ➤ **H138**



SPORE

Nach wie vor herrscht Nachrichtensperre über das mit viel Vorschuss-Hoffnung bejubelte Spiel des Sims-Erfinders Will Wright. **Spore** soll das virtuelle Leben von selbstgebaute

Spezies simulieren, vom Schlüpfen aus dem Ei bis zur Zivilisationsgründung und der Reise ins All. ➤ **E146**

Entwickler: **Maxis / Electronic Arts** Termin: **3. Quartal 2007**



DIE SIEDLER 6

Nach dem Wandel in Richtung Echtzeit-Strategie in Teil 5 und der Neuauflage des zweiten Teils soll die **Siedler**-Serie nun das Beste aus beiden Welten kreuzen. **Die Siedler 6** wird ein Aufbauspiel mit Fokus auf Warenkreisläufen und Häuserbau, aber mit Helden und klaren Handlungselementen. ➤ **3302**

Entwickler: **Blue Byte / Ubisoft**
Termin: **3. Quartal 2007**



COMBAT MISSION



Mal Schluss mit Weltkrieg: Nach nun drei Spielen, die **Combat Mission** den Ruf als eine der besten Taktik-Serien eingebracht haben, wechselt das Studio Battlefront das Szenario. In **Shockforce** steuern Sie Nato-Soldaten in einem fiktiven Konflikt in Syrien. Nach wie vor kämpfen Sie rundenbasiert. Zum ersten Mal kommt die neue 3D-Engine CMx2 zum Einsatz. ➤ **3305**

Entwickler: **Battlefront**

Termin: **2007**

WORLD IN CONFLICT

In einer alternativen Gegenwart bekriegen sich Russland und die USA, auch und vor allem mit Atomwaffen. Im innovativen Mehrspieler-Part von **World in Conflict** übernehmen Sie je nach Ihrer Rolle nur Teile der Armee, etwa als Infanterieführer. 2007 soll es endlich Informationen zur Solo-Kampagne geben. ➤ **E126**

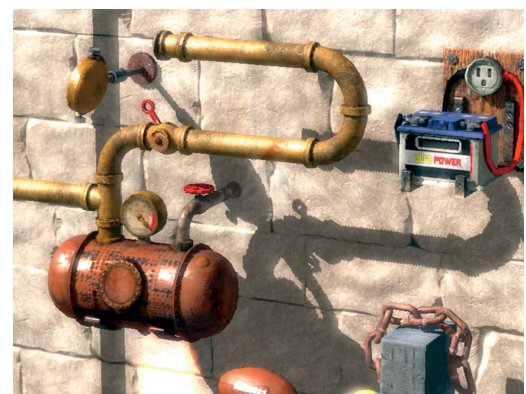
Entwickler: **Massive / Vivendi**
Termin: **2007**



CRAZY MACHINES 2

Der Maschinenbaukasten **Crazy Machines**, ein Ableger des Klassikers **The Incredible Machine**, hat sich in Deutschland eine treue Fangemeinde erobert. Der Nachfolger sattelt um auf 3D-Grafik und benutzt die Ageia PhysX-Engine, um auch Flüssigkeiten, elastische Oberflächen und Beschleunigungen zu simulieren. ➤ **3304**

Entwickler: **Fakt / Novitas**
Termin: **3. Quartal 2007**



ROLLENSPIELE

HERR DER RINGE ONLINE



Mitte Januar begann der europäische Betatest des Mittelalter-Abenteuers **Herr der Ringe Online**. In der Tolkien-Welt schlüpfen Spieler in die Haut der guten Rassen und treffen auf die meisten der bekannten Charaktere aus den Büchern und den Filmen. [3325](#)

Entwickler: Turbine / Codemasters

Termin: 2. Quartal 2007

DRAGON AGE

Die kanadische Spielefirma Bioware (**Baldur's Gate, Knights of the Old Republic**) hat ein makelloses Erfolgsregister und gilt als weltweit bester Entwickler von PC-Rollenspielen. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an das neue Pro-

jekt **Dragon Age**. Das Fantasy-Spiel in einer von Bioware selbst entworfenen Welt soll Maßstäbe in Sachen Handlung, Atmosphäre und Gruppenkämpfen setzen. [3318](#)
Entwickler: Bioware

Termin: 4. Quartal 2007



TWO WORLDS



Das Beste aus **Gothic 3** und **Oblivion** in einem? Klingt gut, was sich Zuxxez für **Two Worlds** vorgenommen hat. In einer frei erforschbaren Fantasy-Region sollen Sie auf Bewohner mit glaubwürdigen Tagesabläufen treffen und mit Ihren Entscheidungen die Welt beeinflussen. Dazu gibt's Actionkämpfe. Das Spiel stammt vom Entwicklerteam von **Earth 2160**. [3069](#)

Entwickler: Reality Pump / Zuxxez

Termin: März 2007

STAR TREK ONLINE



Nach dem enttäuschenden **Legacy** liegt die Hoffnung von **Star Trek**-Fans auf **Star Trek Online**. Zwar sollen Sie vorerst nur Sternenflotten-Mitglieder spielen dürfen, mit denen bestreiten

Sie dafür Raumpkämpfe, Außenmissionen und Holodeck-Einsätze. Im Sommer starten die Betatests. [3321](#)

Entwickler: Perpetual

Termin: 4. Quartal 2007

SACRED 2

Die Fantasy-Welt Ancaria wird von der T-Energie durchströmt. Na gut, Kaffee-Energie wäre uns lieber, aber Hauptsache, der **Sacred**-Nachfolger und **Diablo**-Ableger

Sacred 2 knüpft an die Stärken des Vorgängers an und lässt uns hordenweise Monster niederstrecken. In 3D. ➤ **3319**
Entwickler: **Ascaron** Termin: **2007**



ACTION-ROLLENSPIELE

Silverfall

Wie **Diablo**, nur mit starker Handlungsbetonung und Wahlfreiheit zwischen Natur und Technik, was die Heldenfertigkeiten beeinflusst. ➤ **3328**



Loki

Wie **Diablo**, nur in mystischem Götterszenario und mit Ausrüstungs-Baukasten, in dem Sie jeden Gegenstand in Einzelteile zerlegen dürfen. ➤ **3329**



Mage Knight: Apocalypse

Wie **Diablo**, nur basierend auf dem amerikanischen Sammelfiguren-Spiel **Mage Knight** und mit starkem Fokus auf Koop-Abenteuern gemeinsam mit Freunden. ➤ **2876**



Legend: Hand of God

Wie **Diablo**, nur mit filmreif animierten und choreographierten Kämpfen und einer einzelnen Charakterklasse (Paladin). Vom deutschen Entwicklerteam Master Creating. ➤ **3330**



THE WITCHER



Nach wie vor klingt die nichtlineare Handlung um den Monsterjäger Geralt, der in einer düsteren Fantasywelt moralische Grauzonen auslotet, faszinierend. Geralt muss Schlüsselentscheidungen treffen, die immer sowohl positive wie auch negative Effekte haben. Welche, erfahren Sie oft erst sehr viel später im Spiel. Wermutstropfen: die alternde Aurora-Engine. ➤ **2862**

Entwickler: **CD Project / Atari**
Termin: **2. Quartal 2007**



AGE OF CONAN

Hyboria ist ein gnadenloses Reich, in dem List und Macht regieren und die abgetrennten Köpfe der Unterlegenen fliegen. Das Online-Rollenspiel **Age of Conan** legt den Schwerpunkt auf ein actionreiches Schwertkampfsystem, das auch Angriffe vom Pferd aus erlaubt, und auf gewaltige Belagerungsschlachten zwischen Clans. ➤ **3323**

Entwickler: **Funcom / Eidos**
Termin: **2. Quartal 2007**



CHRONICLES OF SPELLBORN

Die Welt des Online-Rollenspiels **Chronicles of Spellborn** ist in Einzelteile zerbrochen; Spieler reisen zwischen den Splittern und sollen vor allem auch neue entdecken und für ihre Fraktion erobern. Das Spiel soll sich durch den »europäischen Stil« von der Konkurrenz abheben. Die Betatests starten im April. ➤ **F162**

Entwickler: **Spellborn / Frogster**
Termin: **Mai 2007**



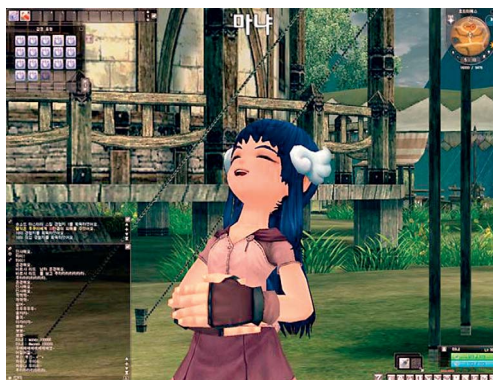
TABULA RASA

Zumindest den Ehrentitel »Am längsten entwickeltes Online-Rollenspiel« hat sich **Tabula Rasa** schon verdient. Es wäre trotzdem schön, wenn das Sci-Fi-Abenteuer mal erscheinen würde. Im Sommer soll's soweit sein. Dann kämpfen Sie in einem Mix aus Shooter und Rollenspiel auf Zukunftsplaneten gegen Aliens. ➤ [3326](#)

Entwickler: **Destination Games / NCSoft**
Termin: **Juni 2007**



RAGNAROK ONLINE 2



Der charmante Anime-Look und das starke Gemeinschaftserlebnis haben **Ragnarok Online** auch hierzulande eine treue Fangemeinde gesichert. Der Nachfolger wird dreidimensional, soll aber immer noch süß aussehen. Gute Idee: Liebgewonnene Ausrüstung steigt mit im Level. In Korea begannen im Dezember die ersten Betatests. ➤ [3324](#)

Entwickler: **Gravity Corp**
Termin: **4. Quartal 2007**

DUNGEON RUNNERS



Mit **Guild Wars** hat NCSoft bewiesen, dass sich Online-Rollenspiele auch ohne Monatsgebühr rechnen. Jetzt kommt der nächste Schritt: Das Online-Spiel **Dungeon Runners** soll gar nichts mehr kosten, selbst der Download ist umsonst. Das Geld kommt über optionale Premium-Abos rein, durch die Spieler Zugang zu geschlossenen Gegenden und Gegenständen bekommen. Inhaltlich geht's knapp und knackig zu: Als Krieger, Magier oder Schütze haben Sie sich im Team durch frei konfigurierbare Zufallsdungeons. Auch kurze 15-Minuten-Abenteuer sollen drin sein. ➤ [3327](#)

Entwickler: **NCSoft**
Termin: **2. Quartal 2007**



WARHAMMER ONLINE

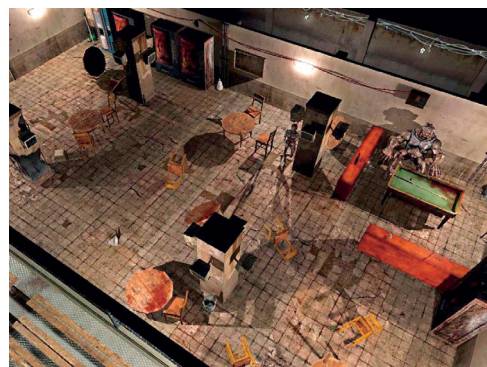
Warhammer Online basiert auf dem Tabletop-Spiel und stammt von den Machern von **Dark Age of Camelot**. Kämpfe gegen Monster und andere Spieler sollen durch die Gestaltung der Welt und der Missionen ausgeklügelt verzahnt werden. Darüber liegt der freche Humor der Vorlage. ➤ [2865](#)

Entwickler: **Mythic / GOA**

Termin: **3. Quartal 2007**



AFTERFALL



Zentraleuropa ist vom Atomkrieg verwüstet, die Überlebenden harren seit Jahren in Bunkeranlagen aus. Sie kehren in **Afterfall** an die Oberfläche zurück, um zu sehen, was von der Welt übrig ist. Das polnische Studio **Intoxicate** kombiniert das Endzeit-Szenario mit einem vielseitigen Charaktersystem und rundenbasierten Kämpfen – hat jemand »Fallout« gesagt? ➤ [3320](#)

Entwickler: **Intoxicate**

Termin: **2007**

VANGUARD



Vanguard ist ein **Everquest** im Geiste – kein Wunder, denn zum Entwickler **Sigil Games** gehören Mitglieder des früheren **Everquest**-Teams. Soll heißen: epische Welt, starke Gruppenbetonung, viel Crafting. Das Spiel ist fertig und eröffnet Ende Januar, in Deutschland erscheint die lokalisierte Variante im März. ➤ [M171](#)

Entwickler: **Sigil Games / Sony**
Termin: **30. Januar 2007**



ADVENTURES

A VAMPYRE STORY

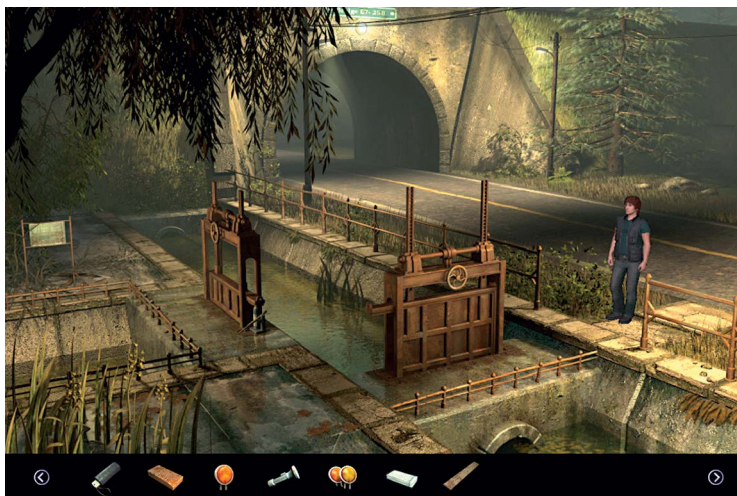
Das US-Studio Autumn Moon besteht zum größten Teil aus ehemaligen Mitarbeitern von LucasArts. Die arbeiten seit mehr als zwei Jahren an **A Vampyre Story**, das die große LucasArts-Abenteuertradition fortsetzen soll. Die Operet-

tensängerin Mona wird von einem Vampir gekidnappt und gebissen. Um sich von ihm zu lösen, muss sie lernen, ihre Vampirfähigkeiten zu kontrollieren. ➤ [3334](#)

Entwickler: **Autumn Moon / Crimson Cow** Termin: 2007



REPROBATES



Obwohl sich die Fans einen Nachfolger zu **Black Mirror** wünschen, macht das tschechische Studio Future Games derzeit lieber einen Thriller namens **Reprobates**. Nach einem Autounfall wacht Adam Raichl in einer Klinik auf, in der nur Patienten liegen, die knapp dem Tod entronnen sind. Was ist passiert – und warum schlafen alle ein, wenn eine Glocke läutet? ➤ [3335](#)

Entwickler: **Future Games / Anaconda**

Termin: 3. Quartal 2007

CASSIUS PEARL

Auch wenn das Bild rechts nicht so aussieht, das Adventure **Cassius Pearl** des französischen Studios Krysallide läuft komplett in 3D-Grafik. Die ist stark stilisiert, um den Cartoon-Look zu erzeugen. **Cassius Pearl** soll aber ein klassisches Point&Click-Adventure werden. Schwerpunkt: dezent skurriler Humor und viele Anspielungen. ➤ [3337](#)

Entwickler: **Krysallide**
Termin: 2007



CSI: HARD EVIDENCE

Telltale (**Sam & Max**) produziert für Ubisoft eine weitere Folge des Spurensuche-Adventures **CSI** auf Basis der gleichnamigen Fernsehserie. Sie lösen Fälle, indem Sie Zeugen ausquetschen und mit Hightech-Gerätschaften Spuren analysieren. Das bekannte CSI-Team steht Ihnen dabei unterstützend zur Seite. Neu dabei: ein Garagenlabor zum Auseinandernehmen von Fahrzeugen. ➤ [3340](#)

Entwickler: **Telltale / Ubisoft**
Termin: 2. Quartal 2007



JACK KEANE

Das deutsche Studio Deck 13 hat mit den beiden **Ankh**-Episoden ausgezeichnete Adventures hingelegt. **Jack Keane** basiert auf dem gleichen Look und Humor, spielt aber in der Koloni-

alzeit. Abenteuer Jack soll mit der hübschen Amanda einen Wissenschaftler und seine Affenarmee stoppen. ➤ **E112**
Entwickler: **Deck 13 / CDV** Termin: **2. Quartal 2007**



SINKING ISLAND

Da mag sein letztes Werk **Paradise** noch so gefloppt sein, Adventure-Opä Benoît Sokal macht tapfer weiter. **Sinking Island** erzählt eine klassische Agatha-Christie-Story: Auf einer Insel wird ein Millionär getötet, Sie suchen unter zehn Verdächtigen den Mörder. ➤ **3339**

Entwickler: **White Birds**

Termin: **2. Quartal 2007**



BELIEF & BETRAYAL



Mit dem ziemlich sperrigen **Eulemberg-Experiment** ist den Italienern von Artematica im vergangenen Jahr kein Glückgriff gelungen. Mit **Belief & Betrayal** wollen sie's diesmal besser machen. Der Mystery-Thriller spürt einem Geheimnis der katholischen Kirche nach – **Sakrileg** lässt grüßen. ➤ **3341**

Entwickler: **Artematica / Anaconda** Termin: **16. Februar 2007**

THE LOST CROWN

Die kargen, aber spannenden Mystery-Adventures der **Dark Fall**-Reihe sind eher eine Sache für harte Adventure-Fans. Der Autor Jonathan Boakes legt mit **The Lost Crown** nach, Untertitel: »Ein Geisterjäger-Abenteuer«. Mit modernster Ausrüstung suchen Sie an Spukorten nach Spuren von Übersinnlichem. ➤ **3338**

Entwickler: **Darkling Room**

Termin: **2. Quartal 2007**



DEAD MOUNTAINEER HOTEL

Dead Mountaineer Hotel wird ein klassisches Adventure aus Russland: Ein Polizeinspektor wird zu einem abgelegenen Hotel gerufen, findet dort aber kein Anzeichen eines Verbrechens. Über Nacht wird das Hotel eingeschneit, die Gäste sind eingeschlossen, und auf einmal taucht eine Leiche auf. Wer der Anwesenden war der Mörder? ➤ **3342**

Entwickler: **Akella**

Termin: **1. Quartal 2007**



OVERCLOCKED

Der Entwickler House of Tales (**The Moment of Silence**) nennt es einen »psychologischen Thriller« und eine »Geschichte über Gewalt«. In **Overclocked** dringen Sie als Psychiater in die Psyche von fünf schwer traumatisierten Menschen ein, um herauszufinden, was ihnen zugestoßen ist. Dabei verschwimmen mit der Zeit Einbildung und Wirklichkeit. 3D-Grafik soll Kamerabewegungen erlauben, die die Dramatik der Geschichte unterstreichen. ➤ **3336**

Entwickler: **House of Tales / Anaconda**

Termin: **Oktober 2007**



SPORTSPIELE

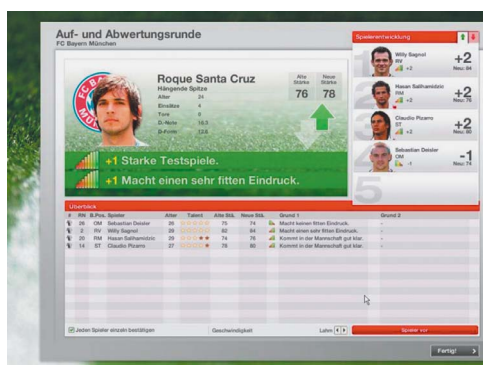
COLIN MCRAE DIRT

Nach zwei Jahren Ruhe kehrt die erfolgreiche Rallye-Serie zurück. Wobei, um Rallye pur geht's nicht mehr, sondern um diverse Offroad-Renntypen, deshalb die Namensänderung zu **Dir**t. Auch Rennen mit Gegnerbeteiligung sind

drin. Die neue Neon-Engine soll vor allem durch Aufprallphysik glänzen; Bäume knicken, Mauern bersten, und die Motorhauben knautschen sich realistisch wie nie. [▶ 3294](#)
Entwickler: **Codemasters** Termin: **3. Quartal 2007**



FM 07: VERLÄNGERUNG



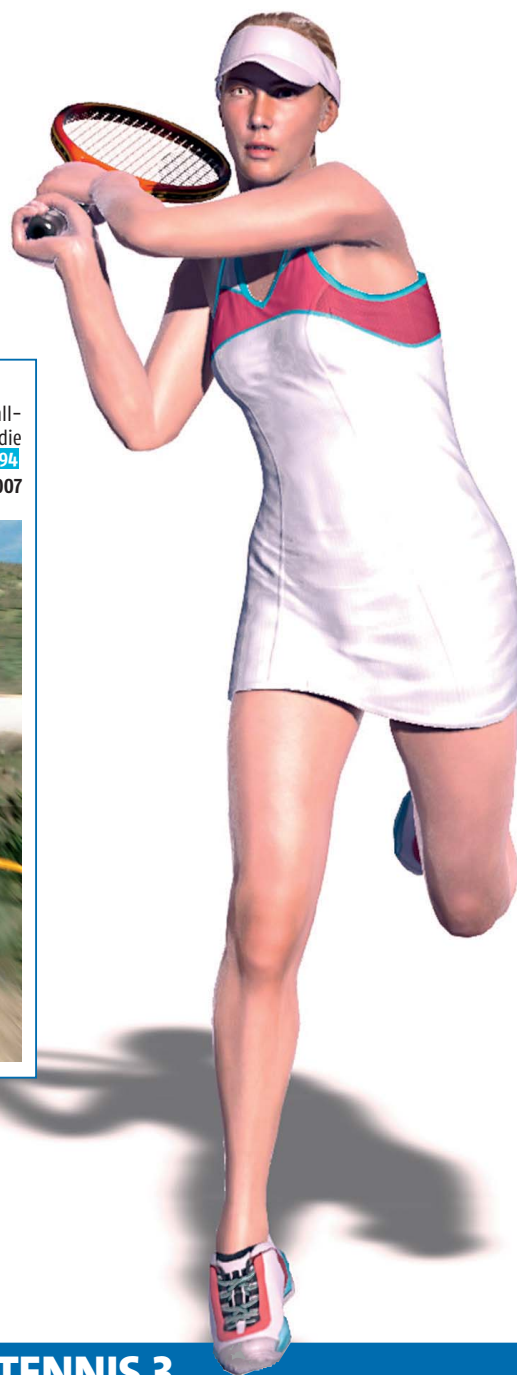
Zum ersten Mal veröffentlicht Electronic Arts eine Erweiterung zu einem Management-Spiel. **Fussball Manager 07: Verlängerung** soll diverse neue Optionen wie Spielertrainer, Prämienszahlungen, Spieler-Neubewertungen am Saisonende und einen Halbzeitbildschirm bringen. Dazu kommen weitere Stadien im In- und Ausland. [▶ 3215](#)

Entwickler: **Bright Future / Electronic Arts**
Termin: **25. Februar 2007**

UEFA CHAMPIONS L. 2006/2007

Die neue **UEFA**-Auflage steht hier eher repräsentativ für den Schwung an EA-Sports-Titeln, die auch dieses Jahr wieder auf Sportspielen hereinbrechen werden. Aber zum UEFA-Spiel gibt's zumindest schon Screenshots, wenn auch von der Xbox 360. Größte Neuerung: Das Sammelkarten-System von **NHL 2002** wird für die Champions League recycelt. [▶ 3295](#)

Entwickler: **EA Canada / Electronic Arts**
Termin: **25. März 2007**



VIRTUA TENNIS 3



Stars des Centre Courts wie Roger Federer oder Maria Sharapova treten in Segas **Virtua Tennis 3** gegen Sie an. Wichtigste Besonderheit: beinahe fotorealistische Grafik. Dazu kommen ein ausgefeiltes Spielsystem und die serientypischen Minispiele wie etwa Zielschießen auf Ballons, durch die Sie die Charakterwerte Ihres Spielers verbessern. [▶ 3214](#)

Entwickler: **Sega**

Termin: **März 2007**



In der Nacht lauern an vielen Stellen Mutanten. Hier sind wir an eine Herde von so genannten **Fleths** geraten, die wir in eine Anomalie locken. So sparen wir kostbare Munition. (1280x1024)

Kurz vor der Kernschmelze

STALKER

Wir versprechen: Das ist der letzte Vorschau-Artikel zum heiß ersehnten Shooter aus der Ukraine – und endlich der erste, der auf tagelangem Spielen einer Preview-Version basiert. Der Test ist nah!

Die Sirene der Forschungsstation Agropom heult. Wir sind längst entdeckt. Vor dem Gebäude, in das wir flüchteten, sammeln sich zig Soldaten. Gelegentlich tastet sich von draußen ein suchender Lichtstrahl durch eines der vielen Fenster und lässt die Schatten von Stockbetten gespenstisch an den Wänden tanzen. Das anhaltende Warnjaulen nehmen wir kaum mehr wahr.

Die anrückenden Soldaten sind uns egal. Wir stehen wie verzaubert im Eingangsflur des Hauses und starren auf einen Heizkörper. Auf einen Heizkörper? Auf einen Heizkörper! Und wir denken, dass das der richtigste Heizkörper ist, der sich jemals in einem Spiel unter ein Fensterbrett drückte. Aussehen, Position, Farbe – das alles wirkt echt. Genau so echt wie die Mini-Windhose, die zirka zwei

Stunden vorher auf dem Dachboden eines zerfallenen Hauses plötzlich durch die Ecken rauschte, Blätter aufwirbelte und uns fast zu Tode erschreckte. Oder wie die drei Typen, die in diesem Dorf palavernd ums Lagerfeuer saßen, einer spielte gelegentlich auf seiner Gitarre. Oder wie der Himmel, über den vom Mond angestrahlte Cumulus-Wolken ziehen, aus dem Blitze zucken, aus dem Regen fällt.

Ist das noch Spiel oder Realität? Es ist ein Spiel. Allerdings ein Spiel, auf das wir seit Jahren warten: **Stalker**. Seit 2002 begleiten wir den Titel nun schon. Wir berichteten in dieser Zeit vom ungewöhnlichen Szenario, von der post-apokalyptischen Zone rund um den Reaktor von Tschernobyl. Von all den fantastischen Plänen der Entwickler, von Fahrzeugen, von der Notwendigkeit zu schlafen, von den physikalischen Anomalien, die Leben zerquetschen, verbrennen, Spieler unter Strom setzen, von cleveren Gegnern. Wir berichteten über die Streichung von Spielelementen (keine Autos, kein Schlafen), über die dauernden Verschiebungen, über das Hickhack zwischen Entwickler GSC Gameworld und Publisher THQ. Aber **Stalker** so richtig lange selber spielen durften wir nie. Und wir hatten ein wenig Angst bei der Installation der Preview-Version. Gilt »Was



Gruselig: Die Tritte und Kratzer des so genannten **Snorks** (Gewinnermonster eines Community-Wettbewerbs) sind höllisch gefährlich. Kommt er Ihnen so nahe, sind Sie schon tot.



Gegen gleich mehrere Feinde, die sich verschanz haben helfen **Granaten** am effektivsten und sehen zudem gerade in der Dunkelheit einfach großartig aus.

lange währt, wird endlich gut!«? Vorweg: Es sieht danach aus. Doch entscheiden Sie selber, folgen Sie uns – in die Zone.

Der Gezeichnete

»Marked One«, Gezeichneter, so nennt man uns, denn wir haben als einziger eine Tätowierung auf dem Unterarm: »S.T.A.L.K.E.R.« steht da. Und wir haben diesen PDA, auf dem zu Beginn nur ein Eintrag verzeichnet ist. Wir sollen jemanden töten. Ansonsten wissen wir nichts. Wir haben keinen Namen, wir kennen uns in der Zone nicht aus. Wir wissen nur, dass wir nach einem Unfall gerade noch dem Tod von der Schippe gesprungen sind.

Doch warum das alles? Was führt uns in die radioaktiv verseuchte Gegend um den Reaktor von Tschernobyl? Warum sollen wir einen gänzlich Unbekannten ausschalten? Mit diesen Fragen fängt **Stalker: Sha-**

dow of Chernobyl an. Gleich darauf der Hinweis, dass der Unbekannte tief im verstrahlten Gebiet stecken muss, nahe am Reaktor. Doch da gelangen wir nur hin, wenn wir die richtige Ausrüstung tragen und uns genügend Freunde gemacht haben. Eine Hand wäscht die andere – das ist das Motto der Zone. Also nehmen wir den ersten Auftrag des schmierigen Händlers an, der kurz zuvor wohl noch dachte, er könne unsere Eingeweide in seinem Kellerladen ungestört entfernen und gewinnbringend verschern. Mit der Anweisung, einen Typen namens Nimble zu befreien, der in einem ehemaligen Busdepot von Banditen gefangen gehalten wird, treten wir das erste Mal ins Sonnenlicht von **Stalker**.

Schrecklich schöner Schrott

Es ist fast so, als wolle uns **Stalker** gleich in den ersten

Sekunden mit seiner Atmosphäre erschlagen. Denn als wir den Unterschlupf des Händlers verlassen, stehen wir in einer Welt, die ebenso wunderschön wie unwirtlich ist. Um uns in einer blassrosa Abendstimmung üppige Vegetation, dazwischen die Ruinen eines kleinen Dorfes und argwöhnisch schauende, bewaffnete Menschen. Und wäre es kein Spiel, durch das wir uns bewegen, würden wir behaupten, wir



DAS INVENTAR

Gewichtskontrolle ist überlebenswichtig, denn je mehr der Stalker im **Inventar** ablegt, desto langsamer bewegt er sich, desto schneller geht ihm die Puste aus. Ab 48 Kilo im Rucksack tut sich dann schlicht gar nichts mehr. Sie werden lediglich eine Nachricht auf dem Monitor lesen, die Ihnen mitteilt, dass Sie zu viel tragen, um sich bewegen zu können. Dagegen hilft: wohlüberlegt einkaufen und Gegner plündern. Und zur Not füttern Sie eben fünf Konserven auf einmal weg, gegen den kleinen Hunger. Denn Ihr Stalker will tatsächlich auch ernährt werden. Sonst geht ihm – genau, die Puste aus!



MISSION »LAB X18«



Wir sollen in Labor X18 eindringen. Um die enorme **Strahlung** auf dem Weg dorthin zu überleben, trinken wir Wodka, werden betrunken und schwanken bis ins Zielgebiet.



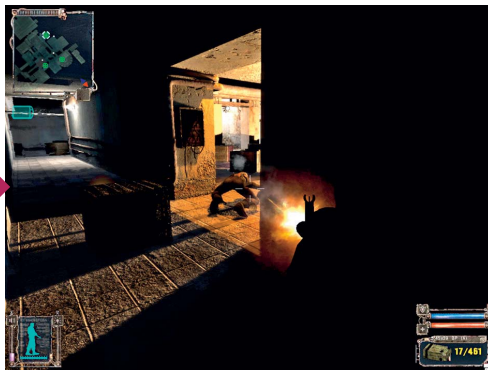
Um ins Labor zu gelangen, brauchen wir einen Schlüssel. Den hat ein Bandit. Und der wohnt dort in diesem alten **Bauhof**. Durch ein Abwasserrohr gelangen wir aufs Gelände.



Dort steht **Häuserkampf** gegen die Schergen des Chefbanditen an. Zunächst geht es draußen zur Sache, später dann in verwinkelten, schlecht beleuchteten Treppenaufgängen.



Mit Schlüssel im Gepäck und einem praktischen neuen **Fernrohr** (in einer Kiste gefunden) für unser Gewehr räumen wir die Wachen am Eingang des Labors aus dem Weg.



X18, endlich! Hier lagern wichtige Militär-Dokumente, aber hier hausen auch Mutanten und warten Anomalien. Der **Snork** rennt vor uns davon – hinein in eine **Flammenfalle**.



Dieser tote **Forscher** hat den Code für eine Sicherheitstür. Um zu ihm zu gelangen, mussten wir Kisten und Fässern ausweichen, die ein Mutant per Gedankenkraft nach uns warf.



Ein weiterer Code lagert beim Toten im orangen Schutzanzug. Der **»Pseudo Giant«** aber hat was dagegen, dass wir die Leiche untersuchen. Mit seinen Krallen drängt er uns fort.



Die **Dokumente**! Die müssen wir jetzt nur noch unserem Auftraggeber, dem Barkeeper in der Stalker-Siedlung, bringen. Bis auf die Strahlung sollte uns nun keine Gefahr mehr drohen.



Ein Fehler, wie wir schnell merken, denn vor dem Labor hat sich schon das **Militär** versammelt und versucht uns aufzuhalten. Die Dokumente nämlich weisen den Weg nach...

könnten diese seltsame Mischung aus Faszination und Feindseligkeit atmen.

Zunächst laufen wir nur rum, schauen und staunen. Der Detailgrad der Darstellung ist enorm: Risse ziehen sich durch den Putz von heruntergekommenen Gebäuden, Dächer sind teilweise eingefallen, Gestrüpp überwuchert alles. Dazwischen lagern Menschen an einem Feuer und spielen sich Lieder auf einer Gitarre vor oder wa-

chen an den Ortsausgängen. Nachdem wir glauben, jeden Busch, jeden Stein, jede Mauer genügend bewundert zu haben, wollen wir unbedingt mehr sehen und sprechen unseren ersten Kontaktmann an. Es ist ein erfahrener Stalker, ein Zonenräuber, das erkennen wir gleich an seiner Kleidung. Er trägt einen speziellen Anzug, der ihn vor der Strahlung schützt, nicht wie wir nur eine alte Jeans und eine speckige Lederjacke. Er rät

uns, seine Männer aufzusuchen, die unser erstes Ziel, das Busdepot, schon eine geraume Weile beobachtet haben.

Alles, nur nicht einfach

Auf dem Weg zum Busdepot flirrt plötzlich die Luft. Wir nehmen eine Schraube und schnippen sie in die Erscheinung. Wuuusch! Eine kleine Eruption schnappt nach allem, was in ihrem Wirkungsbereich liegt. Der Tod ist in **Stalker** unser ständi-

ger Begleiter, jeder Schritt will überlegt sein. Andere Dinge übrigens auch. Denn bis wir am Busdepot ankommen, haben wir schon diverse kaputte Fahrzeuge inklusive daneben liegender Leichen inspiert und auf angriffslustige wilde Hunde geballert. Wir wären wohl besser vor den Viechern weggelaufen! Direkt der erste Auftrag in **Stalker** macht uns gleich mit mehreren Dingen schmerzhaft vertraut: Munition ist ►►



Dieser **Gegner** nutzte das Loch in der Wand minutenlang als Schießscharte. Als wir uns nähern, wagt er sich in den offenen Kampf.

Mangelware, die Gegner sind immer in der Überzahl und – alles andere als dumm. Statt auf uns loszustürmen, bleiben sie im Schutz der Gebäude, warten ab, bis wir uns nähern, laden in Deckung ihre Waffen nach und laufen auch mal weg, wenn wir die Oberhand haben. Trotzdem gelingt es uns schließlich, Nimble zu befreien – unter Zuhilfenahme der Ausrüstung (Waffen, Munition, Medipacks, Bandagen) von erledigten Feinden.

Nimble erweist sich als dankbar und gibt uns die gewünsch-

ten Daten und neue Aufträge. Wir traben in der Abenddämmerung zurück zum Händler, der uns nicht nur mit ein paar Rubel und Wodka belohnt, sondern uns auch den ersten entscheidenden Hinweis auf das Ziel unserer Reise gibt: Wir müssen in die Forschungsstation Agropom, um dort Dokumente zu stehlen. Die Hauptmission von **Stalker** beginnt. Um dafür gerüstet zu sein, wollen wir lieber noch ein paar kleinere lukrative Aufträge in der Nähe erledigen. Dieser schicke

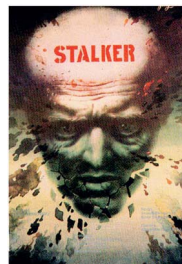
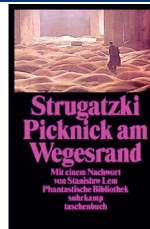
Söldner-Anzug, den der Händler anbietet, hat es uns angetan. Als wir mit zwei neuen Quests inklusive Wegmarkierungen auf unserem PDA wieder aus dem Unterschlupf treten, ist draußen finstere Nacht.

Wieder in Sicherheit

Viel später: Bössartiger mutierter Hunde kleben uns an den Fersen, reißen Wunden, das Leben rinnt aus uns heraus, die letzte Bandage haben wir schon vor Minuten verbraucht. Und jetzt hat unsere AK 74 auch noch La-

BUCH UND FILM

Schon die erste Meldung über Stalker machte uns hellhörig: Die Geschichte klang erstaunlich vertraut, auch der Name selbst löste, zumindest bei den Science-Fiction-Interessierten, eine Art Déjà-vu aus: »Das hab' ich doch schon mal irgendwo gehört!« Genau, gelesen hatten wir das alles schon vor Jahren und zwar in dem russischen Science-Fiction-Klassiker **Picknick am Wegesrand**, erschienen erstmals 1972, geschrieben vom russischen Kult-Autoren-Duo **Gebrüder Strugatzki**. Und fantastisch verfilmt 1979 von **Andrei Tarkovsky** unter dem Titel, genau, **Stalker**. Das Drehbuch schrieben wiederum die Strugatzki-Brüder. Wer einmal diesen Film gesehen hat, weiß plötzlich, mit welch hohem Anspruch die Stalker-Entwickler an ihr Projekt herangegangen sind – und warum diese Ansprüche zurückgefahren werden mussten. Wir hätten es allerdings fair gefunden, wenn der ukrainische Entwickler GSC Gameworld die großen Vorbilder mal beim Namen genannt hätte.



dehemmung! In letzter Sekunde erreichen wir das Hauptquartier der Stalker-Fraktion »Duty« (Pflicht). Die Wachen am Rande der Siedlung erledigen die Monster, wir sind endlich, endlich wieder in Sicherheit. Mit einem Schauer erinnern wir uns an das hinter uns liegende, zerfallene Tunnelsystem. Darin nicht nur zig Söldner, sondern auch zwei extrem gefährliche Mutanten. Das eine Vieh, unser PDA hat es als Bloodsucker vermerkt, konnte sich unsichtbar machen. Das

DER PDA



Der **PDA** (Personal Digital Assistant), Ihr Taschencomputer, ist Missionstagebuch, Landkarte und Lexikon in einem. Er ist Ihr roter Faden durch die Zone.



Diesen **Forscher** müssen wir in ein von Psi-Kräften verseuchtes Gebiet begleiten.

andere, ein so genannter Controller, ergriff kurzzeitig Besitz von unserem Geist. In letzter Sekunde konnten wir ihn erledigen und die telepathische Verbindung kappen. Sonst hätte er uns genüsslich verspeist. Ein wenig grinsen müssen wir auch, erinnern wir uns doch an diesen trottelligen Jung-Stalker, der sich dort unten mit uns anlegen wollte, ballern um eine Ecke bog und dann von einem Querschläger aus der eigenen Waffe erledigt wurde. Oder da war dieser Angeber-Bandit, der auf eine kullernde Granate trat, lang hinschlug, und den's dann richtig schön zerrissen hat. Irrel!

Zufrieden gehen wir in die Bar und überreichen dem Barkeeper die gestohlenen Dokumente. Der gibt uns auch gleich eine neue Aufgabe. Wir sollen im »Dark Valley« einen Zugang zu Labor X18 finden. Lächerlich, denken wir! Nach dem Tunnel kann uns nichts mehr schocken! Doch dann die Warnung: Ohne hochentwickelten Schutzanzug ist der Zugang unmöglich. Der Weg sei zu verstrahlt.

Heiß auf Geheimnisse

Uns fehlen etwa 10.000 Rubel für einen Schutzanzug und wir überlegen, ob wir für die Typen in der Bar ein paar Dienste erledigen sollen. Einer hat sein Gewehr verloren und möchte, dass wir es für ihn wiederbeschaffen. Und so gerne wir durch die Landschaft von **Stalker** stromern, so heiß sind wir

nun auf den neuen Anzug, auf Labor X18 und seine Geheimnisse. Wir entscheiden uns für die schnellere Variante, um an Geld zu gelangen. Wir wollen in der Arena kämpfen. Die funktioniert in **Stalker** ähnlich wie in **Gothic 3**: In einer Lagerhalle voller Kisten treten wir alleine oder mit Partnern gegen immer stärkere Gegner an. Gewinnen wir, werden wir mit Rubel belohnt. Und nur vier Schießereien später haben wir genug Geld, um uns die Spezialkleidung leisten zu können. X18 (siehe Kasten Seite 56), wir kommen...

Nach X18 dann die Forscher in Not, die grässliche Psi-Maschine, die Zombies, Millionen von Ratten. Dazwischen immer wieder grausige Mutanten, Feuer-Anomalien, Blitz-Anomalien und kostbare Artefakte, die am Gürtel getragen, je nach Beschaffenheit die Schutzfunktionen des Anzugs verbessern.

Und dann – man hatte uns zwar gewarnt, dass die Preview-Version nicht vollständig sei – überspringt das Spiel zig Missionen und wirft uns direkt vor dem Reaktor raus. Was da passiert, wissen wir nicht. Wir versauen uns doch nicht das finale Erlebnis, wenn wir jetzt ohnehin nichts verraten dürfen.

Noch viel zu tun

Was wir Ihnen aber doch verraten müssen, ist, dass **Stalker** in der von uns gespielten Version noch reichlich Bugs hat. Mal starten Zwischensequenzen



Diese **Stalker** sind quasi zombifiziert, sie sind Opfer von Psi-Strahlung geworden.



Nach allen wichtigen Etappen der Hauptmission werden Sie mit tollen **Zwischensequenzen** belohnt, die mehr Fragen aufwerfen als beantworten.

nicht, mal fallen Gegner durch den Boden, mal wollen sich Granaten nicht werfen lassen. Am nervigsten sind aber die Abstürze – verursacht durch überlaufenden Arbeitsspeicher.

Auch die Balance stimmt hinten und vorne noch nicht. So schlucken manche Gegner zwei Magazine, ohne umzufallen.

Auch der Munitionsmangel erscheint uns an manchen Stellen etwas sehr harsch. THQ und GSC seien sich über die noch zu leistender Grob- und Feinarbeit bis zur Veröffentlichung im März aber bewusst, versicherte man uns. Wir drücken die Daumen. **Stalker** hat es verdient, fehlerfrei zu erscheinen. **PET**

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

petra@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 23. März 2007

Entwickler: GSC Gameworld / THQ
Status: zu 95% fertig

Petra Schmitz: »Ich hatte ein wenig Angst, ich gebe es zu. Ich hatte Angst, es könne einfach schlecht sein. Aber nach drei Schritten durch die Zone wusste ich, dass ich mir keine weiteren Sorgen machen muss. Das Spiel atmet aus jedem Pixel seine Besonderheit. Dagegen wirken vergleichbare Programme steril wie ein frisch geputzter OP-Saal. Jetzt muss es »nur« noch fehlerfrei gemacht werden. Aber davon abgesehen ist eins schon sicher: Stalker ist der atmosphärisch dichteste Shooter seit Erfindung der Ego-Perspektive.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Mega-Preview



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3291





Das Portal in die Oblivion-Welt des Daedra-Fürsten Sheogorath befindet sich auf einer Insel in der Niben Bay nahe Bravil.

Die sind doch wahnsinnig

OBLIVION SHIVERING ISLES

Kommen Sie mit auf eine erste Reise in eine geteilte Welt voller bizarrer Landschaften, widerwärtiger Gegner und einer göttlichen Herausforderung. Doch Vorsicht: Es könnte Sie den Verstand kosten.

Cyrodiil, Skingrad. In der prachtvollsten Villa der Stadt knistert ein gemütliches Kaminfeuer. Zufrieden lässt sich der Held in einen samtbezogenen Sessel fallen, und die Dienstmagd bringt einen Kelch voll Wein. »Den hab ich mir verdient«, denkt sich der große Krieger, »schließlich habe ich dabei geholfen, den dunklen Daedra-Fürsten Mehrunes Dagon zu besiegen. Ich bin Chef aller Gilden in Cyrodiil, und mir gehört in

jeder Stadt zwischen Anvil und Cheydinhal ein stolzes Haus. Es gibt nichts mehr zu tun für mich und nichts, was ich nicht schon gesehen hätte.« Tja, denkste. Aus dem behaglichen Abend wird nichts, denn ein neuer Daedra-

Fürst hat den ruhenden Helden schon ins Auge gefasst. Der göttliche Herrscher wird die Hilfe eines Sterblichen brauchen, die eines tapferen Recken. Schon öffnet sich ein neues Portal in ein neues **Oblivion**. Es führt auf die Shivering Isles.

Wahnsinns-Fürst

Nach der eher enttäuschenden Sammlung von mickrigem Zu-

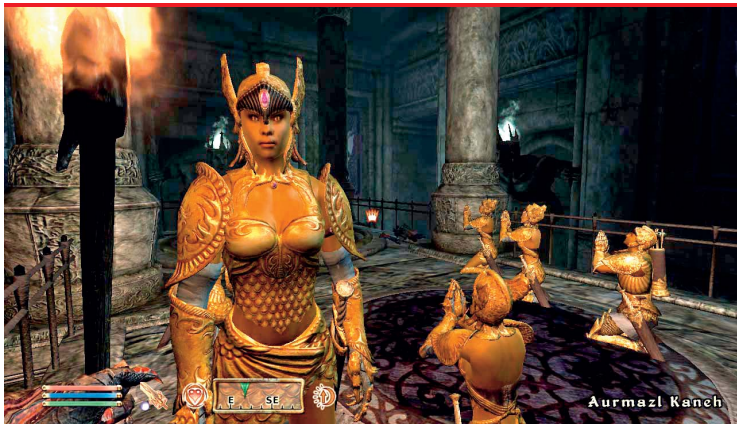
FACTS

- ein neuer Kontinent
- zweigeteilte Welt
- 1/4 so groß wie Cyrodiil
- 30 Stunden Spielzeit
- auch mit neuem Charakter spielbar
- unabhängig von der Oblivion-Hauptquest

jeder Stadt zwischen Anvil und Cheydinhal ein stolzes Haus. Es gibt nichts mehr zu tun für mich und nichts, was ich nicht schon gesehen hätte.« Tja, denkste. Aus dem behaglichen Abend wird nichts, denn ein neuer Daedra-



Auf Zweikämpfe mit **Rittern** in schillernden Rüstungen müssen Sie auch im Addon nicht verzichten.



Die Zeremonie in diesem Tempel scheint ihre Vorbilder im **Hinduismus** zu haben.



In **Dementia** laufen Ihnen besonders entstellte und bizarre Kreaturen über den Weg.



Die **Grummits** sind unangenehm, da sie als Amphibien unter und über Wasser kämpfen.



Was es mit diesem gescheiterten **Experiment** auf sich hat, finden Sie in einer Quest heraus.

behör und mäßigen Quest-Reihen in **Knights of the Nine** (GS 02/2007, Wertung: 69 Punkte) stellt der Entwickler Bethesda nun das lang ersehnte vollwertige **Oblivion-Addon Shivering Isles** vor und erlaubt uns einen ersten Blick darauf. Darin erbittet der Daedra-Fürst des Wahnsinns, Sheogorath höchstpersönlich, von Ihnen Beistand für seine Oblivion-Welt. Der Daedra-Fürst Jyggalag bedroht nämlich die Shivering Isles

in ihrer Existenz. Deswegen braucht Sheogorath die Hilfe eines Sterblichen. Schwer zu erraten, dass Sie das sein sollen. Aber um was genau geht es? Jyggalag hat es sich zur Gewohnheit gemacht, in regelmäßigen Abständen je ein Reich eines anderen Fürsten zu »säubern«. Dieses Mal hat er die Oblivion-Welt der Shivering Isles auserkoren, um die als »Greymarch« bekannte und berühmte Säuberung durchzuführen.

Was es mit dem mysteriösen »Greymarch« genau auf sich hat und welche Motivation Jyggalag antreibt, sollen Sie in Erfahrung bringen. Dazu geht es ab auf die fernen Inseln.

Geteilte Lande

Durch das Portal, das wahrscheinlich auf einer Insel in der Niben Bay nahe Bravil stehen wird, gelangen Sie jederzeit in Sheogoraths Welt. Damit lassen Sie den alten Kontinent aber

nicht endgültig hinter sich, da das Portal in beide Richtungen zu jedem Zeitpunkt durchlässig bleibt. Wer vom neuen Inselreich nach einer Zeit genug hat oder in Cyrodiil noch Geschäfte erledigen will, kehrt einfach wieder zurück. Das dürfte vor allem Spieler betreffen, die das Addon mit einem neuen Charakter bestreiten wollen. Dank des anpassungsfähigen Schwierigkeitsgrades von **Oblivion** sind auch alle Gegenden in **Shivering**

INTERVIEW MIT MARK NELSON



Mark Nelson ist bei Bethesda **Lead Designer** für Shivering Isles.

GameStar Mark, die mangelhafte deutsche Übersetzung von Oblivion war ein großes Ärgernis. Werdet ihr das diesmal besser hinbekommen?

Mark Nelson Ja, da ist einiges schief gelaufen. Das soll nicht wieder vorkommen, darum durchläuft Shivering

Isles eine besondere Qualitätssicherung.

GameStar Es gibt Gerüchte, dass Shivering Isles einen besonders großen Wert auf Humor legen wird. Stimmt das?

Mark Nelson Ich denke, dass die Konzentration auf den Humor ein bisschen überinterpretiert wurde. Sicher führt allein

schon der Rahmen zu ausgefallenen Charakteren, und diese haben auch ihre komischen Seiten. Aber die Story und das Spiel sind dagegen sehr ernst und alles andere als komisch.

GameStar Wird das Addon sowohl für gute als auch böse Charaktere ausgewogene Herausforderungen bieten?

Mark Nelson Gut und Böse sind sehr schwammige Begriffe in einem Elder Scrolls-Spiel, besonders, wenn wir es mit den Daedra zu tun haben. Da ich weder Sheogorath noch andere Daedra-Fürsten als gut oder böse bezeichnen würde, sollten die zugehörigen Quests auch keine solche Ausrichtung haben. Allerdings bieten die Quests verschiedene Lösungswege an. Um zum Beispiel Zutritt zu den Räumen des Herzogs zu erlangen, kann der Spieler jemanden bestechen oder erpressen. Ein talentierter Dieb knackt das Türschloss und

schleicht an den Wachen vorbei, während ein Kämpfer einen Haufen Leichen hinterlassen kann. Ich nehme an, dass solche Entscheidungen von manchen Spielern als Gut oder Böse aufgefasst werden, aber sie wurden von uns nicht speziell so ausgerichtet.

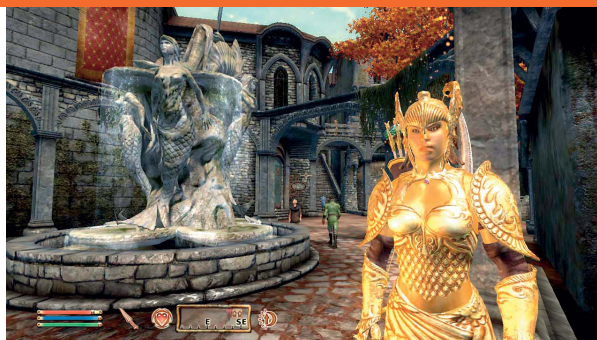
GameStar Gibt es besondere Vorschläge aus der Community, die ihr berücksichtigt?

Mark Nelson Wir wissen zum Beispiel, dass die Quest-Reihe zur Dunklen Bruderschaft überwältigend positiv aufgenommen wurde. Warum? Sie ist spannend erzählt, gut ins Spiel eingebaut, hat interessante Charaktere und bietet abwechslungsreiche Herausforderungen. Aus diesem Erfolg haben wir gelernt und versucht das auf Shivering Isles zu übertragen. Die Charaktere sind nun besser entwickelt und die Quests detaillierter, epischer und abwechslungsreicher als in Oblivion.

IM ÜBERBLICK: WAS IST NEU?



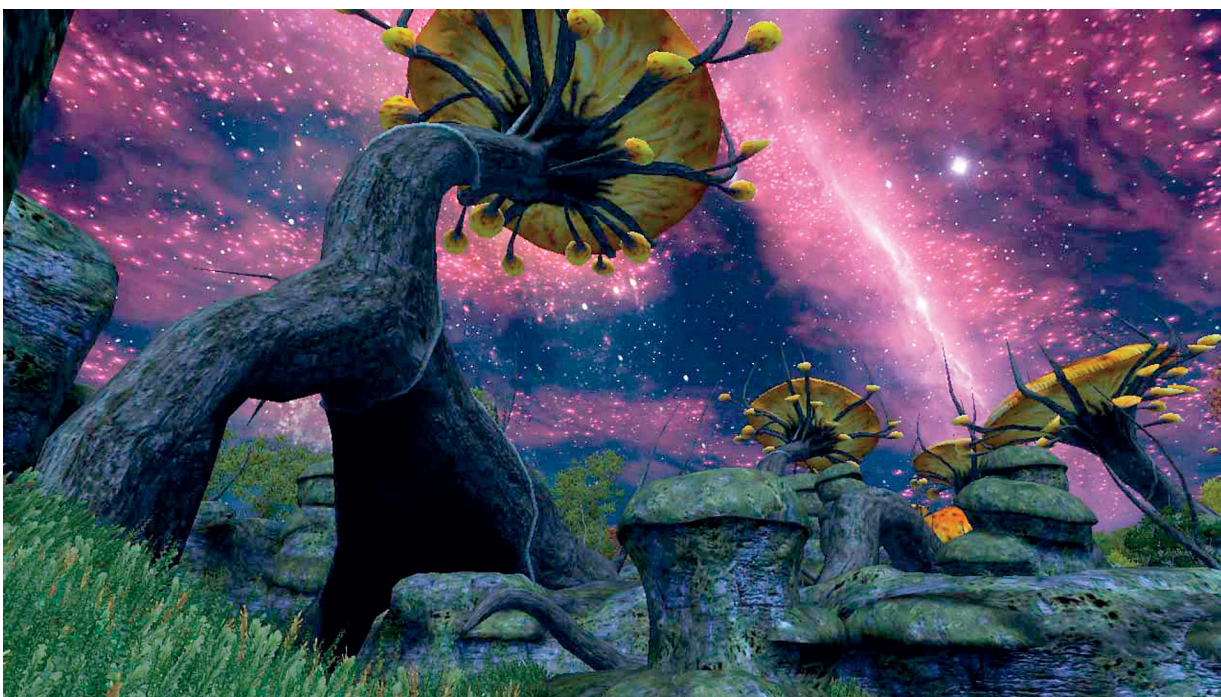
Die **Shivering Isles** sind die Heimat des Daedra-Fürsten des Wahnsinns, Sheogorath. Das Land nimmt etwa ein Viertel der Fläche Cyrodiils ein und ist in die beiden Länder Mania und Dementia eingeteilt. Wo genau die Grenze zwischen beiden Ländern verläuft, können wir leider noch nicht sagen.



Die neuen Städte verfügen über einen eigenen **Architekturstil**.



Neue Gegner wie die giftigen **Elytra-Insekten** sollen uns hart zusetzen.



Die neue Welt bringt auch neue Landschaften mit sich, wie diesen Wald von **Riesenpilzen**, den ein fremdartiger Sternenhimmel überspannt.

Isles für Charaktere aller Levels zugänglich und spielbar. Das Land von Shegorath ist in zwei große Gebiete aufgeteilt: Mania und Dementia. Jeder Landstrich spiegelt je einen Aspekt des Wahnsinns wieder. Mania bildet die eher positiven Seiten des Wahnsinns ab, wie künstlerische Kreativität oder forschende

de Obsession. Alles soll nach Aussage von Bethesda ein bisschen verrückt wirken, ähnlich wie bei **Alice im Wunderland**. Die Menschen, denen Sie hier in den prächtigen Städten begegnen, werden alle ihren eigenen Tick haben: Der eine ist zum Beispiel ein Büchernarr, der andere ein manischer Zahlenspie-

ler. Streifen Sie durch die Lande Manias, soll die Landschaft hell, farbenfroh und voller Leben sein. Ganz im Gegenteil zu den Gegenden von Dementia. Hier sind die negativen Aspekte des Wahnsinns gesammelt. Schon die Natur wirkt düster, lebensfeindlich und Furcht einflößend. Die Kreaturen hier wer-

den grauenhaft entstellt und feindselig sein. Nicht anders werden sich auch die Menschen verhalten: Während der eine Bewohner Dementias krankhaften Wahnvorstellungen hinterher jagt, hält ein anderer in seiner Paranoia jeden Fremden für einen Mörder. Ein so verrückter Ort dürfte eine ganz schöne



Zu den bereits bekannten Element-Atronachs (Feuer, Eis und Sturm) gesellt sich nun ein Verwandter aus **verstümmeltem Fleisch**.

Umstellung für all die werden, die Cyrodiils gepflegte mittelalterliche Ordnung schätzen. Spieler, die hingegen den Vorgänger **Morrowind** gespielt haben, dürften das eine oder andere Stil-Element wieder erkennen, wie zum Beispiel die haus hohen Pilze, die ganze Wälder bilden können. Außerdem gab es im Norden von Vvardenfell, dem Schauplatz von **Morrowind**, eine große Insel mit dem Namen Sheogorad, die nach Sheogorath benannt ist.

Komplexere Quests

Auf den Shivering Isles stellen Sie sich in den Dienst des Hofes des Wahnsinns, der herrschenden und regierenden Institution dieser Welt. Hier gelten Ihre Verdienste aus Cyrodiil nicht viel, und so müssen Sie sich vom Aspiranten bis zum Herzog wieder in Rang und Ansehen hocharbeiten. Im Gegensatz zu den Gilden ist der Rangaufstieg nicht das vorrangige Ziel Ihres Handelns. Stattdessen wächst Ihr Ansehen parallel zu Ihrem Fortschritt in der Hauptquest um Jyggalag und den »Greymarch«. Die einzelnen Quests sollen generell umfangreicher sowie komplexer sein und mehr Lösungswege bieten als die von **Oblivion**. Bevor Sie zum Beispiel mit Ihrem Charakter noch auf Cyrodiil das Portal betreten können, stellt sich Ihnen ein scheinbar unüberwindbarer Torwächter in den Weg. Selbst das mächtigste Schwert

richtet kaum nennenswerten Schaden an. Auf der Suche nach Hilfe können Sie in einer nahe gelegenen Stadt einen Verbündeten finden. Wenn Sie dem einen zusätzlichen Gefallen erfüllen, erhalten Sie zum Dank eine neue Waffe, die besonders effektiv gegen eben diesen Gegner sein soll. Wer es eilig hat und kampfeslustig ist, stürzt sich jetzt schon auf den Feind. Vorsichtiger Naturen suchen noch ein bisschen länger, finden weitere Helfer und greifen erst an, wenn der Sieg sicher ist.

Später auf den Shivering Isles treffen Sie dann einen Ork, der von einem Khajiit-Bettler belästigt wird. Um den Bettler loszuwerden, könnten Sie ihn ermorden, was wahrscheinlich eine Gefängnisstrafe nach sich zieht. Allerdings ist es auch möglich, den Khajiit zu überreden oder zu bestechen. Schließlich soll es auch noch einen sehr eleganten vierten Weg geben, den die Entwickler aber noch geheimhalten. Solche unterschiedlich zu lösenden Aufgaben sollen Ihnen in der neuen Welt deutlich öfter begegnen als in der alten.

Neue Feinde

Auf den Shivering Isles wird Ihnen viel Neues auffallen, vor allem aber die neuen Feinde. Besonders lästig klingen die Shambles: Widerliche Wesen, die aus Skeletteilen zusammengesetzt sind, die von unterschiedlichen Kreaturen zurückgelassen wurden. Selbst (ver-

meintlich) besiegt sollen sie noch gefährlich sein. Oder die Furcht erregenden Grummities, barbarische amphibische Gestalten mit toten Augen und messerscharfen Zahnreihen, die Sie auch noch unter Wasser verfolgen können. Selbstverständlich wird es aber auch neue Zaubersprüche, Tränke und Gegenstände geben. Außerdem verspricht Bethesda neue Waffen und Rüstungen. Diese spiegeln zwar bis zu einem gewissen Grad das wahnsinnige Umfeld ihrer Entstehung wieder, aber die Entwickler legen viel Wert auf die Nutzbarkeit der neuen

Utensilien. Vieles wird Ihnen im Addon aber auch sehr vertraut vorkommen: Das Kern-Spielprinzip aus **Oblivion** bleibt vollkommen unangetastet. Sie steuern, kämpfen und verwalten Ihren Charakter genauso wie zuvor. Auch technisch ändert sich wenig. Neue Spezialeffekte bleiben vor allem den Schlüsselszenen in **Shivering Isles** vorbehalten. Bevor Sie auch in dieser Oblivion-Welt alles gesehen haben, sollen bis zu 30 Spielstunden vergehen. Erst dann ist wieder an einen gemütlichen Kaminabend in Skingrad zu denken.

PCL



Die **Dungeons** sollen verzweigter und abwechslungsreicher werden.

OBLIVION – SHIVERING ISLES

Genre: Rollenspiel-Addon

Termin: Frühjahr 2007

Entwickler: Bethesda

Status: zu 70% fertig

Patrick C. Lück: »Als ich vor Jahren die ersten Bilder von Oblivion sah, stand mir vor Staunen der Mund weit offen. So schön waren die Bilder. Das fertige Produkt war dann in Bewegung zwar auch schön, aber irgendwie steril. Nun sehe ich wieder diese wunderschönen Bilder. Und verbinde diesmal damit die Hoffnung, dass die Shivering Isles lebendiger und weniger baukastenartig werden als der alte Kontinent Cyrodiil. Der Ansatz mit der zweigeteilten Welt des Wahnsinns zeigt da für mich in die richtige Richtung.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3393

Desert Combat 2

FRONTLINES FUEL OF WAR

Erst Fans, dann Mitarbeiter, nun Konkurrenten. Die Kaos Studios planen mit ihrem Erstlingswerk einen Großangriff auf Battlefield 2. Wir haben in New York eine weit fortgeschrittene Version gespielt.



Ein russischer Kampfhubschrauber greift unsere Stellung an und hat unseren Jeep zerstört.



Zwei Drohnen: eine feuert mit Mörsergranaten, die hintere mit einem echten MG.

Das fängt ja gut an: Unser Hubschrauber ist Schrott, und wir sitzen mitten im Kaukasus, umzingelt von schießwütigen Rotarmisten. Aber jammern können wir später, erst mal müssen wir überleben.

Also schnell raus aus dem Wrack und die Absturzstelle sichern. Unsere unsanfte Landung am Rande

einer Ölraffinerie blieb nicht unbemerkt und schon strömen aus allen Richtungen Gegner heran. Also ab hinter die erste Deckung. Zusammen mit einer Handvoll überlebender KI-Kameraden erwidern wir das Feuer. Mit unserem Sturmgeschütz nehmen wir die Gegner aus sicherer Distanz aufs Korn, der eingebaute Granatwerfer erweist sich als äußerst nützlich, um die Mauerreste zu pulverisieren, hinter denen der

Gegner scheinbar hilflos Deckung sucht.

Doch plötzlich fährt er schweres Geschütz auf. Ein gepanzerter Jeep mit aufmontiertem Maschinengewehr greift über die rechte Flanke an und heizt uns ordentlich ein. Da ein Gewehr gegen dieses Fahrzeug eher nutzlos ist, sprinten wir schnell zurück zum Hubschrauber und klemmen uns hinter die noch intakte Minigun. Kawumm, geschafft! Der Jeep ist Geschichte und die Absturzstelle sicher. Und nun? Ab nach Hause, die wohlverdiente Siegeszigarre anzünden und ein erholsames Bad nehmen? Schön wär's! Der dritte Welt-

krieg hat im neuen Team-Shooter **Frontlines: Fuel of War** gerade erst begonnen.

In Battlefields Fußstapfen

Frontlines wird von den noch jungen, aber keinesfalls unerfahrenen Kaos Studios entwickelt. Das mittlerweile auf mehr als 60 Mann angewachsene Team wurde 2002 unter dem Namen Trauma Studios in der PC-Szene berühmt, als es mit **Desert Combat** die erfolgreichste Mod für **Battlefield 1942** veröffentlichte. Zwei Jahre später wurde das Team komplett von **Battlefield**-Entwickler Digital Illusions aufgekauft und sollte an **Battlefield 2** mitarbeiten. Mit dieser Vorgeschichte liegt es natürlich nahe, einen eigenen, klassenbasierten Taktik-Shooter mit Fahrzeugen und riesigen Schlachtfeldern zu entwickeln. Im Gegensatz zum großen Vorbild gibt es in **Frontlines** jedoch eine echte Einzelspieler-Kampagne. Die erste Singleplayer-Mission und drei Mehrspieler-Karten konnten wir bei einem Besuch der Kaos Studios kurz vor Weihnachten in New York einen ganzen Tag ausführlich anspielen.

Rot gegen Blau

Die Hintergrundgeschichte des Spiels ist eher einfach gehalten: Rund 20 Jahre in der Zukunft kommt es zwischen Ost und West zum Krieg um die letzten noch verbliebenen Ölvorräte auf der Erde. Als Teil dieser gewaltigen Maschinerie müssen Sie sich auf Seiten der Western Coalition (Europa und USA) sowie der Red Star Alliance (Russland und China) in acht Missionen durch Wüsten, Stadtruinen und Bergregionen kämpfen. Die Soloaufträge sind jedoch keine simplen Aufwärmgefechte auf Mehrspielerkarten wie bei **Battlefield 2**, sondern aufeinander aufbauende Missionen mit Zwischensequenzen und fortlaufender Story. Das bekannte Klassen-System kommt auch hier zum Einsatz, wurde jedoch erweitert. Sie haben die Wahl zwischen fünf Waffentypen (Load-out) und vier Spezialisierungen (Role-out). Dabei bricht **Frontlines** mit bekannten Genrekonventionen, weshalb Sie beispielsweise nun als Sanitäter auch ein schweres MG mitnehmen oder sich einen Raketenwerfer auf den Rücken





»Hohes Tempo und viel Action«, so beschreibt Kaos-Chef Frank Delise sein Spiel am liebsten. Der wendige Jeep hat alle Mühe dem Heli zu entkommen.

schnallen können. Zu Beginn stehen jedoch nur der Sturmsoldat und der Anti-Vehicle-Kämpfer (der mit der Panzerfaust) zur Auswahl. Im Laufe der Kampagne werden dann weitere Klassen und Spezialisierungen freigeschaltet.

Zurück in den Kaukasus. Unser Hubschrauber ist bekanntlich ein Wrack und das Abholteam lässt weiterhin auf sich warten. Also sollen wir uns im Kriegsgebiet etwas umschauen. Das Oberkommando hat uns zwei neue, knifflige Ziele zugewiesen: Eine feindliche Luftabwehrstellung soll zerstört und ein strategisch wichtiges Waffenarsenal erobert werden. Warum das Spiel den Namen **Frontlines** trägt, wird nun auch klar: Nach erfolgreichem Missionsziel verschiebt sich die Frontlinie nun in Richtung der Gegner, und es erscheinen zwei neue Kontrollpunkte. Wie wir nun weiter vorgehen, bleibt uns selbst überlassen. Wir müssen zwar beide Ziele erfüllen, in welcher Reihenfolge wir dies tun, welchen Weg wir dafür einschlagen und welche Waffen wir einsetzen, ist allein unsere Entscheidung.

Schnell und explosiv

Da etwas Luftunterstützung nie schaden kann, brechen wir zur Flakstellung auf. Mehrere Gegner versperren uns den Weg, und wir müssen nach einigen Treffern erst mal kurz in der Deckung verschnaufen. Das Gesundheitssystem in **Frontlines** funktioniert dabei wie in **Call of Duty 2** und **Rainbow Six: Vegas**. Die Suche nach Medipacks entfällt also, da Sie nach kurzer Zeit ohne Treffer wieder geheilt sind. Sollten Sie doch einmal den virtuellen Tod finden, starten Sie an einem der zuvor eroberten Kontrollpunkte neu. Zum Glück müssen wir uns im Moment aber darüber keine Sorgen machen. Die Verteidiger sind mit ein paar gezielten Granaten - die Sie einfach durch Tastendruck werfen können - schnell ausgeschaltet und der Weg frei. Da unsere Munition knapp wird, tauschen wir unser Sturmgewehr mit einer vom Gegner fallengelassenen Waffe russischer Bauart und stürmen aufs Dach, um die Luftabwehraketen außer Betrieb zu setzen. Als wir nach getaner Arbeit mit dem Fallschirm vom Dach stür-

zen wollen, erspähen wir eine Kiste mit einem sonderbaren High-Tech-Spielzeug: einer Aufklärungsdrohne.

Die Steuerung der Drohne ist spielend leicht. Einmal gestartet, schwebt das kleine Fluggerät vor uns in der Luft. Die Ka-

meraperspektive wechselt und wir können nun zwischen unserer und der Dronenperspektive hin- und herschalten. Über Treibstoff müssen wir uns keine Sorge machen, solange wir nicht einen bestimmten Radius verlassen, ist unser Kleinsthub-



Auf der weitläufigen Oilfield-Karte dominieren die starken Kampfpanzer.



Der Dronenspezialist ist eine von vier Rollen in **Frontlines: Fuel of War**.



Eine Gruppe von Soldaten der **Western Coalition** verteidigt im Multiplayer einen Kontrollpunkt in einer zerbombten Stadt.

schrauber sicher. Besorgniserregender sind da vielmehr die feindlichen Soldaten, die unsere Drohne beim Erkundungsflug über die Karte entdeckt haben und natürlich das Ding vom Himmel holen wollen. Also schnell etwas Höhe gewinnen und Abstand halten. Wir könnten natürlich auch zum Sturzflug ansetzen und die Drohne als Kamikaze-Waffe einsetzen, jedoch erscheint uns das Aufdecken und Markieren der Gegner nützlicher zum Erreichen unseres nächsten Zieles. Wir parken die Drohne also an einer so luftigen wie günstigen Position und kämpfen am Boden weiter.

»Sie wurden befördert«

Als wir dann wenig später in den Mehrspielermodus wechseln, bekommen wir einen Vorgeschmack auf das Spielzeug, mit dem wir in späteren Offline-Missionen unterwegs sein

werden. Wie bei **Wolfenstein: Enemy Territory** gibt es in **Frontlines** Ränge für die vier Klassen. Im Multiplayer-Modus gelten diese nur für die gerade laufende Partie: Ist die Runde vorbei, fangen Sie wieder auf Stufe 1 an. Als Aufklärer verdienen Sie sich beispielsweise Punkte durch das Benutzen der Drohne und das Aufspüren von Gegnern. Auf Stufe 2 erhalten Sie dann – abhängig davon auf welcher Seite Sie spielen – entweder eine fahrbare Drohne mit MG oder einen Hubschrauber mit Raketenwerfer. Im höchsten Rang können Sie dann sogar eine mit Mörsern bestückte Angriffsdrohne oder ein äußerst wendiges, mit Sprengstoff beladenes Mini-Auto steuern. Der Clou ist, dass Sie alle Drohnen gleichzeitig einsetzen und zwischen diesen umschalten können.

Wer eher ein Freund großflächiger Zerstörung ist, sollte die

Air-Support-Fähigkeit wählen. Damit verfügen Sie am Anfang über einen Präzisions-Luftangriff, der beispielsweise unbewegliche Ziele wie einen Panzer beim Erobern eines Kontrollpunktes zerstören kann. Einen Rang höher gibt es dann einen großflächigen Bombenangriff, und auf Stufe 3 können Sie auf Seiten der Western Coalition über ein mächtiges Gunship mit MGs und Raketenangriffen befähigen, während der Ostblock als ultimative Waffe einen Mehrfachsprengkopf im Arsenal hat. In der Pionier-Rolle unterstützen Sie Ihr Team durch Reparaturarbeiten, Sanitätsdienste und panzerbrechende Geschosse.

Vor und zurück

Auch bei Mehrspielerpartien kommt der Frontlines-Modus zum Einsatz. Im Gegensatz zur klassischen Conquest-Variante müssen wir uns in **Frontlines**

nur auf zwei Flaggen konzentrieren. Haben wir den Gegner von dort vertrieben, rückt die Front weiter nach vorne und wir können die nächsten Kontrollpunkte angreifen. Bei unseren Testmatches funktionierte das System hervorragend.

Die versprochenen Squad-Features konnten wir noch nicht ausprobieren. Laut Kaos sollen sich alle aus **Battlefield 2** bekannten Funktionen wie Wegmarkierungen, VoIP und Feinderkennung auch in **Frontlines** wiederfinden. In Fahrzeugen sollen sich Mitspieler sogar gegenseitig Ziele markieren können. Ob den New Yorkern die schwierige Balance zwischen den Boden- und Lufteinheiten gelingt, ist noch nicht zu sagen. Die Helikopter sind zwar leicht zu steuern, aber es fehlte noch an Gegnern und die Trefferenzonen an den Fahrzeugen waren noch nicht aktiviert. Wir warten gespannt auf den Beta-Test im Laufe des Jahres. **RH**



Unreal Engine 3: realistische Rauchschwaden.



Der MG-Soldat und der Anti-Vehicle-Kämpfer sind zwei der fünf wählbaren Grundklassen.



Ein bewaffneter Transporthubschrauber gibt uns beim **Angriff Feuerschutz**.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

rene@gamestar.de

Genre: Team-Shooter
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Kaos / THQ
Status: zu 70% fertig

René Heuser: »In einer perfekten Welt hätte Battlefield-Entwickler Dice selbst auf die Kritik der Spieler reagiert und neue Spielmodi, zerstörbare Umgebung sowie unverbrauchte Ideen in die eigene Serie integriert. Da es diese Welt aber nicht gibt, ist es gut, dass aus Fans Konkurrenten geworden sind, die dem Genre ihren eigenen Stempel aufdrücken. So viel Spaß wie bei den weitläufigen Panzerschlachten hatte ich schon lange nicht mehr!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2884

Grenzerfahrung

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Der Taktik-Shooter mit dem längsten Namen der Welt macht alles so wie sein Vorgänger – nur besser.

Seit Jahrzehnten fallen jeden Frühling Tausende amerikanischer Studenten wie die Heuschrecken über Mexiko her. Sie plündern und brandschatzen zwar nicht, doch das Ergebnis sieht meist ähnlich aus: zugemüllte Strände, leeresoffene Kneipen, Schnapsleichen in den Straßen. Diese spezielle Art der unmilitärischen Invasion nennen die US-Jugendlichen »Spring Break«, die Einheimischen Guerillakrieg. Klar, dass das nicht lange gut gehen

konnte: In **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** von Ubisoft schlägt Mexiko zurück und marschiert in den Vereinigten Staaten von Amerika ein.

Illegale Einwanderer

Das Schwellenland Mexiko greift die Weltmacht USA an? Ist das nicht ein wenig unglaublich? »Überhaupt nicht«, meint Bo Andersson, Chef des verantwortlichen Entwicklerstudios Grin: »Die Amerikaner haben schon seit gerau-

mer Zeit Angst, mexikanische Plünderer könnten ihr Land überfallen. Die bilden sogar Bürgerwehren, die in ihrer Freizeit die Grenze bewachen«. Außerdem sind die bösen Buben in **Advanced Warfighter 2** nicht von der nationalen Armee Mexikos, sondern natürlich eine radikale Splittergruppe derselben, die zu allem Übel natürlich noch eine Atombombe in ihrer Gewalt hat. Und wen schicken die Vereinigten Staaten daraufhin ins Gefecht? Ihre bes-

ten Soldaten, die von der Eliteeinheit »Ghosts«. Natürlich.

Vier Muskeltiere

Wie im Vorgänger steuern Sie auch diesmal Captain Scott Mitchell. Der musste sich mit drei Kameraden bereits in Teil 1 durch Mexico City ballern, ist deshalb gerade schon in der Gegend und darf jetzt wieder ran. Über einen Zeitraum von 72 Stunden verfolgen er und sein Team die Terroristenarmee durch mexikanische Slums und über weitläufige Haciendas bis hinein ins Staatsgebiet der USA. Die Schlachtfelder, auf denen die Ghosts unterwegs sind, sollen also deutlich abwechslungsreicher werden als zuvor: mal verwinkelte Lehmhöfe, mal weitläufige Steppe, mal enge Gebäudekomplexe statt der immer gleichen Stadtgebiete des Vorgängers. Auch sonst hat Grin **Advanced Warfighter 2** im Vergleich zu Teil 1 an entscheidenden Stellen verbessert, wenn auch das Spielprinzip gleich bleibt. Noch immer kommandieren Sie ihre drei Kollegen mit der Maus in der Spielgrafik umher, weisen Sicherungsbereiche und Ziele zu, sehen nun aber sofort, wo die Ghosts in Deckung gehen werden: Wie in **Full Spectrum Warrior** markieren Kreise die Punkte, an denen die Soldaten Stellung beziehen. Die Zeiten, in denen Ihr MG-Schütze überraschend auf freiem Feld Pause machte, sind damit wohl vorbei.



Die Ghosts bekommen jetzt regelmäßig Unterstützung durch Fahrzeuge wie diesen Stryker-Schützenpanzer.



Wie im Vorgänger werden erspähte **Gegner** für die Ghosts mit roten Rauten markiert.

Tequila Sunrise

Optisch bleibt bei **Advanced Warfighter 2** im ersten Moment alles beim Alten – bis plötzlich mitten im Einsatz die Sonne aufgeht. Dynamischer Tageszeitenwechsel! Grundsätzlich werden diese Ereignisse zwar von besonderen Situationen ausgelöst (so setzt etwa die Dämmerung erst dann ein, wenn wir einen bestimmten Punkt des Schlachtfelds überquert haben), trotzdem erscheint die Spielumgebung so viel glaubwürdiger. Denn immerhin dauern die Einsätze der Ghosts nun länger als zuvor – eine schwer bewachte Hacienda zu umschleichen kann schon mal eine halbe Stunde dauern. Bei derart langen Missionen ist ein gutes Speichersystem natürlich Pflicht. Deshalb dürfen Sie in **Advanced Warfighter 2** Ihren Fortschritt jederzeit sichern – solange Sie nicht gerade mitten im Feuergefecht stecken. So ruinieren Sie sich nicht durch Quicksave-

Dauerfeuer die Spannung, können aber guten Gewissens eine Mission unterbrechen, wenn etwa nach einer durchgezogenen Nacht gerade die echte Sonne vor Ihrem Fenster aufgeht.

Hör mal, ich seh' was!

Durchzockte Nächte dürfte es besonders im Multiplayerpart geben. Der bekommt nämlich einen neuen, vielversprechenden Modus: »Recon versus Assault«, also Ghosts gegen Terroristen. Die Elitesoldaten müssen drei Objekte (Radarstationen, Funkwagen oder ähnliches) ausschalten, die Guerillas Selbiges verhindern. Doch während die Schurken nach jedem virtuellen Tod und einer kurzen Pause wieder ins Spiel einsteigen können, haben die Ghosts nur je ein Leben. Dafür bekommen sie für jeden Abschuss Erfahrungspunkte, für die sie stärkere Waffen und Ausrüstungsgegenstände bekommen, etwa Präzisionsgewehre, die durch Wände schießen. Ihre ausgeschalteten Kameraden schauen sich außerdem mit den Helmkameras der Überlebenden um und markieren so Gegenspieler mit einer roten Raute. Das funktioniert auch im Singleplayer-Modus: Mitchell kann sein Team durch die schwenkbare Linse am Kopf jedes Ghosts praktisch fernsteuern – ein großer Vorteil gegenüber Teil 1, in dem die links oben eingeblendete Perspektive unserer Kameraden nahezu nutzlos war.



Zukünftig werden die Ghosts öfter **schleichen** müssen.



Dämmerung in Mexiko: malerische Ballereien dank dynamischem **Tageszeitenwechsel**.

Abgespeckt

Trotz mittlerweile weit verbreiteter, leistungsstarker Dual-Core-Prozessoren bleibt die verkleinerte Sicht durch die Helmkamera der Ghosts auch in **Advanced Warfighter 2** ein schmuckloses, zweifarbiges Gitternetz, in dem wir so gut wie nichts erkennen – die Xbox 360 zeigte hingegen schon im Vorgänger in Farbe und Echtzeit, was unsere Kameraden sahen. Bo An-

dersson rechtfertigt sich: »Wir wollen, dass unser Spiel auch auf schwächeren Rechnern gut läuft, daher die einfache Darstellung«. Die Versionen für PC und Xbox 360 werden außerdem wieder von unterschiedlichen Studios entwickelt. Andersson: »Bei unserer Fassung gibt's dafür viel größere Levels. Und natürlich deutlich mehr Taktik«. Und darauf kommt's in einem guten Taktik-Shooter ja schließlich an. **FAB**



Grin hat die **Animationen** der Ghosts weiterentwickelt.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Grin / Ubisoft
Status: zu 80 % fertig

Fabian Siegmund: »Toll, dass Grin all das geändert zu haben scheint, was ich im Test des Vorgängers moniert habe: Ich kann nun relativ frei speichern, meine Mannen besser per Helmkamera dirigieren, Feindwaffen aufnehmen, sehen, wo meine Kollegen in Position gehen und im Koop-Modus weiterspielen, obwohl mein Teamchef gestorben ist. Trotzdem reizt mich Advanced Warfighter 2 nicht so sehr wie seinerzeit der Vorgänger, denn alles in allem sind sich die Spiele eben doch sehr ähnlich, und Teil 1 kenne ich nunmal schon.«



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **3369**



Unfall im SLK – ein Schadensmodell bekommt nur der andere Verkehrsteilnehmer zu spüren.



Ein Rennen im Audi TT: Sämtliche Cockpits haben die Entwickler detailgetreu nachgebaut.

Hawaii statt Azeroth

TEST DRIVE UNLIMITED

Es gibt kein Bier auf Hawaii – aber dafür satte 1.600 Kilometer Straße. Mehr als genug Spielraum, um sich mit PS-starker Unterstützung von Ferrari, Lamborghini und Corvette mal so richtig auszutoben.

Es klingt wie der Traum eines großenwahnsinnigen Rennspiel-Designers, der zu tief ins Glas geschaut hat: die komplette hawaiianische Insel Oahu als frei befahrbare Online-Welt, auf der sich hunderte Spieler mit über 90 originalge-

treuen Autos und Motorrädern duellieren. Zu schön, um wahr zu sein? Von wegen! **Test Drive Unlimited** beweist schon seit Monaten auf der Xbox 360, dass selbst die großenwahnsinnigsten Träume eines Tages Realität werden können. Mitte Februar

rollt nun endlich auch die PC-Version an die Startlinie. Und wie traumhaft die sich spielt, haben wir mit der Beta-Version schon mal ausprobiert.

Teures Pflaster

Unser Hawaii-Ausflug beginnt in Honolulu, mit satten 200.000 Dollar in der Tasche. Doch die haben

wir schon nach zehn Spielminuten verprasst: 2.000 Dollar kostet uns der Mietwagen, mit dem wir zum Immobilienmakler fahren. Der knöpft uns unverschämte 150.000 Piepen für ein erstes kleines Appartement ab – samt großer Garage. Versteht sich. Und in die stellen wir unser erstes Auto: ein Audi TT Coupé für 42.000 Dollar.

Zeit für eine erste Inseltour: Per Tastendruck öffnen wir eine zoombare Karte von Oahu, auf der wir jeden





Zeitdruck einmal anders: Da wir uns einen 170.000-Dollar-teuren **Ferrari F430 Spider** noch nicht leisten können, bleiben uns nur zwei Minuten Probefahrt am Strand von Waikiki.

VERBESSERUNGEN DER PC-VERSION

- Hardcore-Simulationsmodus, der nur mit einem Lenkrad wirklich beherrschbar ist
- Unterstützung von Lenkrädern mit drei Pedalen und 5-Gang-Schaltknüppel
- sämtliche Menüs lassen sich per Maus bedienen
- es fallen keine Online-Gebühren an
- Unterstützung des TrackIR-Bewegungssensors, so dass sich Besitzer der Hardware während der Fahrt frei im Cockpit umschauen können

beliebigen Punkt als Ziel für unser Navigationssystem markieren dürfen. Wir wählen den Strand von Waikiki und brausen los. Weil uns nun eine sympathische Frauenstimme den Weg erklärt, können wir uns ganz auf die wunderschöne Landschaft konzentrieren... und brettern prompt in einen Lastwagen. Während dieser seine Ladung verliert, bleibt unser TT ohne eine einzige Beule. Denn das Schadensmodell von **Test Drive**

Unlimited zerdeppert zwar den Gegenverkehr, verschont jedoch die Spielerfahrzeuge.

Dein Freund und Hetzer

Keinen Kratzer im Lack, aber dafür die Polizei auf den Fersen. Denn die KI-gesteuerten Ordnungshüter drücken zwar beide Augen zu, wenn wir reihenweise rote Ampeln missachten, verstehen bei Blechschubsern aber deutlich weniger Spaß. Und weil wir nun mal bevorzugt mit 200 Sachen durch den dichten Innenstadtverkehr pflügen, lassen sich kleinere Unfälle nur selten vermeiden. Weil es uns nicht gelingt, die Geschützhüter abzuhängen, landen wir schließlich unsanft in einer Straßensperre und müssen 4.000 Dollar abdrücken.

Blitzlicht-Gewitter

Endgültig Ebbe in der Kasse, es wird Zeit Geld zu verdienen. Ein Blick auf die Karte offenbart Dutzende abwechslungsreiche

Einnahmequellen – von ganz normalen Rennen und Zeitfahrten über Kurieraufträge bis zu Beschleunigungstests. Bei Letzterem müssen wir eine Reihe von Radarfallen mit größtmöglicher Geschwindigkeit passieren. Der Clou: Wir können Ren-

nen sowohl gegen KI-Gegner als auch menschliche Piloten austragen. Oder wir erstellen anhand von über 50 definierbaren Regeln unsere eigene Veranstaltung, zu der wir andere Fahrer einladen. Wer mag, kann **Test Drive Unlimited** aber auch



Per gedrückter Maustaste können wir uns frei in unserer **Corvette Stingray** umsehen.

AUSFLUGSZIELE IN HONOLULU



Eine **Mission**: Je schneller wir die Radarfallen passieren, desto mehr Geld bekommen wir.



Die schöne **Anhalterin** sucht einen Chauffeur. Wir müssen schnell und unfallfrei fahren.



Unser **Appartement**: Hier wechseln wir Auto, Kleidung und überprüfen den Spielfortschritt.



Beim **Audi-Händler** schauen wir uns neue Wagen an, die wir sogar Probe fahren dürfen.



Im **Klamottenladen** stellen wir uns ein neues modisches Outfit zusammen.

komplett offline spielen. Die meisten Missionen sind an Fahrzeuggruppen gebunden – mit unserem TT dürfen wir etwa nur in der untersten Klasse F antreten. Doch dank unserer ersten verdienten Preisgelder können wir uns bald einen feuerro-

ten Ford Mustang GT leisten (Klasse E). Und zack – schon hat die Suchtfalle zugeschnappt. Denn auf der Straße und beim Händler entdecken wir immer neue Schmuckstücke, die wir unserer Sammlung unbedingt noch zufügen müssen.

Bockige PS-Monster

Dummerweise passen nur vier Autos in unsere Garage, also muss ein weiterer Wohnsitz her. Weil wir es nicht abwarten können, bis wir das entsprechende Geld beisammen haben, leihen wir uns beim Mietwagenhändler den neuen Mercedes SLK – 20 Minuten kosten rund 2.000 Dollar. Während unserer Spazierfahrt auf einer Küstenstraße entdecken wir die ak-

tuell noch größte Schwäche von **Test Drive Unlimited**: Schnellere Autos reagieren im Grenzbereich extrem empfindlich und geraten frustrierend schnell ins Schleudern, vor allem mit Tastatursteuerung und deaktivierter Traktionskontrolle. Hier sollten die Entwickler unbedingt noch nachbessern, damit es kein böses Erwachen gibt, wenn der Traum vom Online-Rennspiel im nächsten Monat endlich wahr wird. **HK**



Ein **Polizeiauto** versucht, unserem Ford Mustang den Weg abzuschneiden.

TEST DRIVE UNLIMITED

heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 23. Februar 2007

Entwickler: Eden / Atari
Status: zu 95% fertig

Heiko Klinge: »Egal, wie gut es nun tatsächlich wird: Test Drive Unlimited revolutioniert das Genre. Endlich eine Rennsimulation mit einer offenen Welt, durch die ich mich völlig frei bewegen kann. Es gibt keine Grenzen mehr, sondern die Straße führt mich vom Strand über die Baumwollplantagen bis in die Wolkenkratzerhochhäuser von Honolulu – ich fühle mich wie ein staunender Tourist. Wenn die Entwickler die etwas zickige Fahrphysik noch ein wenig zähmen, könnte Test Drive Unlimited zum World of Warcraft der Rennspiele werden.«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK 3378**

Chinesisch auf kanadisch

JADE EMPIRE

Eineinhalb Jahre nach der Xbox-Version bringt Bioware die PC-Fassung des Action-Rollenspiels. Und die ist mehr als nur ein Konsolen-Abklatsch.

Ermordet oder entführt: das typische Schicksal von Kampfkunstmeistern, sobald ihr Schüler vor der Abschlussprüfung steht. Auch in **Jade Empire** vom kanadischen Rollenspielentwickler Bioware (**Baldur's Gate**) verschwindet der Ausbilder des Spielers plötzlich. Von einer lahmen Story ist das Action-Rollenspiel trotzdem weit entfernt. Aber: **Jade Empire** für den PC, 18 Monate nach der Xbox-Version? Braucht das wer? Ja. Denn Bioware hat die Qualitäten dieses Konsolen-Kulttitels auf den PC gerettet und sogar noch eine Schippe draufgelegt. Davon konnten wir uns anhand einer fast fertigen Preview-Version überzeugen.

Hack'n'Think

Jade Empire erfindet das Genre nicht neu: Im vom chinesischen Mittelalter inspirierten Jade-Reich erledigen Sie massenhaft

Gegner, sammeln Erfahrung und steigen im Level auf. Anders als etwa in **Titan Quest** lenken Sie den männlichen oder weiblichen Helden nicht aus der Vogelperspektive, sondern schauen ihm wie in **Tomb Raider** über die Schulter. Ob mit Gamepad oder klassisch mit Maus und Tastatur – Sie behalten in Kämpfen stets die Übersicht; keine Selbstverständlichkeit bei Konsolen-Umsetzungen. Auch wenn die Gefechte Bioware-unüblich eher actiondenn taktiklastig ausfallen, kommen Sie nur mit stupidem Draufhauen nicht weit. Gegner, die Angriffe mit den Armen abblocken, müssen beispielsweise durch eine spezielle Kombo von den Füßen geholt werden. Andere Feinde sind etwa gegen Schwert- oder Magieangriffe immun. Ein Itemsystem à la **Diablo** gibt es zwar nicht, dafür dürfen Sie mit Levelaufstiegen Punkte auf die Werte Stärke, Magie und Ausdauer verteilen oder durch seltene Medaillen spezielle Eigenschaften verbessern, um zum Beispiel kurzfristig mehr Schaden auszuteilen.

Gut, ich bin böse!

Ein Spiel ohne grundlegende Entscheidungen wäre kein Spiel von Bioware. Ähnlich wie in **Knights of the Old Republic** verändert jede Ihrer Taten die Gesinnung des Helden und damit den Verlauf der Geschichte. Die motiviert vor allem durch die interessanten Charaktere und überraschenden Wendungen. Besonders gut hat uns schon in der Beta-Version die Spielwelt gefallen. Obwohl die Grafik in Sachen Texturen, Polygonzahl



Cool: Wie in Uralt-Weltraumshootern ballern wir auf massenhaft gegnerische Flugzeuge.



Das Charakterfenster ist nicht hübsch, aber übersichtlich. Die Gesinnung sehen Sie links.

und Effekten nicht auf dem allerneuesten Stand ist, wirkt das Jade-Reich extrem stimmig und lebendig. So lebendig, dass

man jeden Winkel erkunden möchte. Und das ist eine sehr gute Voraussetzung für ein sehr gutes Action-Rollenspiel. **DM**



Mit einem KI-gesteuerten Helfer (links) verhauen wir magiebegabte Geister. Da Schwerter nichts bringen, müssen wir »zu Fuß« ran. (1280x1024)

JADE EMPIRE

danielm@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: März 2007

Entwickler: Bioware / 2K Games
Status: zu 95% fertig

Daniel Matschijewsky: »Endlich mal ein Action-Rollenspiel fernab der üblichen Fantasy-Klischees samt Orks, Zaubernern und ähnlich muffigem Gesocks. Das China-Szenario passt hervorragend und wurde von Bioware bis ins kleinste Detail stimmig zum Leben erweckt. Ein ganz großes Lob gebührt den Entwicklern für die gelungene Umsetzung auf den PC: bessere Steuerung, zusätzliche Inhalte, aufgehübschte Grafik. Da warte ich gern etwas länger auf die Fertigstellung.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3234

Ein Urgestein des Adventure-Genres kehrt zurück

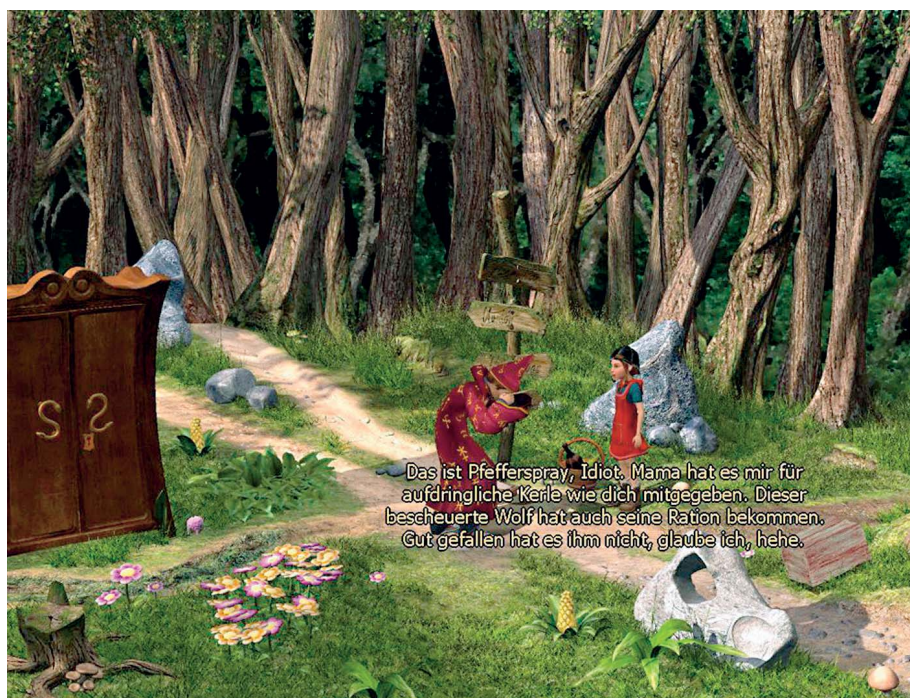
SIMON THE SORCERER CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

Ein fieser Doppelgänger, eine ausgespannte Freundin und ein sehr vergesslicher Magiermeister – für den pubertierenden Zauberlehrling Simon kommt es in diesem Adventure knüppeldick.

Es war einmal das kleine Rotkäppchen, das kümmerte sich rührend um die gebrechliche Großmutter und war auch sonst ein herzallerliebstes Geschöpf mit reiner Seele... Alles Quatsch! Wenn es jemals eine vorpubertäre Göre verdient hat, von einem Wolf gefressen zu werden, dann das Rotkäppchen. Eine aufgedrehte Furie auf einem Skateboard, die bevorzugt Death Metal hört, mit Pfefferspray um sich sprüht und keine Gelegenheit auslässt, unseren jungen Abenteuerhelden Simon bloßzustellen. Diese etwas andere Version der Märchengeschichte erleben wir in Silver Styles neuem Spiel **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben**, dem mittlerweile vier-

ten Teil der Adventure-Serie (siehe auch die »Hall of Fame« in diesem Heft). Aber die Zauberwelt war in den **Simon**-Spielen schon immer ungewöhnlich.

Märchen und Mythen sind dort nie, was sie scheinen: Grimmige Brückentrolle im Tarifstreik, eine Prinzessin, die mal ein Schwein war, sprechende sozialistische Holzwürmer und ein Bösewicht, dessen Schreckensherrschaft die lokale Wirtschaft ankurbelt. In dieses absurde Adventure-Umfeld ver-



Simon hat sich mit dem **Rotkäppchen** angelegt. Eine Dosis Pfefferspray später bereut er diese Entscheidung.

schlägt es den pubertierenden Simon, der aus unserer alltäglichen Welt stammt. Von seinen neuen Abenteuern konnten wir uns in einer spielbaren Preview-Version einen Eindruck machen.

Der doppelte Simon

Die neue Geschichte beginnt mit einem Streit um das Fernsehprogramm. In dessen Verlauf bekommt Simon von seinem kleinen Bruder die Fernbedienung an den Kopf geworfen und wird bewusstlos. In einer Traumvision erscheint ihm Alix, seine gute Freundin aus der Zauberwelt. Die faselt was von einer Gefahr, in der sich ihr Kosmos befände und nur er könne alle retten. Wieder aufgewacht, steigt Simon in seinen Wanderschrank, der als Portal in die Pa-

ralleldimension dient. Dort angekommen erscheint prompt Alix, die aber nichts mehr von einer Bedrohung weiß. Stattdessen macht sie mit Simon Schluss. Komisch, denn von ei-

ner gemeinsamen Beziehung wusste der arme Junge noch gar nichts. Verlassen und ratlos erkundet Simon nun das Märchenland. Dort scheint ihn jeder Bewohner persönlich zu ken-



Die **Zauberwelt** ist an vielen Stellen sehr schön und stimmig.





Die praktische und hübsche **Übersichtskarte** dient zum schnellen Reisen.

nen. Allerdings mit Charaktereigenschaften, die unserem Helden fremd sind: Pünktlichkeit, Ordnung und Hilfsbereitschaft. Da er sich aber an nichts davon erinnern kann, lässt das nur einen Schluss zu: Ein Doppelgänger treibt sein Unwesen. Und tatsächlich, nur wenig später stehen wir diesem gegenüber. Allerdings hat der falsche Fuffziger unsere Ankunft wohl erwartet, denn mit ihm erscheint die Stadtwache, die den Original-Simon umgehend ins Gefängnis wirft. Nun gilt es, aus dem Knast zu entkommen, den Doppelgänger zu überführen und Alix zurück zuzuerobern.

Reden ist silber

Wir steuern Simon in bewährter »Point & Click«-Manier. In den Gesprächen antworten wir über eine Multiple-Choice-Auswahl. Die Begegnungen und Plaudereien mit den vielen einzigartigen Gestalten machen den besonderen Charme von **Simon the Sorcerer** aus. Das Monster von Rotkäppchen haben wir schon erwähnt, passend dazu treffen wir einen alkoholabhängigen Wolf, der seinen Lebenswillen und wortwörtlich seinen

Biss verloren hat. Fehlen darf auch nicht der kleine grüne Sumpfling, die beliebteste Nebenfigur in der **Simon**-Serie und allzu treuer Begleiter der ersten Stunde. Um diesen sehen zu dürfen, brauchen wir einen Mitgliedsausweis für sein Clubhaus. Dieses Papier gibt es aber nur, wenn man bereits Zutritt zu diesem Club hat. Doch kein Zutritt ohne Ausweis. Blödes Dilemma. Der Versuch an die Eintrittsberechtigung zu gelangen ist der Startschuss für eine Reihe von Rätselketten, mit der wir einige Spielstunden unterhaltsam beschäftigt sind. Dabei müssen wir vor allem eines tun – viel reden. Denn leider fallen einige der Dialoge zu geschwätzig aus und ziehen Spiel und Witz in die Länge. Bis wir zum Beispiel den Wolf endlich überredet haben, das fiese Rotkäppchen aufzufressen, vergehen etliche Redeminuten. Besser, weil kürzer und knackiger, sind dagegen die absurden Gespräche mit Alix' Vater, dem senilen Magier Calypso – der tatterige Greis vergisst ständig alles, selbst das, was er gerade eben noch gesagt hat. Er erkennt weder Simon noch seine Tochter noch sich sel-



Der **böse Wolf** aus den Märchen hat ein leichtes Alkoholproblem.

ber, was zu kurzen und ziemlich witzigen Gesprächsschleifen führt, an deren Ende wir wieder am Anfang stehen.

Zu viel Hilfe

Die neue Märchenwelt wirkt durch die schönen Land- und Ortschaften in sich stimmig und einladend. Lediglich den steifen Gesichtsanimationen der Charaktere könnte Silver Style noch ein wenig Leben einhauchen. Die Rätsel, die wir bisher spielen konnten, haben uns Spaß gemacht. Wir wussten stets, was als Nächstes zu tun war, und die Lösungen waren mit genügend, teils sogar etwas zu vielen Hinweisen unterfüttert. So fiel uns ein schönes Kombinationsrätsel um den Bau einer Kaninchenfalle schon zu leicht, indem uns entweder Simon oder unser jeweiliger Gesprächspartner vor fast jedem Schritt sagte, was zu tun war. Vielleicht könnten die Entwickler hier noch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade einbauen: mal mit, mal ohne Hilfestellungen, für Einsteiger und **Simon**-Experten. Eine optionale Objektanzeige wie in **Geheimakte Tunguska** fehlt auch. Einige

ENTWICKLER-CHECK

Das deutsche Entwicklerteam **Silver Style Entertainment**

SILVER STYLE
ENTERTAINMENT

existiert bereits seit 1993, seinen Sitz hat es in Berlin. In dieser Zeit hat es zahlreiche Spiele für THQ, RTL, Jowood oder Atari sowie Werbespiele für unterschiedliche Bundesämter entwickelt. Die letzten beiden Spiele waren das Echtzeit-Taktik-Spiel **Soldiers of Anarchy** (GS 01/2003, Wertung: 81 Punkte) und das Endzeit-Rollenspiel **The Fall** (GS 02/2005, Wertung 82 Punkte). Im Moment arbeitet die Truppe neben dem neuen **Simon**-Titel an einem weiteren Adventure namens **Everlight – Candles, Fairies and a Wish** sowie an der Rollenspiel-Fortsetzung **The Fall – Mutant City**.



Das letzte Spiel von Silver Style war **The Fall**.

Gegenstände haben wir eher zufällig entdeckt. Praktisch ist hingegen die Übersichtskarte, die das Reisen zwischen den Schauplätzen erleichtert und unnötig lange Laufwege spart. **PCL**



(Ex-)Freundin Alix zickt rum, und **Calypso** ist zu nichts zu gebrauchen.

SIMON THE SORCERER

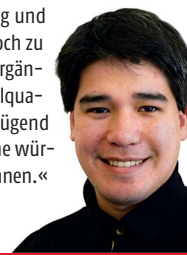
patrick@gamestar.de

Genre: Adventure
Termin: 23. Februar 2007

Entwickler: Silver Style
Status: zu 60% fertig

Patrick C. Lück: »Der vierte Simon the Sorcerer stellt das Adventure-Genre sicher nicht auf den Kopf. Stattdessen bewegt es sich souverän auf gewohntem Terrain und wirkt dabei mal nostalgisch schön, mal ein wenig altbacken. Alles andere als alt wirkt das grafische Gewand des jungen Zauberers: Schöne Hintergründe lassen die Zauberwelt stimmig und lebendig erscheinen. Der Humor dagegen ist teils noch zu aufgesetzt und erreicht nicht ganz das Niveau der Vorgänger, aber für einige Lacher ist er allemal gut. Die Rätselqualität geht bisher in Ordnung, wir haben immer genügend Hinweise gefunden. Ich glaube, dass wir uns auf eine würdige Fortsetzung des Adventure-Klassikers freuen können.«

POTENZIAL GUT



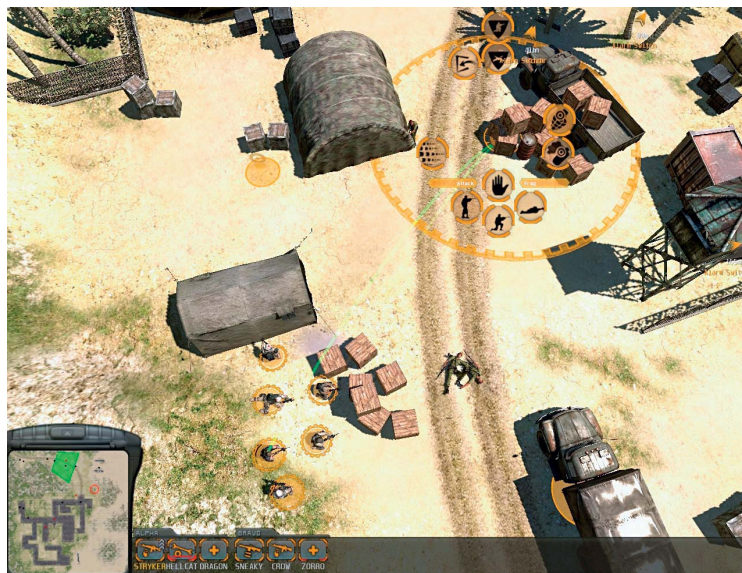
► DVD: Video-Special



► MAGAZIN-TEIL: Hall of Fame



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3382



Zwei Bilder, zwei Genres, aber nur ein Spiel: Field Ops spielt sich gleichermaßen als Shooter in der **Ego-Perspektive** (links) wie auch als Echtzeit-Taktik-Spiel aus der **Strategie-Ansicht** (rechts).

Aus zwei mach eins

FIELD OPS

Alarm, Terroristen haben die Bombe! Puh, schon wieder? Ja, aber diesmal dürfen wir uns aussuchen, wie wir dagegen vorgehen.

Kuba. Statt Sonne empfängt uns ein Kugelhagel. Unser Trupp von vier US-Soldaten liegt unter schwerem Sperrfeuer. Nur ein paar Kisten bieten notdürftigen Schutz. Vorrücken? Ausgeschlossen. Was jetzt? Zwei Möglichkeiten: Der Echtzeittaktiker in uns will besonnen vorgehen. Wir lassen eine Rauchgranate werfen. Im Schutz des Qualms flankieren dann zwei Männer den MG-Schützen und schalten ihn aus. Situation geklärt. Erfolg. »Wie öde ist das denn!«, denkt in der

selben Situation der Action-Spieler in uns: Selber schießen ist doch das einzig Wahre. Also ab in die Ego-Perspektive (E) gedrückt, raus aus der Deckung und gezielt gefeuert. Feind ausgeschaltet. Erfolg. Zwei Wege, ein Resultat. **Field Ops**, das neue Spiel vom deutschen Publisher The Games Company, erlaubt uns, so vorzugehen, wie wir das für angemessen halten. Für Strategen ist es ein Echtzeit-Taktik-Spiel, für Actionfans ein Ego-Shooter. Für alle anderen: ein Echtzeit-Taktik-Shooter.



Wer ohne **Teamkollegen** im Actionmodus vorstürmt, hat keine Chance.

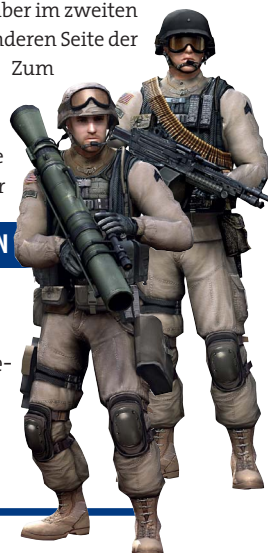
Gelungener Spagat

Field Ops hat sich das Ziel gesetzt, zwei Genres homogen in einem Spiel zu vereinen. Bei einem Besuch des Publishers bei uns in der Redaktion konnten wir einen ersten Blick auf das Spiel werfen. Unser Eindruck: Der Spagat zwischen den Genres scheint zu gelingen. Grundsätzlich steuern wir unsere Jungs aus der Strategie-Ansicht. Je nach Mission haben wir bis zu 16 Soldaten dabei, unterteilt in kleine Squads. Auf Kuba befähigen wir jetzt aber nur vier Mann in zwei Squads. Und damit ein ganzes Stadtviertel von Feinden säubern? Klar, denn das sind Terroristen, und sie haben die Bombe. Kaum gesagt,

strömen auch schon die Feinde aus den Seitengassen. Die Hölle bricht los. Mit der Maus weisen wir rasch unsere Befehle zu. Der Schütze mit dem schweren MG legt Sperrfeuer auf eine Straßenmündung und stoppt so den Feindnachschub. Dem zweiten Trupp befahlen wir, im Schutz einer Rauchgranate die Stellung zu wechseln. In diesem Moment erinnert die Steuerung an Titel wie **Full Spectrum Warrior**. Dann wird unser MG-Schütze getroffen. Ein Sanitäter, schnell. Der ist aber im zweiten Trupp auf der anderen Seite der Straße. Mist. Zum Glück können wir jederzeit in die Perspektive jedes unserer

DIE SIEBEN KLASSEN UND IHRE SPEZIALITÄTEN

- **Spec Ops:** nutzt Handgranaten und Rauchgranaten.
- **Scharfschütze:** schaltet zielsicher entfernte Gegner aus.
- **Schwerer MG-Schütze:** kann Sperrfeuer legen.
- **Sanitäter:** heilt Verwundete und belebt gefallene Kameraden dank seines Defibrillators wieder.
- **Panzerabwehrschütze:** hat Anti-Tank-Raketen dabei.
- **Sprengstoffexperte:** bringt Sprengsätze und Minen an, entschärft zusätzlich auch feindliche Minen.
- **Pionier:** kann alle Fahrzeuge reparieren.



Kämpfer wechseln und diesen fortan wie im Ego-Shooter weiter steuern. Also Sanitäter ausgewählt und direkt übernommen. Unter dem Dauerfeuer der Gegner sprinten wir zum verletzten Kameraden rüber. Geschafft, die Behandlung kann beginnen. Trotz Ego-Perspektive können wir auch in dieser Ansicht dieselben Befehle verteilen wie im Strategie-Modus. Jetzt erinnert **Field Ops** an Spiele wie **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder **Rainbox Six: Vegas**. Der Wechsel zwischen beiden Modi klappt bereits fließend. Minimale Ruckler beim Gleiten in die Ego-Perspektive sollen bis zur Verkaufsfassung verschwunden sein. Der MG-Schütze steht wieder, und die KI der anderen Kameraden hat in der Zwischenzeit gute Arbeit geleistet. Der Widerstand der Gegner lässt merklich nach. Wir kehren in die Strategie-Ansicht zurück, und die KI übernimmt augenblicklich den verlassenen Kameraden. Wir geben den Befehl zum Vorrücken.

Zur Not im PKW

Die Kampagne soll sich über 16 Missionen erstrecken. Das Terroristen-Atombomben-Szenario führt uns dabei neben Kuba an Schauplätze wie die Ukraine, Afghanistan oder New York. In manchen Levels stehen unserem Trupp auch Kampffahrzeuge wie Hummer, Schützenpanzer oder gar Fluggeräte wie Hubschrauber zur Verfügung. In dem Fall sollten unsere Männer die Fahrzeuge besetzen, die wir sowohl aus der Strategie-Perspektive als auch über eine direkte Actionsteuerung führen dürfen. In unserer kubanischen Stadt gibt es aber kein schweres militärisches Gerät, nur zivile kubanische PKWs. Doch auch die können nützlich sein. Wir versuchen gerade einen großen Platz zu halten, doch viele verteilte Holzkisten bieten dem Feind genügend Deckung zum Angreifen. Also kapern wir das Auto und fahren damit einfach mitten in die gegnerischen Barrikaden. Dank eigener Physik-Engine räumen wir so die Holzkisten aus dem Weg. Der Gegner steht nun ohne Deckung da



Am besten nutzen Sie, nicht wie hier, die vielen **Deckungsmöglichkeiten**.

und gibt ein leichtes Ziel ab. Meist begleiten uns Helden, die von Haus aus besonders gut kämpfen und über Spezialfähigkeiten verfügen. So kann zum Beispiel einer einen Luftschlag anordnen, um besonders schwere Stellungen zu knacken. Die normalen Soldaten steigen mit wachsender Erfahrung im Rang auf und verbessern ihre Fähigkeiten, so kann der Sanitäter dann öfter den Defibrillator einsetzen. Die Beförderungen nehmen wir in die nächsten Missionen mit, daher schmerzt jeder gefallene Kamerad doppelt. Insgesamt sieben Soldatenklassen stehen zur Auswahl (siehe Kasten), das Team stellen Sie vor jeder Mission selbst zusammen.

Knackpunkt Balance

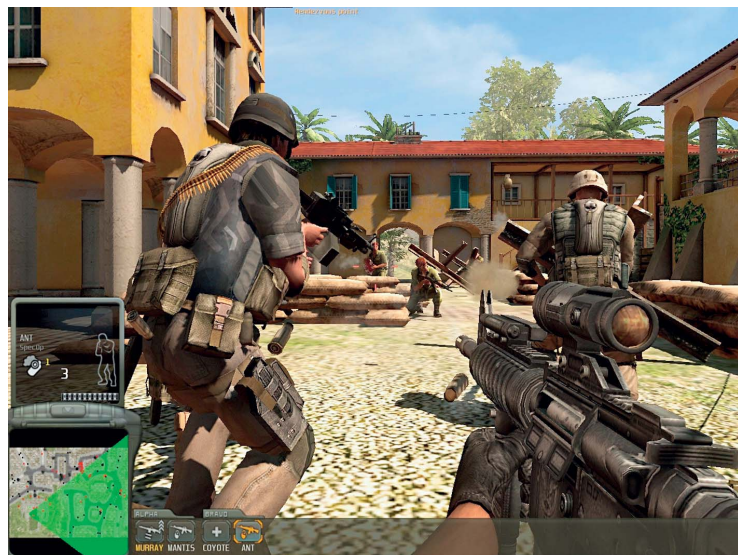
In dem Multiplayer-Teil von **Field Ops** können bis zu sechs Spieler mit je maximal zehn Kämpfern aufeinander losgehen. Die Aussicht auf einen spannenden Häuserkampf mit zig Soldaten gleichzeitig erscheint viel versprechend, zumal es ja jedem Spieler frei steht, so strategisch oder actionreich zu spielen, wie es ihm gefällt. Laut Entwickleraussage wurde das Verhalten von Strategie- und Action-Spielen im Vorfeld studiert. Die Ergebnisse flossen dann ins Balancing ein, so dass beide Lager ihren Spaß am Spiel finden sollten. So können Actionspieler nicht mit gezielten Kopfschüssen die KI-Soldaten des Strategen in Reihe ausschalten. Dafür muss sich der Stratege mit weniger Feuer-

präzision zufriedengeben. Ob das Balancing klappt, wissen wir erst in der fertigen Fassung. In Sachen Grafik muss **Field Ops** einen Vergleich mit **Company of Heroes** nicht scheuen. Für eine Echtzeit-Strategie-Engine sieht das Spiel auch in der Ego-Perspektive schön aus. Natürlich müssen wir dabei Einschränkungen hinnehmen. So können wir keine Gebäude betreten oder in diesen Deckung suchen. Trotzdem machen wir mit unserem Trupp, nachdem wir ein-

ECHTZEIT-STRATEGIE MEETS ACTION

Field Ops ist nicht das erste Spiel, das die Fusion von Echtzeit-Strategie und 3D-Action probiert. Schon im Jahre 1998 testete GameStar mit **Up-riking** (GS 01/1998: 83 Punkte) und **Battlezone** (GS 04/1998: 89 Punkte) zwei ausgezeichnete Spiele, die dieses innovative Spielkonzept vertraten. Abgesehen von deren eigenen Nachfolgern (**Up-riking 2**, GS 02/1999: 82 Punkte; **Battlezone 2**, GS 12/1999: 89 Punkte), wurde dieser Ansatz aber die nächsten acht Jahre von keinem weiteren Spiel verfolgt. Erst 2006 erlebte dieser innovative Genre-Mix seine Wiederbelebung in **Rise & Fall** (GS 08/2006: 83 Punkte). In dieser Ausgabe probieren wir **Battlestations Midway** und **Warfront** gleich zwei Titel, Strategie und 3D-Action erfolgreich in einem Spiel zu vereinen. Mit welchem Erfolg, lesen Sie in den Tests auf den Seiten 84 und 104.

zelne Straßenabschnitte gesäubert haben, gerne mal eine kleine Pause und glauben uns in einer sonnigen kubanischen Stadt. Farbenfrohe Häuser mit netten Details wie Blumenkästen vor den Fenstern oder eine stimmungsvolle Kirchenruine sorgen für eine glaubwürdige Atmosphäre. Doch für lange Pausen ist keine Zeit. Unser Trupp bekommt endlich Verstärkung, nun sind wir schon acht. Wir müssen schließlich noch eine Stadt befreien. **PCL**



Obwohl das Spiel eine **Strategie-Engine** benutzt, sieht die Ego-Perspektive gut aus.

FIELD OPS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Frühjahr 2007

Entwickler: Freeze Interactive
Status: zu 80% fertig

Patrick C. Lück: »Field Ops macht das, was mir Full Spectrum Warrior verwehrt: einfach mal selbst die Kontrolle übernehmen. Und Field Ops macht das, was mir Ghost Recon verwehrt: mal kurz rauszoomen, Überblick verschaffen und die KI arbeiten lassen. Gut, für Puristen ist so ein Genre-Mix natürlich nichts. Wer aber beiden Genres etwas abgewinnen kann, sollte Field Ops im Auge behalten. Was wir bislang sehen durften, macht sehr neugierig auf mehr.«



► DVD: Video-Special

► AB 16/18-DVD: härtere Fassung



DAS TEAM

CHRISTIAN SCHMIDT**LTD. REDAKTEUR****Spielt gerade** Scarface**Zuletzt gesehen** James Bond: Casino Royale**Zuletzt gehört** Erwin Pelzig: P.I.S.A.**Zuletzt gelesen** Franz Kafka: Erzählungen / Das Schloß (ausgeliehen vom Kollegen Patrick)**Neujahrsvorsatz** Haare kurz schneiden lassen. Mal sehen.**Wenn es richtig kalt ist...** ...lieber Bus als Rad.

christian@gamestar.de

**HEIKO KLINGE****REDAKTEUR****Spielt gerade** Zuviel auf dem Wii, zu wenig auf dem PC**Zuletzt gesehen** Das herzerliebteste »Ab durch die Hecke«**Zuletzt gehört** The Rifles: »No love lost«**Zuletzt gelesen** Berichte über Neu-Wolfsburger Marcelinho**Neujahrsvorsatz** Keine Vorsätze fassen, einfach machen.**Wenn es richtig kalt ist...** würde ich mein Fahrrad manchmal doch ganz gern gegen ein Auto tauschen.

heiko@gamestar.de

**MICHAEL GRAF****REDAKTEUR****Spielt gerade** World of Warcraft: Burning Crusade**Zuletzt gesehen** »Stromberg«, Staffel 2 (DVD)**Zuletzt gehört** »Hurra, so ist das!« (Stromberg)**Zuletzt gelesen** Robert Jordan: »The Dragon Reborn«**Neujahrsvorsatz** Mehr Stromberg-Sprüche im Alltag zitieren.**Wenn es richtig kalt ist...** heißt das: Papiertaschentuch-hamsterkäufe und viel Zeit zum Lesen (Wheel of Time!)

micha@gamestar.de

**DANIEL MATSCHIJEWSKY****REDAKTEUR****Spielt gerade** Trackmania United**Zuletzt gesehen** The Prestige (angucken!)**Zuletzt gehört** Meine neue Super-Duper-Surround-Anlage**Zuletzt gelesen** »Next« von Michael Crichton**Neujahrsvorsatz** Mir keine Vorsätze zu machen.**Wenn es richtig kalt ist...** ...mache ich mir warme Gedanken.

danielm@gamestar.de

**ALEXANDER BECK****DVD-REDAKTION****Spielt gerade** Rainbow Six: Vegas, Pro Evolution Soccer 6**Zuletzt gesehen** Babel, Apocalypso**Zuletzt gehört** iTunes-Liebingsliste**Zuletzt gelesen** Patriot Act 1**Neujahrsvorsatz** Jeder Tag ist ein schöner Tag!**Wenn es richtig kalt ist...** ...muss ich wohl verreist sein. Hier wird's nicht mehr kalt.

alex@gamestar.de

**GUNNAR LOTT****CHEFREDAKTEUR****Spielt gerade** Supreme Commander, PES 6, Zelda (Wii), Beyond Divinity**Zuletzt gesehen** The Prestige (Kino)**Zuletzt gehört** Johnny Cash-Playlist (iPod)**Zuletzt gelesen** Oliver Uschmann: Hartmut und ich**Neujahrsvorsatz** Weniger essen, mehr Sport. Wie immer.**Wenn es richtig kalt ist...** ...bleibe ich daheim, was sonst?

gunnar@gamestar.de

**MICHAEL TRIER****STELLV. CHEFREDAKTEUR****Spielt gerade** Burning Crusade, Neverwinter Nights 2**Zuletzt gesehen** »Die Sopranos«, 3. & 4. Staffel (DVD)**Zuletzt gehört** And You Will Know Us by the Trail of Dead: »So Divided«:**Zuletzt gelesen** Rocko Schamoni: »Dorfpunks«**Neujahrsvorsatz** Ach, hau doch ab!**Wenn es richtig kalt ist...** ...kalt? Was soll das sein?

michael@gamestar.de

**PETRA SCHMITZ****REDAKTEURIN****Spielt gerade** Guild Wars, Stalker-Preview**Zuletzt gesehen** The Closer (Dreck!)**Zuletzt gehört** Fast alles von Björk**Zuletzt gelesen** Mich.**Neujahrsvorsatz** Sach ich nich!**Wenn es richtig kalt ist...** ...ist nicht Winter 2006/07.

petra@gamestar.de

**FABIAN SIEGISMUND****REDAKTEUR****Spielt gerade** Battlefield 2142**Zuletzt gesehen** »Sinnlos im Weltraum«. Auf DVD!**Zuletzt gehört** Meine neue Ukulele**Zuletzt gelesen** Stephen King: »Wolves of the Calla«**Neujahrsvorsatz** Brauch ich nicht. Passt alles.**Wenn es richtig kalt ist...** ...dann freue ich mich, weil die Erde vielleicht doch noch nicht total im Eimer ist.

fabian@gamestar.de

**PATRICK C. LÜCK****REDAKTEUR (TRAINEE)****Spielt gerade** Neverwinter Nights 2, Rainbow Six: Vegas**Zuletzt gesehen** Rauschen im Fernseher**Zuletzt gehört** Bayern 5 aktuell**Zuletzt gelesen** Gogol: Das Bildnis**Neujahrsvorsatz** Nicht mit dem Rauchen anfangen (habe ich bisher jedes Jahr geschafft).**Wenn es richtig kalt ist...** ...ist endlich Winter.

patrick@gamestar.de

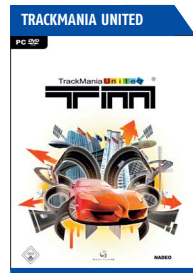
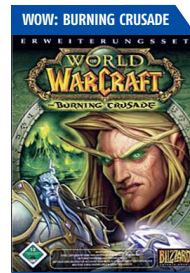
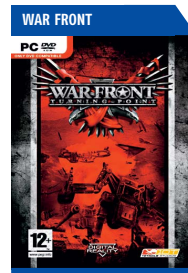
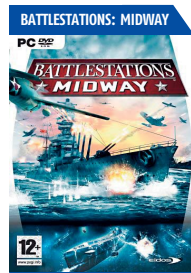
**WALTER REINDL****ONLINE-REDAKTEUR****Spielt gerade** Lost Planet, Viva Pinata (Xbox360)**Zuletzt gesehen** Freedom of Choice (DVD)**Zuletzt gehört** Road to Escondido (J.J. Cale & Eric Clapton)**Zuletzt gelesen** Bedienungsanleitung Xbox 360**Neujahrsvorsatz** Mehr Bewegung, vernünftiger essen.**Wenn es richtig kalt ist...** ...mach ich mir einen Tee und schaue alte Piratenfilme an.

walter@gamestar.de



TEAM-CHECK

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



	Lässt mich kalt. Sieht auch nicht besonders toll aus.	Derzeit kaum spielbar, potenziell sehr gut. Anspruchsvoll.	Nicht gespielt	Irgendwie, irgendwie, hatte ich doch noch mehr erwartet.	Ich stehe nicht auf das Spielprinzip. Macht dennoch Spaß.
Gunnar Lott	★ ★	★ ★ ★	–	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
	Im Multiplayer abwechslungsreich und spannend.	Richtig viele Einheiten, richtig Strategie. Mir fehlt Atmosphäre.	Abwechslungsreiches Missionsdesign, das war's aber auch.	Ja ja, hätte mehr sein können... blabla. Ist super!	Umkomplizierte Rennen mit perfekt eingebundener Community, gut!
Michael Trier	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★
	Blubb, weg war er. Der Spielspaß.	Ich hasse ja schon das Gedränge in der Fußgängerzone.	Alles schon gesehen. Wozu braucht die Welt solche Spiele?	World of was?	Nadeo hat's raus – so hält man ein Spiel am Leben!
Christian Schmidt	★ ★	★ ★	★ ★	–	★ ★ ★ ★ ★
	Nix für mich, da einfach nicht mein Genre.	Das ist eine Herausforderung für Profistrategen.	Langsam wird es mir zu viel. Davon habe ich schon genug gespielt.	Die nächsten Wochen sind verplant!	Rundum-Glücklich-Paket für Trackmaniacs.
Jörg Spormann	★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
	Battlefield light, koffeinfrei und ohne Farbstoffe.	Solo strunzlangweilig, aber im Multiplayer spannend.	Nicht gespielt	Ein Massenphänomen, das an mir vorbeigeht. Wie Inline-Skaten.	Langweilig. Und hässlich. Und langweilig.
Fabian Siegmund	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	–	★	★
	Battlezone hat schon 1998 gezeigt, wie Action-Strategie geht.	Masse mit Klasse. Aber nur für Experten genießbar.	Sorry, War Front, ich habe schon C&C 3 gespielt.	Ich sehe keinen Grund, wieder anzufangen.	Rennspielspaß gibt's jetzt auch in unendlich.
Heiko Klinge	★ ★	★ ★ ★ ★	★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
	Nicht gespielt	Selten hat mich ein Spiel so kalt gelassen. Nichts für mich!	Das Missionsdesign überspielt die fehlenden Innovationen.	Super, trotzdem habe ich meinen WoW-Account gekündigt.	Ich habe nichts mehr hinzuzufügen. Lesen Sie den Test.
Daniel Matschijewsky	–	★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
	Nicht gespielt	Schwierig, aber reizvoll.	Noch so ein Spiel, und ich spring aus dem Fenster.	Mehr vom Gleichen – glaub' ich.	Nicht meine Art von Rennspiel.
Petra Schmitz	–	★ ★ ★	★	–	★ ★
	Ich will mehr Strategie! Mehr! MEHR!	Seelenlose Massenstrategie. Ich bleibe bei Warcraft & Co.	Nette Mehrspieler-Schlachten, werde ich mal ausprobieren.	Petra hat Recht. Aber ich muss es spielen. Es fließt so perfekt.	Ich darf immer noch keine Gegner von der Strecke rammen!
Michael Graf	★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★
	Nur im Multiplayer genießbar, dann aber ordentlich.	Endlich Echtzeit-Strategie, die den Namen »Strategie« verdient.	Kurzweilige Taktik. Weniger originell als gedacht, aber okay.	Töte 50 davon, hole 100 davon. Ohne mich.	Netter Adrenalin-Kick.
Patrick C. Lück	★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	–	★ ★ ★
Durchschnitt		★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★

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

TRACKMANIA UNITED RENN Spiel

ENTWICKLER Nadeo (Trackmania Sunrise, GS 06/05: 85 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver TERMIN (D) 23.2.2007
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
AUSSTATTUNG Eurobox, 1 DVD, 62 S. Handbuch USK ohne Altersbeschr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

Durchgehend spaßig durch unendlichen Streckennachschub.
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: RENN Spiel

LIZENZ keine ■■■■ komplett
TUNING keins ■■■■ umfassend
SCHADENSMOD. keins ■■■■ realistisch
KARRIERE keine ■■■■ ausgefeilt
FAHRVERHALT. 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 Tutorial-Strecken, Info-Tafeln

SPEICHERSYSTEM Nach jeder Strecke

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

1,4 GHz Intel 2,0 GHz Intel 2,8 GHz Intel

XP 1400+ AMD XP 1900+ AMD XP 2600+ AMD

512 MB RAM 512 MB RAM 1,0 GB RAM

1,2 GB Festplatte 1,2 GB Festplatte 1,2 GB Festplatte

Gamepad Gamepad Gamepad

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Starforce

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) Duell, Turnier, Zeitrennen, Team, Runden

SPIELTYPEN LAN, Internet, Hotseat-Modus – SERVERSUCHE Intern

DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT Extrem viele Optionen und unendlicher Streckennachschub motivieren auf Dauer.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + dynamische Beleuchtung + scharfe Texturen + detaillierte Strecken - teils optisch öde Grafiksets 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + abwechslungsreiche Musik + passende Motorsounds + gute Surround-Abmischung - nur sehr wenige Effekte 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Strecken für jeden Anspruch + hervorragende Lernkurve + nützliche Tutorialpisten + Aufgaben nie unfair 	10/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + Tageszeiten + grandiose Community-Einbindung + spannende Ranglisten-Rennen - leblose Strecken 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + mit Tastatur und Gamepad gut zu steuern + strukturierte Menüs + unübersichtliche Ranglisten - umständlicher Editor 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + schier unbegrenzter Nachschub an Strecken, Autos, Turnieren etc. + sieben Grafiksets und Fahrzeuge + drei Rennmodi 	10/10
FAHRVERHALTEN	<ul style="list-style-type: none"> + actionlastig, aber trotzdem anspruchsvoll + jedes Auto steuert sich anders + Bodenbelag wirkt sich spürbar aus 	9/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> + faire Gegnerzeiten + beliebige Spieler-Replays zum Vergleich einsehbar - KI fährt immer dieselbe Route 	8/10
TUNING	<ul style="list-style-type: none"> + extrem umfangreicher Editor mit Hunderten von Bauteilen + netter Auto-Mallkasten 	10/10
STRECKENDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> + an Abwechslung kaum zu überbieten + irrsinnige Stunts + Strecken leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern 	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: SPIEL UND FANGEMEINDE IN EINEM. GROSSARTIG!



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**, ruckelt 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 Ausnahmestpiel, 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.




Petra Schmitz
petra@gamestar.de

ICH BIN JA SO AUFGEREGT!

ICH SPIEL' SO WAS JA NICHT. Also in Sachen Tests ist das wirklich nicht mein Monat. **Battlestations Midway** ist zwar ein bisschen wie **Battlefield 1942** ohne Infanterie, aber allein vom Zuschauen werden meine Lider schwer. **Arthur and the Minimoys** ist zwar eine Kinderfilm-Umsetzung, die durchaus auch Erwachsenen Spaß machen kann, aber die Steuerung, ach! **Dunes of War?** Zu teuer, mit Panzern, Sand, Panzern, Sand! Und **Der weiße Hai?** Für mich geschmacklich eine klare Fehlleistung. Wäre da nicht diese heiß ersehnte Preview-Version...

IN MIR: SCHIERE VORFREUDE. Die Erinnerung ist im Laufe der Zeit ein wenig schwammig geworden, immerhin war es Frühling 2003, als ich GSC Gameworld das erste Mal in Kiew besuchte – um mir **Stalker** anzuschauen. Aber ich kann mich noch gut an den Lärm aus dem Nebenzimmer im Hotel erinnern. Zwei Nächte Dauerparty! Und an meine Begeisterung über das Spiel. Die habe ich – trotz aller Unkenrufe – über die Wartezeit retten können. Nun ist es bald fertig, bald kann ich es endlich in Gänze erleben, kann das Geheimnis des Reaktors ergründen. Ich sag's Ihnen, ich habe mich in all meinen Jahren bei GameStar noch nie so sehr auf einen Shooter gefreut wie auf **Stalker**. Ehrlich, noch nie!

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

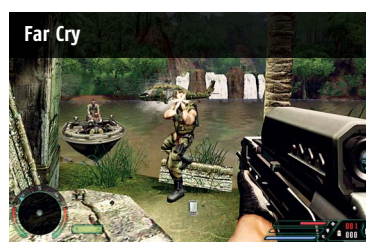
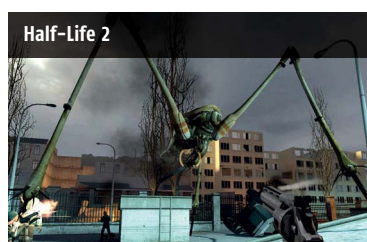
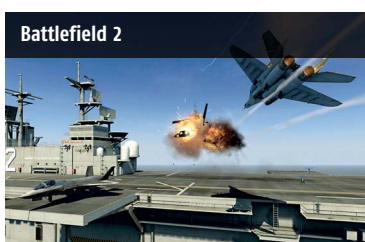
TESTS

Battlestations Midway	84
Der weiße Hai	89
Arthur and the Minimoys	90
Dunes of War	92
Segelflug Simulator	93
Dreamcube	93
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	93
Switchfire	93

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 03/2007

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



Keine Pazifisten im Pazifik

BATTLESTATIONS MIDWAY

Schnauze voll von Leuten, die Ihnen in der Battlefield-Reihe immer die Fahrzeuge wegschnappen? In diesem Spiel gibt's Hunderte von Fliegern und Schiffen – alle nur für Sie reserviert.

Deutsche U-Boot-Kapitäne des Zweiten Weltkriegs waren im Schnitt gerade mal Mitte zwanzig, bei der russischen Luftwaffe flog sogar ein Teenager mit. Allzu schwer kann es also nicht gewesen sein, die damaligen Waffensysteme zu bedienen. Zumindest im Actionspiel **Battlestations Midway** von Eidos ist das kinderleicht. Hier kommandieren Sie unzählige See- und Luftfahrzeuge mit Maus und zwei, drei Tasten. Obwohl Sie sogar U-Boote steuern, dürfen Sie dabei allerdings nicht allzu viel Tiefgang erwarten.

Bootsmann

Es ist ein ruhiger, sonniger Morgen, als der junge amerikanische Offizier Henry Walker mit seinem kleinen Patrouillenboot

eine gemütliche Runde durch den Hafen von Pearl Harbor dreht. Allerdings ist es genau der Morgen, an dem Japans kaiserliche Marine den hawaiianischen Stützpunkt angreift. Als Henry entlang der majestätischen Schlachtschiffe der US Navy tuckert, fallen plötzlich Schwärme japanischer Sturzbomber über den Hafen her. Unser erster Auftrag lautet schlicht: überleben. Während wir per Tastatur mit dem Boot wilde Haken schlagen, feuert unsere Mannschaft automatisch auf die Angreifer. Wir können die Kontrolle über die Maschinengewehre aber auch selbst übernehmen und mit der Maus alle Geschütze synchron abfeuern. Dabei schwenken wir die Kamera in Außenansicht

frei um das Boot herum. Das fühlt sich nicht so an, als steuern wir das Schiff – wir sind das Schiff. Von Simulation also keine Spur: **Battlestations Midway** setzt voll auf Action.

Marineflieger

Aufhalten können wir die japanischen Angreifer nicht – die Geschichte will es so. Doch nachdem wir die Attacke überlebt haben, wechseln wir in die Rolle eines amerikanischen Jagdpiloten und hetzen den Japanern hinterher. Die Flugzeuge in **Battlestations Midway** steuern sich ebenfalls sehr simpel: Die Tastatur regelt den Schub, die Maus die Flugrichtung. Dabei können wir die Kamera, ähnlich wie im Schiff, jederzeit um den Flieger schwen-

ken. Hier verhält sich die Steuerung allerdings unruhig und taumelt des Öfteren in Positionen, die wir nicht beabsichtigt hatten. Als wir einen japanischen Jagdflieger zerlegen, schauen wir ihm trotzdem über die Tragflächen hinweg hinterher. Brennendes Flugzeug vor blauem Meer, weißem Strand und grünem Dschungel sieht einfach zu malerisch aus.

Conan der Zerstörer

Weit draußen auf dem Meer stoßen wir schließlich auf einen japanischen Flottenverband. Landungsboote, Schlachtschiffe, sogar ein Flugzeugträger. Das ist uns eine Nummer zu groß, wir drehen ab. Doch Henry ist mittlerweile im Dienstgrad aufgestiegen und darf nun



Mit einem Schwarm **Torpedobomber** nehmen wir ein japanisches Kriegsschiff aufs Korn, das bereits brennend im Hafen liegt.



Japanische Sturzbomber greifen unser **Schlachtschiff** an. Wir überlassen die Flaks unserer Besatzung, um Ausschau nach Torpedos zu halten.

seinen ersten Zerstörer kommandieren. Der steuert sich genauso einfach wie die Nusschale zuvor, reagiert allerdings ein wenig träger, ist dafür aber stärker bewaffnet: Der Kahn ist mit Artillerie, Torpedos, Wasserbomben und Flugabwehr bestückt. Je eines der Systeme können wir wie gehabt selbst lenken, die übrigen kontrolliert die Besatzung. Das macht sie recht zuverlässig, nimmt automatisch rings um das Schiff Ziele in Reichweite aufs Korn und schießt dabei mitunter besser als wir – zumindest mit Torpedos und Artillerie, mit denen man weit vorhalten muss.

Leck am Heck

Auf Schiffen dieser Größe sind wir auch für die Instandhaltung verantwortlich. Je nach dem, ob wir von Torpedos oder Artillerie getroffen worden sind, nimmt unser Kahn unterschiedlich stark Schaden. Warnhinweise am rechten Bildschirmrand zeigen an, wo Not an Mann ist. Ein Loch im Schiffsrumpf lässt das Boot volllaufen, Explosionen an Deck verursachen Brände. Wir setzen Prioritäten: Die Crew soll mit vollem Einsatz Lecks abschotten und Feuer löschen, Fehlfunktionen an Waffen oder Antrieb sind zweit- und dritt-

rangig. Treffen wir unseren Gegner gleichzeitig in mehreren Sektionen, bringen wir ihn also in arge Bedrängnis. Denn wer ein Feuer nicht löschen kann, weil gerade alle Mann Löcher stopfen, dem brennt im Handumdrehen die Bude ab. Reparaturdocks oder Abpumpstationen gibt es im Spiel nicht, innerhalb einer Mission können Sie außerdem nicht speichern. Besonders ärgerlich, da manche Einsätze mehrteilig sind: Wer im Torpedoboot startet, im Zerstörer weiterkämpft und schließlich mit dem Jagdflieger abstürzt, muss wieder ganz von vorne anfangen.

Flugplan

Durch seine (beziehungsweise Ihre) hervorragenden Leistungen steigt Henry allmählich zum Kommandanten eines Flottenverbands auf, mit Torpedobooten, Zerstörern, riesigen Schlachtschiffen und sogar Flugzeugträgern. Die haben Dutzende Jäger, Bomber und Torpedoflieger an Bord, die über große Reichweiten alle Arten von Zielen angreifen. Allerdings kann immer nur eine begrenzte Zahl von Flugzeugen gleichzeitig aufsteigen. Wir müssen also im Voraus planen, mit welchen Gegnern wir es wohl zu tun be-



Warnhinweise (rechts) zeigen: Unser Zerstörer brennt und hat ein Leck.



Lichter am Fadenkreuz zeigen die **Feuerbereitschaft** der Geschütze an.



Die **Dauntless** ist eigentlich ein Bomber, aber dennoch luftkampftauglich.



KI-kommandierte **Zerstörer** machen geschickt Jagd auf U-Boote.

der **Battlefield**-Reihe, in der die Kartenbeschreibungen ebenfalls nebensächlich sind. Tatsächlich entfaltet **Battlestations Midway** seinen Reiz erst im Mehrspielermodus. Hier treten bis zu acht Spieler in zwei Teams an. Jeder übernimmt eine Einheit oder eine ganze Gruppe, Spieler 1 etwa die Zerstörer, Spieler 2 einen Flugplatz mit Bombern, Spieler 3 das U-Boot. Selbst mit nur einem Kontrahenten können Sie sich auf den neun Multiplayer-Karten bekriegen. Dann befiehlt jeder alle Einheiten seiner Partei und bringt entsprechend mehr Zeit in der taktischen Karte.

Rohrkrepiere

Taktische Karte hin oder her: Letztlich bleibt **Battlestations Midway** ein Actionspiel, und da muss es natürlich krachen. Tut es aber nicht. Die Maschinengewehre der Flugzeuge rattern wie altersschwache Nähmaschinen, und selbst die schweren Geschütze der riesigen Schlachtschiffe klingen, als hätten sie nur Chinaböller im Rohr. Zerstörer, deren Brücke in Flammen steht, dümpeln lautlos im Wasser – wo sind die Warningsirenen, warum spaziert die Besatzung immer noch munter auf Deck hin und her? Das schlägt auf die Atmosphäre. Die Dramatik fehlt, wenn nach einem überraschenden U-Bootangriff ein Flugzeugträger mehrere hundert Mann Besatzung in die Tiefe reißt. Einen Vorteil hat das Ganze allerdings schon: Die USK stuft **Battlestations Midway** ab zwölf Jahren ein. Also dürfen auch in diesem Krieg Teenager Jagdmaschinen fliegen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3204

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Wenn man's erstmal durch die reinen Action-Missionen geschafft hat und endlich auch mal mehr als nur einen popeligen Kutter oder Flieger kommandieren darf, wird **Battlestations Midway** allmählich interessant. Meine KI-Kameraden spüren, und ich kann immer zu der Einheit wechseln, bei der gerade was los ist. Dabei bleibt **Battlestations Midway** aber trotzdem emotionslos und leer, den Witz und Charme eines **Battlefield 1942** sucht man hier vergeblich – auch wenn das Spiel im Multiplay-ermodus durchaus seine hellen Momente hat.

»Battlefield Light«



BATTLESTATIONS MIDWAY ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Eidos Ungarn (Erstlingswerk)
PUBLISHER Eidos
TERMIN (D) 9.2.2007
CA. PREIS 45 Euro
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 S. Handbuch
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



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

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 5,3 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 5,3 GB Festplatte	Pentium D 950 A64X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Ja (Windows)
FAZIT Luftkämpfe und Schiffsduelle mit taktischen Elementen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ imposante Explosionen + brennende Schiffe ziehen Rauchschwaden nach + detailarme Texturen + Modellbau-Look	7/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + sehr schwache Waffensounds + kaum Umgebungsgerausche	6/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission wählbar + Speichern nur zwischen den Einsätzen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ schicke Rendersequenzen zwischen den Missionen + sterile Optik + kaum dramatische Momente	7/10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung + freier Wechsel zwischen den Einheiten + empfindliche Maus bei der Flugzeug-Außenansicht	8/10
UMFANG	+ elf lange Missionen + zehn Einzelgefechts-Herausforderungen + neun Mehrspielerkarten + Online-Ranglisten	9/10
LEVELDESIGN	+ offene Schlachtfelder + volumetrische Wolken + Baukastendesign sorgt für immergleiche Levels	7/10
KI	+ fähige Schiffsbesatzung an den Geschützen + Kamikaze-Flieger + U-Boote tauchen grundlos auf	8/10
WAFFEN & EXTRAS	+ große Auswahl an Flugzeugen und Schiffen + Schere-Stein-Papier-Prinzip: jedes Vehikel hat Vor- und Nachteile	8/10
HANDLUNG	+ durchgängige Story + farblos Held + Missionen zusammenhanglos aneinander geklotscht	6/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: LUFT- UND SEEGBALLER MIT TAKTIKELEMENTEN.



DER WEISSE HAI

Wenn der kleine Hunger kommt...



Ähnliche türkis-rote **Farbkontraste** begleiten Sie das ganze Spiel über.



➤ **AB 18-DVD:**
Test-Check



➤ **USK:**
keine Jugend-
freigabe

Obwohl der echte Weißhai gar kein Rekord-Menschenfresser ist, wird seit dem Horrorklassiker **Der weiße Hai** von 1975 übertrieben Jagd auf den Knorpelfisch gemacht. Im gleichnamigen Actionspiel bekommen Sie jetzt zumindest die Chance, Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Aus der Verfolgerperspektive manövrieren Sie den Riesenraubfisch durch den frei »beschwimmbaren« Ozean rund um Amity Island. Hier fressen Sie die komplette Fauna sowie alle Taucher, Angler und Jetski-Fahrer, die nicht bei drei auf dem Festland sind. Das ist zum einen oft Ihr Missionsziel, zum anderen stirbt

der Hai bei zuviel Hunger. Leuchtende Bojen grenzen einzelne Missionsgebiete wie ein Aquarium vom restlichen Meer ab. Die dort gestellten Aufgaben sind anfangs zwar abwechslungsreich, laufen später aber alle darauf hinaus, irgendetwas aufzufressen.

In den Levels versteckte Gegenstände schalten Bonusmaterial wie Filmausschnitte frei. Zudem erhalten Sie für die Fundstücke Punkte, die Sie in Attribute wie Schnelligkeit und Kraft investieren. Nach einiger Zeit erhalten Sie so auch Spezialmanöver wie die Schraube. Trotz unterdurchschnittlichen Leistungen in den Bereichen Grafik, Steuerung und Speichersystem stellt der Hai doch noch einen Rekord auf: Kein anderer Horrorfilm hat ganze 32 Jahre vom Kinostart bis zur PC-Umsetzung gebraucht.

M0

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3255

MICHAEL OBERMEIER

Ich fand den Hai schon immer cooler als die doofen Fischer, die ihn zu fangen versuchen. Im Test hatte ich durch den schwarzen Humor jedenfalls einen HAIdenspaß, die anfängliche Abwechslung weicht aber bald den eintönigen Friss-alles-Missionen. Da hilft dann auch das Bonusmaterial nicht. Zimperliche Naturen sollten einen großen Bogen um den Hai machen, denn auch in der deutschen Version fließt immer noch jede Menge Blut.

»Hai Light«



DER WEISSE HAI

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Appaloosa Interactive / THQ
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND





Arthur wird im Kampf von den **Seiden** umzingelt. Geht einer Ihrer Protagonisten bewusstlos zu Boden, tragen ihn die Seiden in den kleinen Holzkäfig. Dann bleibt nur wenig Zeit, ihn daraus zu befreien. Sonst ist das Spiel zu Ende.



Gespeichert wird ausschließlich an solchen **Speicherblumen**.



Zwischenzeitlich darf Arthur auch einen **Moskito** reiten und feindliche berittene Stechviecher von Himmel holen.

Minis ganz groß

ARTHUR AND THE MINIMOYS

Filmumsetzungen haben keinen guten Ruf, besonders die von Kinderfilmen. Das könnte sich ändern.

Dinge, die das Wörtchen »Mini« im Titel tragen, haben es meist in sich. Man denke nur an entsprechende Röcke, ein britisches Kultauto

oder formschöne Geräte der Firma mit dem angebissenen Apfel. Nun präsentiert Atari das gelungene Action-Adventure **Arthur and the Minimoys**. Äh,

Mini-was? Minimoys! Diese winzigen Fabelwesen entstammen einem Kinderbuch, das Frankreichs Starregisseur Luc Besson geschrieben und an-

schließend verfilmt hat. Darin folgt der zehnjährige Arthur Hinweisen seines verstorbenen Großvaters nach einem verborgenen Schatz. Dabei stößt der

ABWECHSLUNGSREICHE AUFGABEN



In der Welt der Minimoys werden nicht nur aufregende **Kämpfe** bestritten...



...sondern auch versteckte Bruchstücke von **Totem-Säulen** zusammengesetzt...



...**Balanceakte** auf zotteligen Viechern über messerscharfen Scherben vollbracht...



...knifflige **Sprungpassagen** über schwindelerregende Abgründe bewältigt...



...riesige **Monster-Insekten** im Garten mit Trick-Kombinationen besiegt...



...mit Beeren oder Wassertropfen bestückte **Katapulte** unter Zeitdruck bedient...



...schnelle Reaktion und Geschick fordernde **Minispielchen** bestanden...



...oder komplexe und aufwändige **Licht- und Spiegelrätsel** gelöst.

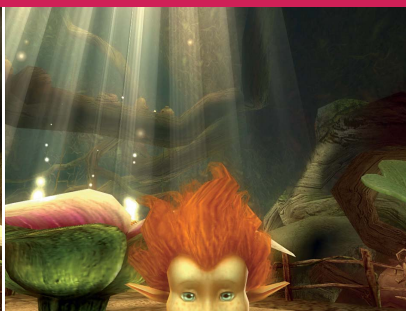
DIE DREI HELDEN UND IHRE SPEZIALFÄHIGKEITEN



Arthur: Eigentlich ein zehnjähriger Menschenjunge, der auf Minimoy-Größe geschrumpft ist. Klettern, kämpfen, kämpft mit Schlägen und Tritten.



Prinzessin Selenia: Ist 1.000 Jahre alt, was etwa zehn menschlichen Jahren entspricht. Schwertkämpferin, kann auch Hindernisse kleinhacken.



Bétamèche: Kleiner Bruder von Prinzessin Selenia, leidet unter mangelnder Aufmerksamkeit. Fernkämpfer, kommt durch Spalten und Schächte.

Junge auf die Welt der Minimoys: klitzekleine Geschöpfe, die im Garten von Arthurs Haus leben und die von den insektenartigen Seiden bedroht werden. Selber auf Minimoy-Format geschrumpft, hilft Arthur dabei, die Seiden zurückzuschlagen und den Schatz zu finden.

Mini mal drei

Im Spiel schlüpfen Sie nicht nur in die Rolle von Arthur, sondern auch in die zweier Minimoys: der Prinzessin Selenia und ihres kleinen Bruders Bétamèche. Sie können jederzeit zwischen den drei Protagonisten wechseln. Dabei zeichnet sich jeder durch eine Spezialfähigkeit aus (siehe Kasten). So kann zum Beispiel der kleine Bétamèche Stellen erreichen, die den anderen unzugänglich sind. Oft müssen Sie die individuellen Talente passend ausnutzen. So sollen etwa Bodenplatten gedrückt werden, um die nächste Tür zu öffnen. Die sind aber nicht für alle erreichbar. Also teilen wir das Trio auf, und jeder beschreitet den passenden Weg. Bald sind alle

Platten erreicht, und der Ausgang öffnet sich. Einen Koop-Modus für mehrere Spieler besitzt das Spiel nicht.

Maximale Abwechslung

Gelegentlich kommt es zu Kämpfen gegen die bösen Seiden. Während Arthur sich mit Tritten und Schlägen wehrt, nutzt Selenia ein Schwert. Bétamèche schießt aus der Distanz mit tödlichen Lollies. Sie kämpfen nur mit einem der Charaktere, die anderen beiden übernimmt die KI. Das funktioniert passabel, allerdings müssen besiegte Seiden durch eine finale Sprungattacke endgültig erledigt werden. Die können nur Sie selbst ausführen – ein guter Kniff, um den Spieler trotz KI-Kameraden zur entscheidenden Figur zu machen. Auf Dauer sind die ewigen Sprungangriffe aber eher ermüdend. Das Level-Design ist sehr gelungen, denn im Spiel wechseln sich die unterschiedlichsten Aufgaben ab (siehe großer Kasten). Neben Tür-Rätseln und Kämpfen erwarten Sie unter anderem Flug-

Actionsequenzen, Schieberätsel, Bosskämpfe, Sprungeinlagen oder Reaktionsspiele.

Minimal getrübt

Weniger gelungen ist die Bedienung. Die Kamera agiert oft störrisch und ermöglicht dann nur ungünstige Blickwinkel auf das Geschehen. Zudem dürfen Sie nur an vorgesehenen Stellen sichern. Immerhin ist beim Ableben oft nur ein Teil des Spiel-

fortschritts verloren. Allerdings schickt Sie das Spiel manchmal zurück an den Levelanfang, oder Sie müssen sich durch dichtes Gestrüpp hacken. Das ist lästig und streckt das Spiel künstlich. Grafisch gefallen vor allem die detaillierten Charaktermodelle. Dagegen fällt die triste Umgebung ziemlich ab. Die Vertonung ist dank der ausgezeichneten Sprecher sehr gut. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3235

ARTHUR AND THE MINIMOYS ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER: Étranges Libellules (Asterix & Obelix XXL 2, GS 12/05: 58 Punkte)
 PUBLISHER: Atari
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 27 S. Handb.

TERMIN (D): 18.01.2007
 CA. PREIS: 35 Euro
 USK: ab 6 Jahren

ANSPRUCH

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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
	1	2	3
MINIMUM	1,2 GHz Intel XP 1500+ AMD 256 MB RAM 1,3 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,3 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte
STANDARD			
OPTIMUM			

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

PROFITIEREN VON

Force-Feedback-Gamepad, Surround-Sound

BILDFORMATE

4:3 5:4 16:9 16:10

KOPISCHUTZ Securom

TON

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Mir ist klar, dass die PC-Portierung bei Konsolentiteln ohnehin genug Geld und Aufwand kostet. Aber wenn die Umgebungsgrafik, Kameraführung und der Speicherkomfort kaum über das Niveau der sieben Jahre alten Playstation-2 reichen, dann kommen sich PC-Nutzer zu Recht vernachlässigt vor. Das ist gerade bei Arthur and the Minimoys besonders schade, denn an sich glänzt das Spiel als Paradebeispiel für eine gelungene Kinderfilmumsetzung. Es ist abwechslungsreich, schön erzählt, toll vertont – und die unterschiedlichen Fähigkeiten der drei Helden sorgen sogar für taktischen Anspruch. PC-Spieler, die dem Genre etwas abgewinnen können oder ihren Kindern etwas Gutes tun wollen, sollten den Kauf erwägen.

»Macht nicht nur Kindern Spaß«



BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	7/10
SOUND	8/10
BALANCE	6/10
ATMOSPHÄRE	9/10
BEDIENUNG	6/10
UMFANG	9/10
LEVELDESIGN	8/10
KI	5/10
EXTRAS	8/10
HANDLUNG	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: NETTES ACTION-ADVENTURE FÜR GROSS UND KLEIN.

75 SPIELSPASS

Zootfly baut auf Sand

DUNES OF WAR

Das eigenständige Addon zu Panzer Elite Action führt Sie in die Wüste. Kaufen sollten Sie's allerdings nur, wenn Sie 30 Euro in den Sand setzen wollen.



In Marokko stürmen die Alliierten einen Strand.

Winston Churchill, Großbritanniens Weltkriegspremier, flunkert. Zumindest in **Dunes of War**. Nach dessen sechster Solomission prangt Churchills Ausspruch: »Dies ist nicht das Ende. Es ist nicht einmal der Anfang vom Ende.« Stimmt aber nicht, es ist sehr wohl das Ende: Nach sechs Missionen – sowie zehn Mehrspieler-Karten – haben Sie alles ge-

sehen. Damit ist die alleine lauffähige Erweiterung zum Weltkriegs-Actionspiel **Panzer Elite Action** ein Anwärter auf den Titel »dünnstes Addon des Jahres«. Was nicht heißt, dass **Dunes of War** keinen Spaß macht.

Kurztrip der Dünenroller

Dunes of War führt Sie in den Zweiten Weltkrieg nach Nordafrika, je drei Missionen lang für die Deutschen und die Alliierten. So rollen Sie im Panzer durch Dünen und sprengen Feindtanks und Infanteristen. Das ist simpel und klingt monoton, doch die Mini-Erweiterung erbt die Stärke von **Panzer Elite Action**: Ständig passiert irgendwas, Panzer platzen, Flieger krachen in den Boden. Pro Mission rollen bis zu vier KI-Kollegen mit, denen Sie rudimentäre Befehle à la »Sturmangriff« erteilen. Timing und Taktik spielen dabei eine größere Rolle als zuvor, weil die Einsätze schwieriger sind. Beim Angriff auf Festungen etwa stoßen Sie mehrmals mit den Kameraden vor und ziehen sich wieder zurück. Zudem müssen Sie das Gelände ausnutzen; zum Beispiel gehen

Sie hinter Hügeln in Deckung. Die Einsätze spielen an historischen Schauplätzen wie El Alamein, haben stets mehrere Ziele und dauern je 30 bis 45 Minuten. Zum Beispiel kämpfen Sie sich vom Strand zu einem Dorf im Hinterland vor. **Dunes of War** leidet allerdings an denselben Designschnitzern wie **Panzer Elite Action**: Die Gegner rumpehn stupide ins Verderben, Ihre

Verbündeten hängen ab und zu an Mauern fest. Identifikationsfiguren fehlen; die Panzercrews führen Gespräche, bleiben aber blaß. Im Multiplayer-Modus ringen bis zu 32 Spieler um Flaggenpunkte, was auf Dauer anödet. Nach vier Stunden Solospaß ist **Dunes of War** vorbei, daran kann auch Churchills Geflunker nichts ändern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3310

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

30 Euro für sechs Missionen und zehn Mehrspieler-Karten? Verzeihung, Zootfly, aber das ist eine Frechheit. Klar, die simplen Knallschlachten unterhalten nach wie vor, zumal das Gelände und die KI-Kameraden nun eine größere taktische Rolle spielen. Aber wenn bereits nach vier Stunden Churchills Spruch über den Bildschirm flunkert, äh, flackert, komme ich mir veralbert vor. Fürs nächste Addon wünsche ich mir mehr Einsätze und spielerische Neuerungen. Wie wär's zum Beispiel mit Bosskämpfen gegen Panzer-Asse, die besondere Taktiken erfordern? Bis dahin sollten Arcade-Actionspieler zu anderen Titeln greifen, etwa Ubisofts Flugzeughatz **Blazing Angels**. **Dunes of War** ist sein Geld nicht wert.



»Dünt höchstens als Türstopper«

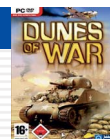


Panzer sprengen in der Wüste – simpel-spaßiger Alltag in Dunes of War.

DUNES OF WAR 3D-ACTION

ENTWICKLER Zootfly (Panzer Elite Action, GS 06/06: 70 Punkte)
PUBLISHER Jowood / Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 31 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.1.2007
CA. PREIS 30 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	
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Geforce 6600 GT
1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	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 EAX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Flaggen erobern (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Mit 31 Mitspielern sind die Panzerschlachten nett, auf Dauer jedoch eintönig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Panzer ähneln realen Vorbildern + eintönige Landschaften + detailarme Gebäude + unzeitgemäße Effekte	6/10
SOUND	+ gute Surround-Kulisse + Profisprecher + Musik schwankt zwischen lahm und nicht vorhanden + teils schwache Effekte	7/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + einige unfaire Stellen + spielerisch unterscheiden sich die Kettenfahrzeuge nur marginal	6/10
ATMOSPHÄRE	+ lebendige Schlachtfelder + viele Skriptereignisse wie Fliegerangriffe und Artillerieschläge + Crew bleibt gesichtslos	7/10
BEDIENUNG	+ Panzer gut zu steuern + zwei Steuerungsvarianten + Fahrzeuge bleiben teils an Mini-Hindernissen wie Sandsäcken hängen	8/10
UMFANG	+ sechs große Karten, jeweils mit mehreren Zielen + zehn Mehrspieler-Schlachtfelder + Kampagne insgesamt viel zu kurz	3/10
LEVELDESIGN	+ Gelände spielt taktische Rolle + mehrere Ziele pro Einsatz + stets gleicher Ablauf: fahren, schießen, fahren, schießen	7/10
KI	+ Verbündete befolgen Befehle... + ...haben aber Aussetzer bei der Wegfindung + Feinde rumpeln stupide ins Verderben	5/10
WAFFEN	+ Gefechte etwas taktischer als im Vorgänger... + ...aber immer noch sehr simpel + nur zwei Waffen (MG und Kanone)	6/10
HANDLUNG	+ Dialoge zwischen Crewmitgliedern + historische Schlachten + Crew bleibt Staffage + keine Identifikationsfiguren	5/10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT: KNALLIGE, ABER ZU KURZE ARCADE-PANZERHATZ.



SEGELFLUG SIMULATOR



Noch das Spannendste am Spiel: der **Start**.

Einsteiger, Finger weg! Denn der **Segelflug Simulator** lässt Sie bereits im Tutorial allein. Wenn Sie das schaffen, dürfen Sie öde Missionen absolvieren. Zwar geht das Fluggefühl in Ordnung, die hässliche Landschaft bietet aber keinerlei lohnende Aussicht. Wenn Sie das immer noch nicht abschreckt: Schauen Sie mal auf den Preis. **DM**

SEGELFLUG SIMULATOR

GENRE Flugsimulation
PUBLISHER Sots / Halycon
CA. PREIS 55 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr., Profis
MINIMUM 500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**



SCHWEINCHEN WILBUR



Wilbur wäre als Braten besser dran.

Die Kinderfilmumsetzung **Schweinchen Wilbur und seine Freunde** richtet sich an Erstklässler: Viele der unspektakulären Minispiele sind mit Zähl- und Buchstabilübungen verbunden. Dumm nur, dass niemand die Übungswörter ins Deutsche übersetzt hat. So haben die Kinder eine Ausrede, diesen Unsinn nicht zu spielen. **PCL**

SCHW. WILBUR UND SEINE FREUNDE

GENRE Minispiel-Sammlung
PUBLISHER ImaginEngine / Sega
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**



DREAMCUBE



Wir schießen mit **Heuballen** auf Mähdrescher.

Als Jack erkunden Sie in **Dreamcube** eine Traum-Würfelwelt. Jeder Würfel, den Sie betreten, enthält ein Minispielchen. Diese bieten abwechslungsreiche Action-, Geschicklichkeits- und Denksportaufgaben. Die schwammige Steuerung lässt viele dieser Levels relativ schwer werden, sogar die Denkspiele. Auch eine Kunst. **PCL**

DREAMCUBE

GENRE Minispielsammlung
PUBLISHER Wellenbauer / Edel Interact.
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



SWITCHFIRE

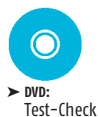


Buggy plus Heli gibt's nur im **Koop-Modus**.

Zombies aus dem Spielegrab: **Switchfire** ist eine Neuauflage des Amiga-Klassikers **SWIV**. In der Vertikal-Ballerei steuern Sie einen Heli oder einen Buggy, auf Wunsch auch im Koop-Modus. Die Klasse der Originals erreicht der Möchtegern-Nachfolger nicht ansatzweise: Levels und Gegner sind öde, die Steuerung ein Fiasko. **CS**

SWITCHFIRE

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Limbo Games / Eclipse
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



HL
HLHL
HLHL
HL

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

XX

XX

XXX			
GENRE	XXX		
PUBLISHER	XXX		
CA. PREIS	XX Euro		
ANSPRUCH	XXX		
MINIMUM	XXX		
PREIS/LEISTUNG	XXX		

XX

XXX	
GENRE	XXX
PUBLISHER	XXX
CA. PREIS	XX Euro
ANSPRUCH	XXX
MINIMUM	XXX
PREIS/LEISTUNG	XXX

HL

HL

HL

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

XX

XXX			00 SPIELSPASS	
GENRE	XXX			
PUBLISHER	XXX			
CA. PREIS	XX Euro			
ANSPRUCH	XXX			
MINIMUM	XXX			
PREIS/LEISTUNG	XXX			

XX

XXX		
GENRE	XXX	
PUBLISHER	XXX	
CA. PREIS	XX Euro	
ANSPRUCH	XXX	
MINIMUM	XXX	
PREIS/LEISTUNG	XXX	

XX

XXX	
GENRE	XXX
PUBLISHER	XXX
CA. PREIS	XX Euro
ANSPRUCH	XXX
MINIMUM	XXX
PREIS/LEISTUNG	XXX



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

SIMS LIFE COMMANDER

HARDCORE. Vier Seiten über das knallharte Echtzeit-Strategiespiel **Supreme Commander** haben wir in dieser Ausgabe, dazu Test-Video und Wertungskonferenz auf der DVD. Und dennoch können wir bis zum Redaktionsschluss das Wichtigste nicht liefern: eine Wertung. Zu gravierend sind die Performance-Probleme der Testversion. Auf Versicherungen des Herstellers, das sei in der Verkaufsversion anders, wollen wir uns nicht verlassen. Basierend auf den bewertbaren Kriterien rechnen wir aber mit einer Endnote zwischen 80 und 84. Genaueres erfahren Sie am 16. Februar 2007 auf GameStar.de, denn zum Erscheinungstag des Spiels werden wir die fehlenden Informationen online nachliefern.

CASUAL. Eigentlich logisch, dass EA aus der Marke »Die Sims« mal was anderes machen könnte als immer das Schema »Hauptspiel, dann Addon-Flut« zu fahren. Jetzt kommt der Publisher aus der Deckung: **Die Sims: Lebensgeschichten** ist das erste Spiel einer neuen Serie, die Grafik-Engine und Spielprinzip von **Sims 2** nimmt und mit einer richtigen Story anreichert. Gute Idee, aber leider nicht mit allzu viel Liebe ausgeführt.

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

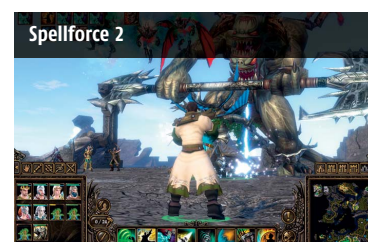
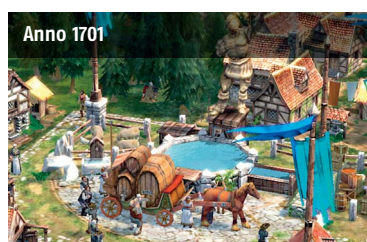
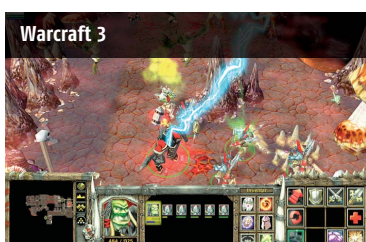
TESTS

Supreme Commander	100
War Front: Turning Point	104
Europa Universalis 3	106
Die Sims: Lebensgeschichten	108

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 03/2007

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	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
7	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
8	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
9	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
10	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
11	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
12	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
13	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
14	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
15	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
16	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
17	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
18	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
19	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
20	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
21	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
22	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
23	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

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



Echtzeit-Strategie im Größenwahn

SUPREME COMMANDER



Feldzüge mit bis zu 500 Einheiten benötigen sorgfältige Planung, viel Geduld und einige schmerzhaft Niederlagen, bevor man sie beherrscht. Der Lohn für die harte Arbeit: eine der spannendsten strategischen Herausforderungen der letzten Jahre.

FACTS

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 18 Missionen
- 40 Skirmish- und Multiplayer-Karten
- 105 Einheitentypen
- 135 Gebäudevarianten
- 3 Technologiestufen

Zwanzig Minuten – viel Zeit für einen Strategen. Das reicht locker, um in **Age of Empires 3** selbst die dicksten Festungsmauern zu durchbrechen, in **Warcraft 3** sämtliche Upgrades zu erforschen oder eine komplette Mission in **Dawn of War** zu erledigen. Und genügt gerade mal so, um in **Supreme Commander** einen Pan-

zer von der Heimatbasis zur Feindfestung zu bewegen – kein Wunder bei einer simulierten Schlachtfeldgröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern.

Die Maßstäbe der Genre-Konkurrenz wirken im Vergleich zum Echtzeit-Strategiespiel von Gas Powered Games (**Dungeon Siege 2**) geradezu kümmerlich. Hier spucken Dutzende Fabriken

Hunderte von Panzern, Schiffen und Kampfflugzeugen aus, die gleichzeitig an mehreren Fronten in gewaltigen Massenschlachten aufeinanderprallen.

Cyborgs gegen Fanatiker

Wer große Armeen ins Feld führt, braucht ein angemessenes Ziel. Dementsprechend kämpfen die drei Fraktionen

EINSATZ AUF DEM EISPLANETEN



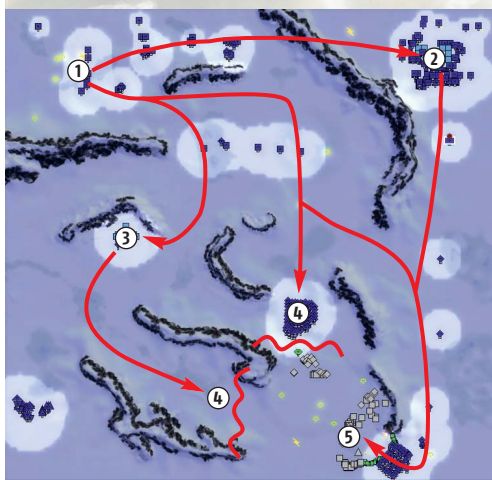
An unserer **Landestelle ①** errichten ACU und Ingenieure Fabriken und Kraftwerke im ausgewogenen Verhältnis, um eine stetige Energie- und Einheitenproduktion sicherzustellen.



Wir sollen innerhalb von 30 Minuten eine beschädigte **Radarstation ②** reparieren. Aeon-Bomber erschweren unsere Arbeit, da helfen nur Luftabwehrgeschütze.



Uns erreicht der Hilferuf einer **Forschungseinrichtung ③**. Wir evakuieren die Besatzung mit Lufttransportern und umgehen so die überall lauernden feindlichen Bodeneinheiten.



Wir attackieren die Aeon-Basis mit einer Armee aus mehr als 200 Einheiten. Doch trotz eines Angriffes an zwei Fronten ④ können wir die **Schutzschilde** nicht durchdringen.



Endlich entdecken Luftaufklärer eine schutzschildlose Lücke ⑤ im Abwehrbollwerk. **Mobile Raketenwerfer** stoßen durch und erledigen die feindliche ACU aus der Distanz. Sieg!



So enden die meisten Kampagnenmissionen: Sie benötigen rund hundert Einheiten, um mit vereinter Feuerkraft die feindliche **ACU-Kommandoeinheit** (gelber Pfeil) zu besiegen.

von **Supreme Commander** im Jahr 3844 um nichts Geringeres als die Herrschaft über das Universum, jede mit ihren eigenen nachvollziehbaren Motiven: Die United Earth Federation (UEF), eine Art Nato der Zukunft, will schlicht alle Planeten unter einem Banner vereinen. Eine ausgesprochen schlechte Idee in den Augen der Cybrans, eine ursprünglich von den Menschen erschaffene Cyborg-Rasse, die nach Unabhängigkeit strebt. Die Folgen sind Krieg und Zerstö-

rung, was wiederum die menschliche Separatistengruppe der Aeon auf den Plan ruft. In deren religiös-verklärten Augen können nur Liebe und Frieden das Universum retten – und weil UEF und Cybrans das offensichtlich anders sehen, müssen sie eben »bereinigt« werden.

Eine Frage der Perspektive

Jede Partei erzählt ihre Sicht auf die Geschehnisse in einer eigenen Kampagne. Dieser parallele Handlungsverlauf erscheint auf den ersten Blick eine nette Idee, hat jedoch zwei Nachteile: Zum einen bleibt die Geschichte bei gerademal sechs linearen Missionen pro Rasse sehr oberflächlich. Zum anderen fehlt die Zeit, um behutsam in die komplexen strategischen Zusammenhänge von **Supreme Commander** einzuführen – jeweils schon im zweiten Einsatz müssen Sie riesige Armeen und Stützpunkte verwalten. Eine durchgehende

Kampagne mit Fraktionenwechsel wie in **Warcraft 3** hätte die steile Lernkurve erheblich geglättet und der Geschichte mehr Raum zur Entfaltung gegeben.

Mein Freund, der Roboter

Zentrale Figur im Kriegseinsatz ist die so genannte ACU (Armored Command Unit). Dieser turmhohe Roboter ist quasi Ihr Alter Ego auf dem Schlachtfeld. In der Theorie verfügt die ACU über die stärksten Waffensysteme des Spiels, die Sie sogar in mehreren Stufen ausbauen dürfen. In der Praxis werden Sie den Blechkameraden jedoch vor allem gut behütet in der heimischen Basis einsetzen. Denn sobald die ACU zerstört wird, verlieren Sie die Partie. Außerdem beherrscht der Kollege nicht nur die Waffengewalt, sondern auch den Gebäudebau und die Rohstoffgewinnung – zwei äußerst wertvolle Talente. Denn obwohl es mit Masse und

Energie nur zwei Ressourcen gibt, fordert das Managen einer effizient operierenden Basis viel logistisches Fingerspitzengefühl. Nur ein Stützpunkt mit Dutzenden Kraftwerken und Masse-Extraktoren ermöglicht die erforderliche Fließbandproduktion von Kriegsgerät in den Fabriken und den Aufstieg in die nächste der drei Technolo-

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

In diesem Spiel steckt großes Kung Fu. Kung Fu heißt nämlich »harte Arbeit«. 500 Einheiten in Klötzchenform auf einer sterilen Karte herumzuschieben ist für mich keine Unterhaltung, sondern eher eine militärische Übung. »Sir, feindliche Quadrate nähern sich!« »Startet die Dreiecke!« Dass meine Dreiecke die Quadrate anschließend dramatisch explodieren lassen, bekomme ich von meinem Feldherrenhügel aus gar nicht mit. Doch nach einigen (oder besser: vielen) Stunden machte mir **Supreme Commander** dann doch plötzlich Spaß – eben als militärische Übung, nicht als Spiel.

»Offiziersschule«



Die **Missionsbeschreibungen** erinnern mit ihren animierten Porträts an den Klassiker **Starcraft**.

SCHÖN VS. SPIELBAR



So sieht's toll aus: Aus der Nahansicht glänzt der Luftlandeangriff der UEF auf eine Aeon-Basis mit bunten Laserstrahlen, spektakulären Explosionen und realistischen Raucheffekten.



So wird's gespielt: Einen Großteil der Zeit verbringen Sie auf der schematischen Karte. Denn hier lassen sich Arbeitswege, Patrouillenrouten und Waffenreichweiten am besten überblicken.

giestufen, um neue Einheiten freizuschalten. Per gedrückter Umschalttaste hängen Sie deshalb Einzelbauaufträge zu ganzen Befehlsketten zusammen, die Ihre Ingenieure und die ACU in der vorgegebenen Reihenfolge abarbeiten. Dennoch will jeder Mausklick wohlüberlegt sein, da selbst die Bautätigkeiten Ressourcen kosten. Einsteiger landen deshalb frustrierend schnell in der Schuldenfalle. Haben Sie das System jedoch erstmal kapiert, macht das Jonglieren von Rohstoffen, Verteidigungsmaßnahmen und Einheitenproduktion eine Menge Spaß – auch wenn Gebäude und Ressourcengewinnung bei allen Fraktionen nahezu identisch funktionieren.

Klär mich auf!

Bei aller Komplexität des Basisbaus: Es gewinnt nicht derjenige, der die meisten Einheiten produziert. Selbst 200 Panzer enden beim Sturm auf nur fünf Geschütztürme binnen Sekunden in einem Trümmerhaufen. Die taktischen Zauberwörter von **Supreme Commander** heißen Aufklärung und Einheitenkombination. Wie bei unserem Beispiel: Per Radarstation in Frontnähe decken Sie Feindbewegungen und Gebäudepositionen auf. Sie wissen jedoch bis auf die Truppenkategorie noch nicht, was sich hinter den Dreiecken (Flieger), Halbkreisen (Schiffe), Rauten (Fahrzeuge) und Quadraten (Gebäude) ver-

birgt. Ein Job für den Spook, das Spionageflugzeug der Cybrans: Es überfliegt die verdächtig vorgelagerten Positionen und entdeckt so die Geschütztürme. Ein leichtes, weil unbewegliches Ziel für die weitreichenden Protonenkanonen des vor der Küste liegenden Galaxie-Schlachtschiffes. Alternativ können Sie auch ein stationäres Artilleriegeschütz bauen, eine sündteure Nuklearrakete zünden oder die Panzer per Lufttransport hinter den feindlichen Linien absetzen, oder, oder, oder ...

Routine mit Überraschungen

Die Strategien von **Supreme Commander** scheinen unbegrenzt. Umso ideenloser spielen

sich viele Kampagnenmissionen. Hier ein paar Artefakte bergen, drüben einen Konvoi eskortieren, dort eine Basis verteidigen, immer wieder die gegnerische ACU zerstören – alles schon mal gesehen. Dennoch haben die Einsätze auch ihre spannenden Momente, und zwar immer dann, wenn sich nach einem erfüllten Ziel wie in **Joint Task Force** plötzlich das Einsatzgebiet vergrößert. Wo früher einmal der See im Nirvana endete, erkennen Sie auf einmal das gegenüberliegende Ufer – ein Katzensprung für eine feindliche Bomberstaffel. Und Sie können darauf wetten, dass die clevere KI genau dort angreift, wo Sie es am wenigsten gebrauchen können. Er-

ECHTZEIT-STRATEGIE-GESETZE, DIE SUPREME COMMANDER IGNORIERT

§1 Kämpfe werden mit überschaubaren Truppenverbänden ausgetragen.

Supreme Commander: Selbst Flotten umfassen häufig mehr als 50 Schiffe. Das Limit liegt bei gigantischen 500 Einheiten pro Seite, was Sie möglichst voll ausschöpfen sollten.

§2 Der Spieler muss sich immer im Brennpunkt befinden, um Befehle zu erteilen.

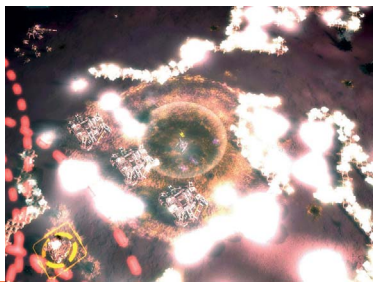
Supreme Commander: Auftragsketten aus Dutzenden Einzelkommandos ermöglichen, dass Sie gleichzeitig an mehreren Fronten bauen, wirtschaften und kämpfen.

§3 Der Sieg hängt vor allem von der Größe und der Ausgewogenheit der Armee ab.

Supreme Commander: Wer durch Aufklärung die Position der gegnerischen Kommandoeinheit entdeckt, kann mit einer einzigen gezielten Atomrakete die Partie gewinnen.

§4 Rohstoffe sind nur begrenzt verfügbar und müssen schnell gesichert werden.

Supreme Commander: Massenextraktoren und Kraftwerke generieren endlos Ressourcen. Entscheidend ist, dass die Energiegewinnung mit der Einheitenproduktion Schritt hält.





WARUM KEINE SPIELSPASS-WERTUNG?

Kurios: Unsere englische Testversion lief nur mit einem englischen Windows in akzeptabler Geschwindigkeit. In Verbindung mit einem deutschen Betriebssystem verkam **Supreme Commander** dagegen selbst auf Hochleistungsrechnern zur unspielbar ruckelnden Diashow. Da uns bis zum Redaktionsschluss keine deutsche Version erreichte und wir nicht überprüfen konnten, ob diese flüssig läuft, bewerten wir nur die Kategorien, bei denen ein für Sie verlässliches Urteil möglich ist. Die Noten für Atmosphäre, Bedienung sowie die Gesamtwertung, einen Technik-Check und den Multiplayer-Nachtest finden Sie pünktlich zum Verkaufsstart am 16. Februar in einem großen Online-Special auf GameStar.de.

staunlich, wie souverän die Computergegner die Einheitenmassen über die riesigen Karten wuchten und auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade selbst Profis immer mal wieder überraschen.

Explodierende Dreiecke

Auch wenn der Krieg an mehreren Fronten gleichzeitig tobt, behalten Sie immer die Übersicht. Trick 1: Zahlreiche Hilfsblendungen für Energieverbrauch, Radar- oder Waffenreichweite enttarnen blitzschnell die Fehlerquellen in Ihrer Strategie. Trick 2: Die technisch beeindruckende Zoomfunktion erlaubt es Ihnen, stufenlos von der schematischen Schlachtfeld-Totalen bis zum Mündungsrohr eines beliebigen Panzers zu fahren. Und obwohl Sie viel Zeit mit Kreisen, Dreiecken und Quadraten verbringen werden, lockt doch immer wieder der Blick ins Zentrum der Schlacht. Denn was die Einheitenmassen naturgemäß an Detailgrad vermissen lassen, machen Sie mit spektakulärer Zerstörungswut mehr als wett: Hunderte Laserstrahlen zucken über den Bildschirm,

wolkenkratzergroße Spezialeinheiten wie der Fatboy-Panzer (UEF) walzen ganze Wälder platt, erledigte ACUs zerbersten in einer gewaltigen Atomexplosion. Tolle Idee: Wer zwei Monitore daheim hat, kann dank der Multiscreen-Unterstützung Strategiekarte und Schlachtgeschehen gleichzeitig betrachten.

Multiplayer-Theorie

Explosive Gefechte verspricht auch der Multiplayer-Modus: Der Entwickler Gas Powered Games stellt eigens für **Supreme Commander** eine Battlenet-ähnliche Online-Plattform auf die Server, samt Matchmaking-Funktion, Chat-Kanälen, Clan-Unterstützung und Weltrangliste. Bei einem Ranglistenspiel wissen Sie vorher nicht, auf welcher der 40 mitgelieferten Karten das Match ausgetragen wird, was für ausgeglichene Spiele sorgen soll. Wie gut das alles funktioniert, können wir jedoch erst überprüfen, wenn die Server zum Verkaufsstart online gehen. Einen Nachtest und eine Wertung zum Multiplayer-Modus finden Sie dann auf GameStar.de.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3227



Der Bau von Spezialeinheiten dauert oft mehr als zehn Minuten. Dafür versenkt das »Soul Ripper«-Flugschiff der Cybrans eine Flotte im Alleingang.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ein Geständnis: Hätte ich Supreme Commander nicht getestet, wären die großwahnhaften Echtzeitschlachten nach zwei Stunden des Abmühens im hohen Bogen von meiner Festplatte geflogen. Warum verliere ich Energie, was hat da gerade meine 300 Panzer zerbröselt, welchen der unzähligen Brennpunkte lösche ich zuerst? In den Gebäude- und Einheitenmassen verlieren auch gestandene Feldherren anfangs den Durchblick.

Doch wer sich durchbeißt, entdeckt hinter all dem vermeintlichen Chaos ein bis ins letzte Detail durchdachtes System, das unzählige faszinierende Strategien für die Einheitenmassen ermöglicht. Und anders als bei vielen Echtzeit-Kollegen gewinnt hier nicht derjenige, der schneller klickt, sondern derjenige, der am besten vorausplant. Für Profistrategen die derzeit spannendste Herausforderung!

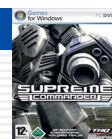


»Wahnsinn mit Methode«

SUPREME COMMANDER STRATEGIE

ENTWICKLER: Gas Powered Games (Dungeon Siege 2, GS 10/05: 84 Punkte)
PUBLISHER: THQ
SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handbuch

TERMIN (D): 16.2.2007
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ab 12 Jahren



► DVD:
• Video-Special
• Wertungskonferenz



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK: e105



► USK:
ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 35 Stunden

Je mehr Sie verstehen, desto spannender das Spiel.

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO: realistisch ☒ fiktiv
MAßSTAB: lokal ☒ global
SPIELSTIL: Aufbau ☒ Kampf
EINHEITEN: Individuen ☒ Masse
HANDLUNG: einfach ☒ komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG	leicht <input checked="" type="checkbox"/> schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach <input checked="" type="checkbox"/> komplex	
SPIELTEMPO	langsam <input checked="" type="checkbox"/> schnell	
HILFEN	Video-Tutorials, drei Schwierigkeitsgrade	
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern	

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

TECHNIK

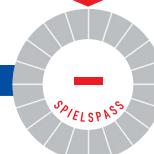
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 8 GB Festplatte (Herstellerangaben)	nicht überprüfbar	nicht überprüfbar	
PROFITIRT VON	Zwei Bildschirmen, Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10 <input checked="" type="checkbox"/>	KOPIERSCHUTZ: Securom	
TON	Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 6.1 <input checked="" type="checkbox"/> 7.1 <input checked="" type="checkbox"/>		
			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	+	riesige Schlachtfelder	+	Hunderte Einheiten	+	detaillierte Animationen	+	Effektgewitter	+	leblose Landschaften	8/10
SOUND	+	krachende Explosionen	+	unzählige akustische Details	+	stimmungsvolle Musik	+	wenig Sprachausgabe			9/10
BALANCE	+	Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar	+	jede Einheit sinnvoll	+	extrem steile Lernkurve					7/10
ATMOSPHÄRE	+	Allmachtsgefühl	+	klischeefreies Science-Fiction-Szenario	+	steriler Look	+	Performance-Probleme			-/10
BEDIENUNG	+	stufenloser Zoom	+	viele Hilfsanzeigen	+	Pausefunktion	+	Einheiten schwer unterscheidbar	+	Performance-Probleme	-/10
UMFANG	+	enorme taktische Vielfalt	+	18 lange Kampagnenmissionen	+	40 Karten für Skirmish und Multiplayer					10/10
MISSIONSDSIGN	+	Einsatzgebiet erweitert sich	+	wechselnde Ziele	+	wenig Überraschungsmomente	+	viele Routineaufgaben			7/10
KI	+	angegriffen von allen Seiten	+	erkennt Schwachstellen	+	schummelt nicht	+	Wegfindungsprobleme			9/10
EINHEITEN	+	spektakuläre Spezialeinheiten	+	offensiv nutzbare Gebäude	+	wenig Unterschiede zwischen Fraktionen					9/10
KAMPAGNEN	+	Motive aller Rassen nachvollziehbar	+	schöne Endsequenzen	+	Missionen lieblos aneinandergereiht					7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FASZINIERENDE XXL-SCHLACHTEN FÜR PROFIS.





Aus Bunkern dürfen Sie in der **Ego-Perspektive** ballern.



Superwaffen legen ganze Stadtviertel in Schutt und Asche.



Unsere Panzerkolonne wird auf der **schwer bewachten Brücke** von verschanzten Raketeninfanteristen überrascht. (1280x960)

Der zweikommafünfte Weltkrieg

WAR FRONT TURNING POINT

Die Macher des Echtzeit-Strategiespiels D-Day schicken Sie in einen alternativen zweiten Weltkrieg. Klingt erstmal langweilig – nicht aber, wenn sich Mechs und Eispanser bekämpfen.

Adolf Hitler ist tot – das weiß jedes Kind. Trotzdem tobt der Zweite Weltkrieg weiter. Zumindest in **War Front: Turning Point**. Denn im Echtzeit-Strategiespiel des Entwicklers Digital Reality kämpfen Deutsche, Russen und Alliierte auch nach dem Ableben des Diktators um Europa. Gäh, etwa noch ein Weltkriegsspiel? Wir können Sie beruhigen: Um das ausgelutschte Szenario aufzupeppen, stecken die Entwickler neben

altbekannten Sherman-Panzern und Sturmovik-Fliegern allerhand frei erfundenen Hightech-Schnickschnack ins Waffenarsenal. Und packen eine spannende Geschichte, nette Charaktere und eine Prise Ironie obendrauf.

Mal dies, mal das

In den zwei Kampagnen, die aus je elf Missionen bestehen, lenken Sie entweder das Geschick der Alliierten oder das der Deutschen. Die Russen dürfen Sie nur im Skirmish-Modus befehlen. Das ist verwunderlich, da die Ostmacht spielerisch am meisten Spaß macht – aber dazu später mehr. Die Aufträge fallen ähnlich wie in **Panzers** sehr abwechslungsreich aus und überraschen immer wieder mit zusätzlichen Nebenaufgaben. Sie eskortieren wichtige Persönlichkeiten, suchen und zerstören versteckte Funkstationen, infiltrieren Feindbasen und mopsen Panzer, fangen un-

ter Zeitdruck gegnerische Nachschubtransporte ab oder holen Feindflieger vom Himmel, indem Sie im Flakbunker Platz nehmen und aus der Ego-Perspektive losballern. So abwechslungsreich die Missionen sind, so schnell haben Sie sie gemeistert. Selten waren wir mit einer Aufgabe länger als 45 Minuten beschäftigt, Profis sollten deshalb gleich im höchsten Schwierigkeitsgrad starten.

Mann gegen Maschine

Bei der Einheiten- und Gebäudeauswahl orientiert sich **War Front** stark an **C&C: Generäle**: In Kasernen heuern Sie Infanteristen an, in der Waffenfabrik produzieren Sie Panzer, das Flugfeld versorgt Sie mit Kampffliegern und in Funkstationen und Forschungszentren kaufen Sie nützliche Upgrades. Übermächtige Einheiten gibt es in **War Front** nicht. Durch das schnell zu erlernende Schere-Stein-Pa-

pier-Prinzip hat selbst ein ausgewachsener Sherman-Panzer gegen zwei Raketen Soldaten nicht den Hauch einer Chance. Und Bomber, die Superwaffen wie die gefürchtete Erdbomben der Alliierten ins Zielgebiet fliegen, lassen sich mit Flakgeschützen relativ leicht vom Himmel holen.

Stehenbleiben oder ich froste!

Die Parteien greifen neben historisch korrektem Kriegsgerät auf allerhand frei erfundene und teils sehr abgefahrene Fahrzeuge zurück. Beispielsweise besitzen die Alliierten einen Schildgenerator, der alle umstehenden Einheiten vor Feindfeuer schützt. Die Deutschen schicken mechähnliche Kampfbomber ins Gefecht, die dem Gegner mit Maschinengewehren und Raketen zu Leibe rücken. Die Russen haben mit Abstand die interessanteste



Besondere Quest-Ereignisse erzählt das Spiel durch eingeblenkte **Filmschnipsel** (rechts oben).



Die optionale **Verfolgerkamera** bei Fahrzeugen ist zwar hübsch, aber spielerisch sinnlos.

Auswahl: Der Wodka-Verkäufer zum Beispiel hebt die Moral der Fußsoldaten und macht sie sogar unverwundbar, solange er lebt. Der APC-Mole gräbt sich durch das Erdreich und transportiert die Einheiten ins gegnerische Lager, und der wendige Eispanser friert Feinde kurzerhand fest. In den Kampagnen bekommen Sie die »speziellen« Einheiten allerdings nur sehr spät zu Gesicht. So tauchen die Eispanser erst in der siebten Alliierten-Mission auf. Zuvor schlagen Sie sich hauptsächlich mit dem konventionellen Arsenal herum. Da haben die Entwickler Potenzial verschenkt.

Mein Held!

In einem modernen Echtzeit-Strategiespiel dürfen Helden nicht fehlen. Die Parteien in **War Front** haben jeweils drei im Portfolio, die ihre Truppen mit aktiven und passiven Fertigkeiten unterstützen. So vergrößert die für die Alliierten arbeitende

Anna Herzog beispielsweise die Sichtweite Ihrer Einheiten oder schaufelt in regelmäßigen Abständen Geld auf Ihr Konto. Der Russe Aleksei Mikhalkhov hingegen erledigt mit einem Schuss gleich mehrere Gegner auf einmal oder teilt auf Knopfdruck viermal so viel Schaden aus, verliert dabei aber Lebenspunkte. Mit Levelaufstiegen dürfen Sie die Fertigkeiten verbessern. Doch auch bei den Helden holt Digital Reality nicht alles heraus: In den Kampagnen haben Sie alle Recken bereits nach vier bis fünf Missionen komplett ausgebaut. Dass die Motivation trotzdem auf einem angenehm hohen Niveau bleibt, liegt an der spannenden Geschichte, die vor und nach jeder Mission durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird. Besonders gut sind den Entwicklern die Charaktere und die teils ironisch-flapsigen Dialoge gelungen. Allerdings agieren die Figuren hin und wieder inkonsequent. So ändert sich die negative Einstellung des Amerikaners John Lynch den Deutschen gegenüber von einer Mission auf die andere – ohne erkennbaren Grund.

Isch abe gar keine Auto

Laut dem Publisher 10tacle legt man bei **War Front** besonderen Wert auf den Multiplayer-Teil. Und der macht dank dreier sehr gut ausbalancierter Parteien, 26 Karten für bis zu zehn Spieler und zahlreicher Optionen (Bonuskisten, Startbudget- und position, etc.) viel Spaß – ob im Internet oder lokalen Netzwerk. Technisch ist das Spiel beileibe kein Spitzentitel. Dafür sind



In der **Nacht** sehen nur Sie schlechter, die Einheiten schießen fast gleich gut.

die Einheiten und Gebäude zu polygon- und manche Karten zu detailarm. Durch den dynamischen Tag-Nacht- und Wetterwechsel sowie die gelungenen Effekte ist **War Front: Turning Point** aber trotzdem ganz hübsch anzuschauen. Beim Sound gibt's ebenfalls kaum

Anlass zur Kritik: Schlachten krachen wuchtig aus den Boxen, die Musik passt ins Geschehen. Bei den eigentlich gut gesprochenen Dialogen wirken die überzogenen französischen und russischen Dialekte aber unfreiwillig komisch.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:335

WAR FRONT: TURNING POINT ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Digital Reality (D-Day, GS 09/2004: 77 Punkte)

PUBLISHER 10tacle

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 52 S. Handb.

TERMIN (D) 8.2.2007

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM
3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte	3,5 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

PROFITIERT VON: BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Tages TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-Deathmatch, Eroberung, Geheimbefehle

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy

DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT Durch massenhaft Karten und Optionen macht War Front langfristig Spaß.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	WERTUNG
GRAFIK	+ Wetter + weiche Animationen - detailarme Landschaften - polygonarme Figuren	7/10
SOUND	+ passende Musik + gelungene Schlachtgeräusche + passable Sprachausgabe... - ...aber teils lächerliche Akzente	8/10
BALANCE	+ keine Partei stärker als die andere + Niveau der Missionen steigt stetig an - seltene Aussetzer - generell zu leicht	7/10
ATMOSPHÄRE	+ massenhaft Zwischensequenzen + seichter Humor - Science-Fiction-Elemente zu selten eingesetzt	7/10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung + nützliche Hotkeys + freies Speichern - Kamera hat nur drei Zoom-Stufen	9/10
UMFANG	+ zwei Kampagnen mit je elf Missionen + drei Parteien + umfangreicher Multiplayer-Teil - Kampagnen zu kurz	8/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Aufgaben + optionale Nebenaufgaben + überraschende Wendungen - Missionen oft zu schnell vorbei	8/10
KI	+ recht intelligentes Verhalten + nutzt effektiv Luftstreitkräfte und Superwaffen - agiert immer nach demselben Schema	8/10
EINHEITEN	+ mächtige Helden + Upgradesystem + Schere-Stein-Papier-Prinzip - interessanteste Partei (Russen) nur im Skirmish spielbar	8/10
KAMPAGNE	+ spannende Geschichte + interessante Charaktere + leichte Ironie - Hauptfiguren agieren hin und wieder inkonsequent	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: KURZWEILIGE ECHTZEIT-STRATEGIE MIT GUTER STORY.



DANIEL MATSCHUJEWSKY

danielm@gamestar.de

Nicht noch ein Weltkriegsspiel! Das war mein erster Satz, als ich War Front: Turning Point gespielt habe. Doch die Erleichterung kam schnell. Statt biedererster, historisch akkurater Taktikgeplänkel à la Panzers gibt es hier kurzweilige und actionlastige Schlachten, mit denen besonders Einsteiger und C&C-Kenner gut klarkommen. Zudem gibt's eine gelungene Story und abwechslungsreiche, wenn auch oft zu kurze Missionen. Allerdings hätte ich den Entwicklern mehr Mut zum Experimentieren gewünscht. Denn das spaßige Science-Fiction-Element geht inmitten der altbekannten Tiger-Panzer und Messerschmitt-Flieger ziemlich unter.

»Nette Action, aber kaum Neues«

Komplexe Strategie für Historiker

EUROPA UNIVERSALIS 3

In Europa Universalis 3 lernen Sie viel über die politischen Verhältnisse in der Zeit nach dem Mittelalter bis zur französischen Revolution – wenn's nur mehr Spaß machen würde.



Auf dieser **Übersichtskarte** mit fünf Darstellungsvarianten verbringen Sie die gesamte Spielzeit. Dies ist der politische Modus.

Spielziel: Weltbeherrschung. Bevor Sie jedoch mächtig herrschen können, fordert **Europa Universalis 3** Sie mächtig heraus. Teils durch den stets kniffligen Schwierigkeitsgrads, teils durch die Sperrigkeit des Programms. Ob Sie mit dem dritten Teil der **Europa Universalis-Reihe** Spaß haben, hängt wesentlich davon ab, ob Sie die Vorgänger kennen und

schätzen – oder aber von Ihrer Bereitschaft, sich Erfolgserlebnisse zu erarbeiten, indem Sie die Wirkungsweise komplexer Regelkreise erspüren, sowie von Ihrer Geduld, lange auf die Belohnungen aus eben dieser Arbeit zu warten. Hm, der Satz ist Ihnen zu umständlich? Dann Finger weg von **Europa Universalis 3**. Alle anderen freuen sich schon jetzt auf 150 Din-A4-Seiten Handbuch (die Sie brauchen); Veteranen springen am besten direkt zum Kasten »Das ist neu« und dann in den Spiel laden ihres Vertrauens.

Historische Startpositionen

Sie starten zu einem beliebigen Datum zwischen dem Untergang Konstantinopels 1453 und der Französischen Revolution 1789. Sie haben die Wahl zwischen etwa 200 verschiedenen Staaten, von damaligen Super-

mächten wie England oder Schweden bis hin zu Zwergen wie Baden. Alle Machtverhältnisse sind historisch korrekt abgebildet. Als Faustregel gilt: Je schwächer der gewählte Staat, desto herausfordernder der Spielverlauf – unabhängig vom regelbaren Schwierigkeitsgrad.

Staat bedeutete zu jener Zeit ein mehr oder weniger loses Bündnis von Provinzen. Jeder dieser Bezirke hat seine Hauptstadt, in der Sie verschiedene Verbesserungen (insgesamt 23) wie Werkstatt (höhere Steuereinnahmen), Gericht (Reduzierung Revoltenrisiko) oder Befestigungsanlagen (bessere Verteidigung) bauen. Besonders wertvoll sind Provinzen am Meer. Denn nur dort können Sie Schiffe bauen. Außerdem öffnen Ihnen die Häfen das Tor zur Entdeckung der weißen Flecken auf der zoombaren Übersichtskarte, auf der das gesamte Spiel abläuft. Dann senden Sie Diplomaten aus, um die Beziehung zu den Nachbarn zu verbessern (auf einer Skala von -200 bis +200), jagen Händler zu Handelszentren, um Ihre Waren zu verkaufen und so die Staatskasse aufzubessern, schicken Spione in feindlich gesonnene Reiche und lassen diese intrigieren oder morden.

Statistik und Textfenster

Klingt gut? Ja – schade nur, dass Sie von den meisten Aktionen kaum etwas mitbekommen. Lediglich Textfenster ploppen von



Ihre **Staatsfinanzen** und den Fokus Ihrer Forschung regeln Sie per Schieberegler.

FÜR VETERANEN: DAS IST NEU

- 3D-Grafik
- Spielzeit zwischen 1453 und 1789
- Militärtradition (abhängig von der Kampferfahrung) bestimmt Qualität von Generälen & Co.
- Befehlshaber müssen rekrutiert werden
- Die unberechenbaren Meeresunwetter aus EU 2 sind Verlustquoten gewichen; das bedeutet mehr Chancen für kleine Flotten
- Die Mannstärke der Streitkräfte wurde reduziert
- Neues Forschungsfeld Regierungstechnologie
- Drei Hofberater
- Diplomatische Optionen erweitert
- Spione mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten
- EU 3 ist komplett modifizierbar



So sieht in EU 3 **Krieg** aus – die Kanone symbolisiert: Hannover wird belagert.

Zeit zu Zeit auf und signalisieren etwa: »Unser Spion war erfolgreich, wurde aber entdeckt.« Das war's. Auch der geschädigte Gegner droht keine Rache an; lediglich in der Statistik sehen Sie, dass die Beziehung zwischen den betreffenden Parteien um einige Punkte abgekühlt ist. Nach diesem Prinzip funktioniert das gesamte Spiel: Was Ihre Entscheidungen bewirken, schlägt sich hauptsächlich in Statistiken und Zahlenwerten nieder. Berater, die Sie einstellen können, bewirken lediglich, dass Sie in schnellerer Abfolge Angestellte (etwa Diplomaten) zur Verfügung haben, oder dass Ihre Forschung in einem der vier Hauptbereiche (Regierungs-, Handels-, Produktions-, Militärtechnologie) zügiger läuft. Auf diese Felder verteilen Sie auch Ihre Einnahmen aus Handel und Steuern.

All dies geschieht gemächlich: Allein der Bau einer Universität dauert 1.000 Spieltage. Zwar können Sie den Zeitfluss beschleunigen, verpassen dann aber unter Umständen viel von dem, was in der Welt noch so vor sich geht. Denn das Weltgeschehen fliegt in einem kleinen Textfenster unten links in teils

miserablem Deutsch bruchstückhaft an Ihnen vorbei.

Diplomatie und Krieg

In jeder Provinz können Sie Truppen ausheben. Anführer mit unterschiedlichen Fähigkeiten, müssen Sie extra rekrutieren. Es gibt je nach Ära unterschiedliche Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Marine. In Kriegszeiten erheben Sie eine Kriegsteuer, die Ihre Einnahmen um 50 Prozent erhöht. Kommt es zu einem Kampf, teilen Statistiken und Textfenster das Ergebnis mit. Das ist abhängig vom Befehlshaber, der Truppenmoral und dem Gelände. Erwarten Sie aber nach einem großen Sieg bitte nicht, dass irgend jemand Notiz von Ihrem Erfolg nimmt. Wenn Sie zum Beispiel Wien erobert haben, gehört Ihnen die Stadt noch lange nicht. Sie dürfen weder bauen noch plündern oder sonst etwas tun, was Sieger gerne tun. Dafür haben Sie durch den Krieg – obwohl nicht selbst angezettelt – so viel Prestige verloren, dass niemand in Europa mehr mit Ihnen redet.

Schwerstarbeit für die Diplomaten, von denen Sie pro Kontaktaufnahme einen verbrauchen. Mit deren Hilfe heiraten Sie mit gutem Prestige und et-



Unzählige **Statistiken** informieren auf Wunsch über jeden Aspekt des Spiels.

was Glück in Nachbarreiche ein, schmeicheln oder beleidigen und bieten Handelsbündnisse an – in Textfenstern, versteht sich.

Pflicht für Veteranen

Für **Europa Universalis**-Fans ist der dritte Teil ein Pflichtkauf – dieses **Europa Universalis** ist das beste, das es je gab. Neben den

sinnvollen Verbesserungen (siehe Kasten), ist es vor allem die extreme Modifizierbarkeit, die Profis jauchzen lässt: Jeder Aspekt des Spiels ist nun einfach per Texteditor veränderbar. Das ganze Regelwerk ist im umfangreichen und im Unterschied zum Spiel solide eingedeutschten Handbuch dokumentiert. **MT**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3322

EUROPA UNIVERSALIS 3 GLOBALSTRATEGIE

ENTWICKLER Paradox (Hearts of Iron 2, GS 03/05: 79 Punkte)

PUBLISHER Koch Media

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 300 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.1.2007

CA. PREIS 35 Euro

USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	11	12

MINIMUM 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte

STANDARD 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

OPTIMUM 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 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

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ –

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (32)

SPIELTYPEN Internet, LAN

DEDICATED SERVER Nein

FAZIT Spielt sich wie das Solospiel – wer das mag, wird Multiplayer lieben.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ nette Menüs + kaum Animationen – insgesamt öde	4/10
SOUND	+ stimmige orchestrale Musik + so gut wie keine Kampf- oder sonstigen Effekte	6/10
BALANCE	+ historische Unterschiede zwischen Staaten gut umgesetzt + guter Technologiebaum – für Einsteiger kaum zu meistern	6/10
ATMOSPHÄRE	+ historische Personen, Länder und Ereignisse vermitteln Realismus + Erleben nur durch Texttafeln und Statistiken	5/10
BEDIENUNG	+ alle wichtigen Funktionen einfach erreichbar – Schieberegler fummelig zu bedienen + Menübuttons kaum unterscheidbar	7/10
UMFANG	+ ca. 200 reale Staaten spielbar + für Fans sehr hohe Wieder-spielbarkeit + komplett modifizierbar	10/10
STARTPOSITION	+ historische Situation zu jedem Startpunkt korrekt abgebildet + historische Ereignisse beeinflussen Spielverlauf	10/10
KI	+ Gegner agieren zielgerichtet + Gegner verwalten Ressourcen sinnvoll + KI-Entscheidungen teils nicht nachvollziehbar	8/10
EINHEITEN	+ Einheiten sind alle sinnvoll + Einheiten passen sich jeweiliger Ära an + wenig Vielfalt	8/10
KAMPAGNE	+ Historie nachspielbar + viele Entdeckungen sorgen für Abwechslung + durch das Spielprinzip wenig motivierend	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: HISTORISCHE GLOBALSTRATEGIE MIT TIEFGANG.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich mag komplexe Spiele. Aber Europa Universalis 3 lässt mich zu sehr allein. Ich erwarte von einem Spiel, dass ich Mittelpunkt des Geschehens bin, dass ich nachvollziehbar begreife, was wo und warum vor sich geht. Ich möchte Erfolgsergebnisse tatsächlich erleben und nicht als Randnotiz der Historie mitgeteilt bekommen, wenn überhaupt. Dieses Spiel braucht mich gar nicht, es könnte einfach so ablaufen, eine Aneinanderreihung von Zwischenfällen ohne echtes Feedback. Und ohne große Motivation, es nach Frustmomenten erneut zu probieren. Ein Spezialisten-Titel, alle anderen spielen... was anderes halt.



»Spiel dich selbst!«

Nichts Halbes, nichts Ganzes

DIE SIMS LEBENSGESCHICHTEN

Maxis hat eine seifenopern-taugliche Geschichte in Die Sims eingebaut. Das ist neu – geht aber auf Kosten der spielerischen Freiheit.

Es könnte direkt aus einer Fernseh-Telenovela stammen: Laura verliert ihren Job, quartiert sich bei ihrer Tante ein, lernt neue Freunde kennen und verliebt sich in einen davon. Doch plötzlich taucht der verschollen geglaubte Ex auf. Das alles spielen Sie im ohne das Hauptprogramm lauffähigen **Die Sims: Lebensgeschichte**.

ten nach, denn der Entwickler Maxis hat zum ersten Mal eine Handlung in das Spiel gepackt. Und gleichzeitig Designelemente entfernt, die die Lebenssimulation ausgezeichnet haben.

Große Emotionen

Im Gegensatz zu **Die Sims 2** spielen Sie in **Lebensgeschichten** nur Laura oder (in der später freigeschalteten zweiten Kampagne) Lukas. Doch einfach drauflosleben dürfen Sie nicht. Stattdessen stellt Ihnen das Programm in bestimmten Momenten Aufgaben, etwa den Angeboten zu einem Essen einzuladen – anspruchsvoll ist das nicht. Vorteil eines solchen Konzepts: **Lebensgeschichten** schickt Ihren Protagonisten von einem spannenden Moment in den nächsten. So wird Lukas von seiner geldgierigen Ex-Verlobten ständig bei seinen Versuchen sabotiert, über das Internet eine neue Liebe zu finden. Auf der

anderen Seite schränkt Sie das Spiel durch die vorgegebenen Ereignisse stark ein. Wer beispielsweise Beziehungen verbessert, obwohl das in der Story nicht vorgesehen ist, bekommt die gesammelten Punkte kurzerhand wieder abgezogen. Trotzdem motiviert **Lebensgeschichten** zum Weiterspielen, vor allem wegen der klischeehaften Ereignisse und der gelungenen Charaktere. Wem das zu wenig ist, der kann im freien Spielmo-



Nach einer von der Ex provozierten Date-Panne überreden Lukas' Freunde ihn zu einem **Billard-Abend**.



Lauras Ziel ist ein erster Kuss beim romantischen Essen.

aus wie gewohnt eigene Sims erschaffen und diese durchs Leben führen. Komischerweise aber nur in einer einzelnen Nachbarschaft und mit einem beschnittenen Wunschsystem.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3278

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Geradezu frech, wie Electronic Arts versucht, mit dieser Marke Geld zu machen. Eine Geschichte in Die Sims 2 einzubauen hätte kein eigenständiges Spiel gebraucht, sondern schon ins Hauptprogramm gehört. Doch genug gegen die Firma gepöbelt, denn das Spiel selbst ist sehr gelungen. Die lebendige Story, die tollen Charaktere und überraschenden Ereignisse – wer braucht da noch die lausigen Seifenopern aus dem Fernsehen? Als Sims-Fan wünsche ich mir für das nächste Mal aber etwas anspruchsvollere Aufgaben.

»Meine Seifenoper«



Poolpartys sind die beste Möglichkeit, eine neue Liebe zu finden. Zumindest für Lukas.

DIE SIMS: LEBENSGESCHICHTEN AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Maxis (Die Sims 2: Haustiere, 65 11/06: 78 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch

TERMIN (D) 8.2.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
2,6 GB Festplatte	2,6 GB Festplatte	2,6 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

PROFITIEREN VON
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ weiche Animationen + relativ detaillierte Objekte - geringe Weitsicht - schwammige Texturen	5/10
SOUND	+ stimmige, abwechslungsreiche Musik + niedliches Simlisch + realistische Effekte	10/10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + Aufgaben generell zu anspruchsvoll - für Sims-Profis keine Herausforderung	6/10
ATMOSPHÄRE	+ hervorragende Telenovela-Atmosphäre + massenhaft Beziehungsklischees + absurde Momente - Leerläufe	8/10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionssystem + simple Kamera + frickeliger Baumodus	8/10
UMFANG	+ freier Spielmodus + ...der aber beschnitten ist - nur zwei nicht sehr umfangreiche Story-Kampagnen	6/10
STARTPOSITIONEN	+ individuelle Sims + beide Kampagnen spielen sich unterschiedlich - ...sind aber in ihren Freiheiten eingeschränkt	8/10
KI	+ selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander - seltene Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	+ umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + fast endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Einflussystem	10/10
KAMPAGNE	+ zahlreiche Überraschungen + nette Charaktere - Geschichte verläuft auf Schienen - Eigeninitiative wird bestraft	6/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: **NETTE, ABER ZU EINFACHE SIMS-SEIFENOPER.**





Michael Trier
michael@gamestar.de

POP & OLDIES

WOW GOES POP. Mit solchen Szenen hatten die netten Polizisten in Köln nicht gerechnet: Kurz vor Mitternacht am 15. Januar 2007 versammelten sich Tausende von **WoW**-Fans und begehrten Einlass in den örtlichen Media Markt – Burning Crusade wartete dort, nur durch eine Glasscheibe von der Meute getrennt. Plötzlich gaben die massiven Glasschiebetüren unter der Wucht der anstürmenden Masse nach: Mit einem lauten Knall verwandelten sich einige Quadratmeter High-Tech in Altglas. »Das konnten wir nicht wissen,« stammelte ein blasser Wachtmeister in die Kamera, »hier ging es doch nur um ein Computerspiel.« Tja liebe Leute, Spiele werden Pop, gewöhnt euch schon mal dran.

SIMON WIRD 13. Die guten Nachrichten für Freunde des gepflegten Dialogs und der originellen Rätseli reißen nicht ab: Feierte das Genre der Point & Klick-Adventures in jüngster Zeit etwa mit **Runaway** oder **Ankh** Erfolge, setzte sich der Trend 2006 mit **Geheimakte Tunguska** fort. Mit dem Wiederaufleben der kultigen **Sam & Max**-Reihe wird nun ein Traum (nicht nur) von Rätselveteranen wahr. Und jetzt kehrt auch noch **Simon The Sorcerer** auf den PC zurück. Ah, Revivals können so klasse sein!

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

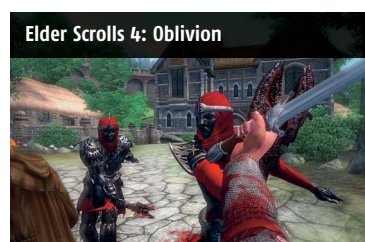
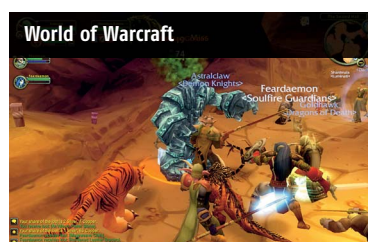
TESTS

World of Warcraft: Burning Crusade	112
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball	114

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 03/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests <i>//</i> Handlung	Charakter <i>//</i> Teamwork	Kampfsystem <i>//</i> Dialoge	Items <i>//</i> Rätsel	Kommentar
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	10	9	10	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	91	7	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
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	86	9	9	6	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
8	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
9	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
10	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
11	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
12	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
13	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	6	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
14	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
15	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
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	Dreamfall	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
19	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
20	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	3	8	9	10	10	
21	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	79	2	7	8	10	7	8	10	9	9	9	
22	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	80	6	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
23	Runaway 2	Adventure	Anaconda	Pendulo Studios	01/07	79	8	9	6	9	9	8	7	8	9	6	
24	Undercover: Op. Wintersonne	Adventure	Anaconda	Sproing	12/06	78	7	8	7	9	7	7	8	8	8	9	
25	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	78	4	8	9	8	6	8	9	8	9	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.



Die volle Packung

WOW BURNING CRUSADE

Nach Monaten des Beta-Tests, zahllosen Patches und ebenso vielen Balance-Änderungen ist das meist-erwartete Addon der Computerspiel-Geschichte fertig. Wir sagen Ihnen, wie das Projekt gestartet ist.

Für **WoW**-Spieler war es ein bisschen so wie damals, 1999, als die ganze Welt den Atem anhielt, ob denn die Computersysteme den Sprung auf die Zahl 2000 überstehen würden. In der Nacht vom 15. auf den 16. Januar 2007 startete **Burning Crusade**, das erste Addon zum seit Februar 2005 laufenden Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Bei anderen Spielen ein ganz normaler Vorgang, beim mittlerweile zum Medienphänomen gewachsenen Blizzard-Spiel aber sogar eine fette Meldung in den »normalen« Nachrichten wert, abseits von Giga und anderen Sparten-News. Nach monatelangem Beta-Spiel tauchen auch wir, gemeinsam mit Millionen Spielern weltweit, ganz offiziell durch das Dunkle Portal. Einen ausführlichen Artikel zu allen Neuerungen von **Burning Crusade** (basierend auf dem Beta-Test) samt einer halben Stunde Ingame-Videos finden Sie in der GameStar-Ausgabe 02/07 oder als Premium-Abonnent auf GameStar.de (siehe Internet-Verweis). Einen kompletten Langzeittest lesen Sie in der nächsten Ausgabe – nach so wenigen Spieltagen kann noch niemand wichtige Spielaspekte, etwa die Qualität der Hochlevel-Instanzen, adäquat bewerten.

DER DATENBANK-CLIENT



Sie wollen jedes Detail über **WoW**: **Burning Crusade** wissen? Wo es welche Erze, Kräuter, Rezepte gibt? Wo welche Gegner stehen und was für Beute die fallen lassen? Prima, dann installieren Sie doch den Datenbank-Client von unserer DVD. Den haben unsere Partner von WorldofWar.de so programmiert, dass ab dem 16.1.2007 alle Daten aus **Burning Crusade** kollektiv gesammelt und Ihnen zur Verfügung gestellt werden. Wie die Installation funktioniert, erfahren Sie auf unserer DVD unter dem Menüpunkt »Extras«.

Start (fast) ohne Probleme

In vielen Städten der Bundesrepublik brachten die großen Elektrofachmärkte pünktlich zum Verkaufsstart eine bisher einzigartige Aktion: Punkt Mit-

ternacht öffnen die größten Filialen, stapelweise reguläre Versionen von **Burning Crusade** erwarten die Fans, nicht ganz so stapelweise ist die Collector's Edition verfügbar, die überall sofort ausverkauft ist und nun zu hohen Preisen im Internet ge-

handelt wird. Trotz dieser weltweiten Euphorie halten die Server dem Ansturm stand, im Gegensatz zu mancher Media-Markt-Tür: In Köln gibt es einige Verletzte, als eine Glastür unter dem Ansturm der Fans birst. Einziges Manko: Viele Spieler



Boss **Vazruden** teilt mit dem Spezialschwert mächtig aus.



Los geht's: mit einem Sprung durchs **Dunkle Portal**.



Der Drache **Nazan** ist einer der Endgegner in der Höllenfeuerhalbinsel-Instanz **Das Bollwerk**. Er ist das Reittier von **Vazruden**.

DER MINIPET-SKANDAL

Wer die Sammler-Ausgabe (Collector's Edition, CE) von **Burning Crusade** für viel Geld gekauft hat (Listenpreis 70 Euro, gehandelt zwischen 120 und 300 Euro), hat mit einem der Zusatzinhalte Frust statt Freude. Ausgerechnet bei der prestigeträchtigsten Beigabe, dem ansonsten im Spiel nicht erhältlichen Haustier, das für alle Mitspieler deutlich sichtbar den Unterschied zwischen CE-Besitzer und Otto Normal-Orc zeigen soll, hat Blizzard versagt: Das Freischalten des possierlichen Netherwelpen funktioniert nicht. Blizzard hat es versäumt, der europäischen Collector's Edition Freischaltcodes für das Haustier (Minipet, ein Begleiter, der Ihnen auf Schritt und Tritt folgt) beizulegen. Wer dennoch an den Begleiter kommen will, muss einen Brief (keine E-Mail!) mit Kaufnachweisen und Account-Informationen an Blizzards Europa-Hauptquartier in Frankreich schicken. Betroffene finden alle Antworten zum Thema hier:

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3389

mussten Wartezeiten in Kauf nehmen, bevor Sie in die Scherbenwelt durchstarten konnten.

Naturngemäß hat sich gegenüber der Endphase des Beta-Tests nicht viel getan: Zu akribisch hatte Blizzard sich an die optimalen Schwierigkeitsgrade der neuen Quests herangearbeitet, zu viel Feedback hatte es gegeben, etwa zu unfair schweren Gegnern, schlecht zu findenden Questzielen oder -gebern, unzureichenden oder übermächtigen Belohnungen und ähnlichen Spielmechanik- und Balancing-Fragen. Wie das nun alles mit einer solch großen Anzahl an Spielern funktioniert, kann nur ein Langzeittest klären.

Auffällig sind die nun zum Teil viel schneller wiederbelebten Gegner. Das ist sinnvoll, denn bei der Menge an Spielern, die zur Zeit in die Scherbenwelt drängt, ist es mit dem gemütlichen Questen in fast spielerleeren Gegenden vorbei. Wobei

in den ersten zwei Tagen nach dem Startschuss erstaunlich wenig los war auf der Höllenfeuerinsel, dem ersten Gebiet nach dem Dunklen Portal, das die Grenze zwischen der alten **WoW**-Welt und dem neuen Kontinent, der Scherbenwelt, markiert. Wohl mehr Spieler als erwartet haben sich zunächst auf die beiden neuen Rassen, die Blutelfen (Horde) und die Draenei (Allianz) gestürzt, um neue Charaktere hochzuleveln.

Des einen Freud ...

Wie schon in der letzten Ausgabe vorausgesehen, gibt es einigen Unmut in der Community. Blizzard hat die Gegenstände, die als Questbelohnungen oder Beute dienen, gegenüber dem Hauptspiel deutlich verbessert. Das wertet die bislang seltenen und damit extrem wertvollen Items ab – das ist vor allem für Spieler ohne **Burning Crusade** (oder mit einem Vorrat solcher Waffen und Rüstungen) wie ein Crash an der Börse. Neueinsteiger profitieren indes von der Aktion: Wer jetzt einen Draenei- oder Blutelfencharakter beginnt, erlebt neben den üblichen Sammelquests einige originelle Varianten mit schönen Handlungssträngen und profitiert später, beim Wechsel in die Scherbenwelt, von den verbesserten Items, ohne Verluste durch gehortete Altlasten beklagen zu müssen.

Auch einige der Scherbenwelt-Quests begrüßen die Abenteurer mit Aufgaben, die es in **World of Warcraft** noch nicht gegeben hat: So werfen Sie in zwei Quests Bomben von



Bossgegner Broggok in der Instanz **Blutkessel** lässt wertvolle Beute (u.a. ein Gewehr) fallen.

Flugtieren oder retten eine Zwergen-Expedition, die zu Ihrem gefährlichen Auftrag nur eines mitgenommen hat: Bier. Besonders motivierend wirken die neuen Flugtiere, die für alle Level-70-Charaktere die Ära »Fliegen statt Reiten« einleiten. Damit auch Nicht-Profis in den neuen Instanzen eine Chance haben, sind diese in zwei Schwierigkeitsgraden spielbar.

Blizzard hat zudem das Letzte aus der nicht mehr taufrischen

Grafikengine geholt: Der sehr eigenständige Stil des Spiels ist konsequent weiterentwickelt worden, große Detailfülle und abwechslungsreiche Grafiksätze in allen neuen Gebieten schaffen eine einzigartige Atmosphäre. Grobe Fehler gibt es bisher nicht. Lediglich zahlreiche Verbindungsabbrüche auf stark bevölkerten Servern sorgen für Unmut – hier muss Blizzard nachbessern. **MT**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3391

WOW: BURNING CRUSADE ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER: Blizzard (World of Warcraft, GS 03/2005: 90 Punkte)
 PUBLISHER: Vivendi
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 4 CDs, 30 S. Handbuch

TERMIN (D): 16.1.2007
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR STANDARD-PCS	4	5	6	7	8	9	10			
FÜR HIGHEND-PCS								8	9	10

MINIMUM
 1,0 GHz Intel
 1,0 GHz AMD
 512 MB RAM
 10 GB Festplatte

STANDARD
 1,8 GHz Intel
 XP 1800+ AMD
 1,0 GB RAM
 10 GB Festplatte

OPTIMUM
 2,4 GHz Intel
 XP 2200+ AMD
 2,0 GB RAM
 10 GB Festplatte

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

PROFITIERT VON: schneller DSL-Leitung
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

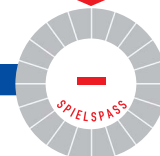
KOPIERSCHUTZ: -

BEWERTUNG

GRAFIK	+ eigenständiger Stil + detailreich + wunderschöne Texturen + polygonarm + Animationen	8/10
SOUND	+ teils berauschend schöne Musik + gute deutsche Sprecher + Effekte + Musik nicht dynamisch	9/10
BALANCE	noch nicht bewertbar	-/10
ATMOSPHÄRE	noch nicht bewertbar	-/10
BEDIENUNG	+ perfekte Komfortfunktionen + vielfach anpassbar + Post- & Handelssystem + keine Questmarkierungen	9/10
UMFANG	+ praktisch endloses Spiel + Instanzen in zwei Varianten spielbar + massenhaft neue Inhalte	10/10
QUESTS/HANDLUNG	noch nicht bewertbar	-/10
TEAMWORK	+ gut aufeinander abgestimmte Klassenfertigkeiten + Suche-nach-Gruppe-Interface + PVP verbessert	10/10
KAMPFSYSTEM	+ ausgeklügelte, gut aufeinander abgestimmte Spezialfähigkeiten für jede Klasse + teils öde Klickerei	8/10
ITEMS	+ Unmengen an neuen magischen Gegenständen + einzigartige Rüstungssets + gesockelte Items	10/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT: FASZINIERENDES ADDON ZUM ONLINE-PHÄNOMEN.



MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Spieler, die World of Warcraft aus grundsätzlichen Erwägungen (monatliche Grundgebühr, sich wiederholende Spielinhalte) ablehnen, können Burning Crusade getrost im Regal stehen lassen – hier wird nichts neu erfunden oder fundamental besser gemacht. Wer sich allerdings bisher schon mit Vergnügen durch Azeroth gekämpft hat, muss Burning Crusade spielen. Allein die zahllosen Ausrüstungsgegenstände, der schier endlose Nachschub an immer fordernden und zum Teil endlich originellen Questketten, all das ist viel zu schön, um es zu ignorieren. Zumal in jedem WoW-Spieler mit aktivem Account dieses Verlangen brennt, wenn er nur die Packung sieht: »Ich muss es haben!« Bei mir musste es sogar die Collector's Edition sein; jetzt schicke ich erstmal einen Brief gen Paris...

»Das brennende Verlangen«



► DVD:
Test-Check



► GAMESTAR.DE:
• Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3390

• Boxenstopp-Video:
Collector's-Edition
QUICKLINK b52

► GAMESTAR.DE
PREMIUM:
30 Min. Beta-Videos
QUICKLINK 3391



► ADDON:
Hauptprogramm benötigt



► USK:
ab 12 Jahren

Klick... und schon vorbei!



SAM & MAX THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Episode 3 ist ebenso witzig und originell wie seine beiden Vorgänger – aber anspruchsloser und kürzer.

Die Spielzeugmafia hat einen von der Freelance Police eingeschleusten Maulwurf verschwinden lassen. Sam und Max sollen den vermissten Spion, der übrigens wirklich ein Maulwurf ist, wiederfinden und

gleichzeitig die nicht ganz so ehrenhafte Familie in Ted E. Bears »garantiert mafiafreier Spielhölle« zerschlagen. Auftakt zu **Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball**, der dritten Episode des urkomischen Adventures.

Lachhaft!

Die schlechten Nachrichten zuerst: Wer die beiden Vorgänger gespielt hat, wird von **The Mole, the Mob and the Meatball** chronisch unterfordert sein. Das liegt hauptsächlich an der im Vergleich geringeren (und teils recycelten) Schauplatz-Auswahl. Das Mafiakasino besteht gerade mal aus drei Räumen – kein Vergleich zum verzweigten TV-Studio aus **Situation Comedy**. Da deshalb auch weniger Platz für Charaktere und Gegenstände ist, lassen sich die gewohnt hervorragenden Rätsel ohne Anstrengung lösen. Nun zu den guten Nachrichten: Episode 3 punktet wie seine Vorgänger durch großartige Ideen und massenhaft gut platzierte Running-Gags. Beispielsweise hat Sybil, einstige Therapeutin und Alien-Kolumnistin,

wieder ihren Job gewechselt und arbeitet nun als professionelle Zeugin. Zudem veralbert das Spiel zahlreiche Mafiaklischees: »Ich verstehe den Befehl nicht, aber ich werde ihn in blindem Gehorsam ausführen!« Überhaupt sind die Dialoge wieder hervorragend gelungen. Bis auf eine Ausnahme: Das Beleidigungsduell mit dem Pokerass Leonard nervt und wirkt schlecht von der **Monkey Island**-Serie geklaut.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2905

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Eigentlich erwarte ich mit zunehmender Episodenzahl einen Anstieg des Schwierigkeitsgrades. Immerhin suche ich nach zwei gemeisterten Teilen eine neue Herausforderung. Die Rätsel in Episode 3 sind aber so leicht, dass ich mich noch schneller zum Ziel klicke als bisher. Auch die geringere Anzahl an Schauplätzen schadet dem Spiel. Extrem witzig und ideenreich ist's trotzdem wieder, weshalb ich Sam und Max diesen Patzer vorläufig verzeihe.

»Kein schwerer Fall«



In langen Dialogen beleidigen wir einen Gefangenen.



Episode 3 wiederverwertet einige alte Gebiete.



Sam und Max ermitteln in einer von Mafiosi belagerten Spielhölle.

SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB... ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale (Sam & Max: Situation Comedy, GS 02/07: 80 Punkte)	TERMIN (D)	8.2.2007
PUBLISHER	Telltale	CA. PREIS	9 Dollar (ca. 7 Euro)
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	(Download)		

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-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7 8	9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 220 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 220 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 220 MB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: —

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ: Online-
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 Aktivierung

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ stimmige Comic-Optik + ordentliche Animationen - polygonarme Figuren - fehlende Details	6/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende Jazz-Musik - Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	+ perfekter Rätselfluss + viele dezente Hinweise, optisch und sprachlich - generell zu einfach	6/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + lustige Mafiosi - wenige Schauplätze, viel Recycling	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + automatisches Speichern - Laufwege nicht abkürzbar - Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen - kürzer als die bisherigen Episoden	2/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber schlüssig + in sich abgeschlossen + lustige Running-Gags - leicht	8/10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch - mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGUE	+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche + gut getimt, nicht ausufernd - nerviges Beleidigungsrätsel	9/10
CHARAKTERE	+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Nebenfiguren mit witzigen Macken - Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND SOLOSPIELZEIT 2 Stunden

FAZIT: WITZER, ABER ZU LEICHTER FALL FÜR SAM UND MAX.





Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

DER SPORT GEHT ONLINE

VERSÄTTER LOGIN. Rollenspieler erkunden Azeroth in **World of Warcraft**, Ballerfreunde kämpfen sich in **Battlefield 2** durch den Nahen Osten – und die Rennfahrer? Die bekommen nun ebenfalls ihre Online-Welt und brausen dank **Test Drive Unlimited** ab Ende Februar über die Straßen von Hawaii. Mehr dazu im Preview in dieser Ausgabe. Endlich entdecken auch die Rennspiele, dass das Internet viel mehr Möglichkeiten bietet, als nur Multiplayer-Partien zu organisieren. **Trackmania United** setzt mit seiner grandiosen Community-Einbindung sogar neue Maßstäbe für andere Genres. Die beispiellose Verzahnung von Mods, Fanseiten, Ranglisten und Spiel würde ich mir zum Beispiel auch für **Battlefield 2** wünschen.

VERSÄUMTER LOGIN. Die Rennspiele haben also ihr Online-Soll erfüllt, und was ist mit den Sportspielen? Größtenteils Online-Ignoranz wie beim **Fussball Manager 07**, bestenfalls zaghafte Versuche wie die Interaktiven Ligen von **Fifa 07**. Angesichts des Schneemangels dieses Winters wäre es doch zum Beispiel ein Riesenspaß, gemeinsam mit Tausenden virtuellen Skifahrern und Snowboardern durch die Online-Alpen zu brettern. Und ja, liebe Entwickler, auch Sportspieler haben mittlerweile einen DSL-Anschluss.

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

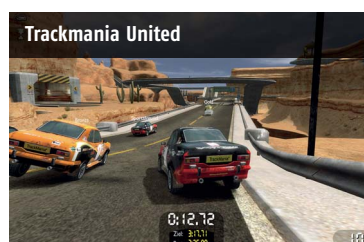
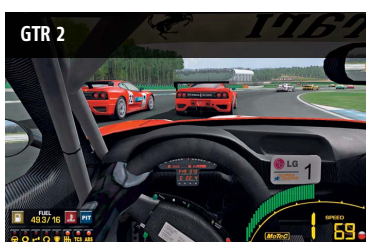
Trackmania United _____ 118

Freak Out _____ 121

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 03/2007

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	10	10		
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	10	10	8	10			
3	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	NEU	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	86	7	8	7	9	9	10	9	7	10	10				
10	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	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	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7				
14	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10				
15	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8				
16	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9				
17	T. Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/06	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10				
18	NHL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8				
19	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8				
20	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	82	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10				
21	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8				
22	Race	Rennspiel	Eidos	Simbin	01/07	80	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10				
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9				
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10				
25	Crashday	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/06	79	7	8	7	8	9	8	6	8	10	8				

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.





Das erste Web-2.0-Spiel

TRACKMANIA UNITED

Der Name ist Programm: Nadeo vereint in ihrem grandiosen Rennspiel-Baukasten Spiel und Fangemeinde. Die Idee könnte wegweisend dafür sein, wie Spiele in Zukunft am Leben erhalten werden.



Die beste Rundenzeit in Bayern, Platz 26 in Deutschland! Und das beim ersten Versuch auf dieser verfluchten Wüstenstrecke. Okay, 25 Leute haben es besser gemacht – aber noch ist nicht aller Tage Abend. Wäre doch gelacht, wenn wir nicht mindestens in die Top 10 rasen. Ganz klar: **Trackmania**

United, der neueste Teil der großartigen Rennspiel-Serie, macht mit seinem »Muss doch zu schaffen sein«-Prinzip auch im vierten Anlauf für Wochen süchtig. Zumal Sie – und das ist neu – nicht nur die Strecke meistern müssen, sondern auch gegen die besten **Trackmania**-Spieler der Welt, Ihres Landes oder auch nur Ihrer

Region antreten. Das treibt nicht nur den Adrenalinpegel, sondern auch die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen.

Bin ich schon drin?

Wenn Sie **Trackmania United** zum ersten Mal starten, müssen Sie zuerst ein Konto einrichten, einen Spielernamen festlegen und bestimmen, in welchem Bundesland Sie leben. Letzteres definiert Ihre künftigen Kontrahenten. Denn in **Trackmania United** werden alle gefahrenen Zeiten in regionsabhängigen Ranglisten auf offiziellen Servern gespeichert. Voraussetzung dafür ist ein ständiger Kontakt mit dem Internet. Allerdings reicht ein 56k-Modem für die Übertragung der Daten – die Solo-Rennen selbst finden offline und nur auf Ihrem Rechner statt. Das Hauptmenü ist durch den ständigen Kontakt zu seinen Entwicklern voll dynamisch: Laufend bekommen Sie aktuelle Ranglisten und **Trackmania**-bezogene Nachrichten fast wie in einem Internet-Browser präsentiert. Keine Sorge: Wer ausschließlich offline fahren will oder kann, darf das wie in den bisherigen **Trackmania**-Teilen tun. Dann bleiben Ihnen aber die offiziellen Ranglisten verwehrt.

Over the Top

In **Trackmania United** dürfen Sie jede Strecke so oft trainieren, wie Sie wollen. Doch mit Übungsrennen gewinnen Sie keinen Blumentopf. Aufregend wird's erst, wenn Sie auf der aktuell gewählten Strecke ein offi-

HEIKO KLINGE

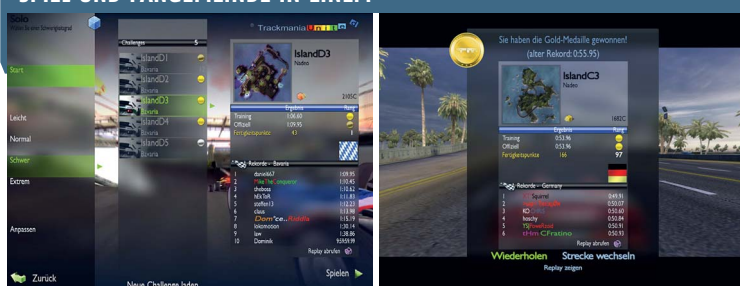
heiko@gamestar.de

Meine Freizeit ist kostbar – zu kostbar, als dass ich mich durch zahllose Fanseiten und Foren wühle, um Mods oder Erweiterungen für mein Lieblingsspiel zu finden. Aber wenn der Heiko nicht zur Community kommt, muss die Community eben zum Heiko kommen. Und **Trackmania United** beweist, wie wunderbar einfach das funktionieren kann. Egal ob neue Strecke, frisches Auto, Multiplayer-Turnier oder irrer Fanfilm: Der nächste Motivationskick ist stets nur wenige Mausklicks entfernt. Die Konsequenz: Einen großen Teil meiner kostbaren Freizeit werde ich in den nächsten Monaten garantiert mit **Trackmania United** verbringen.

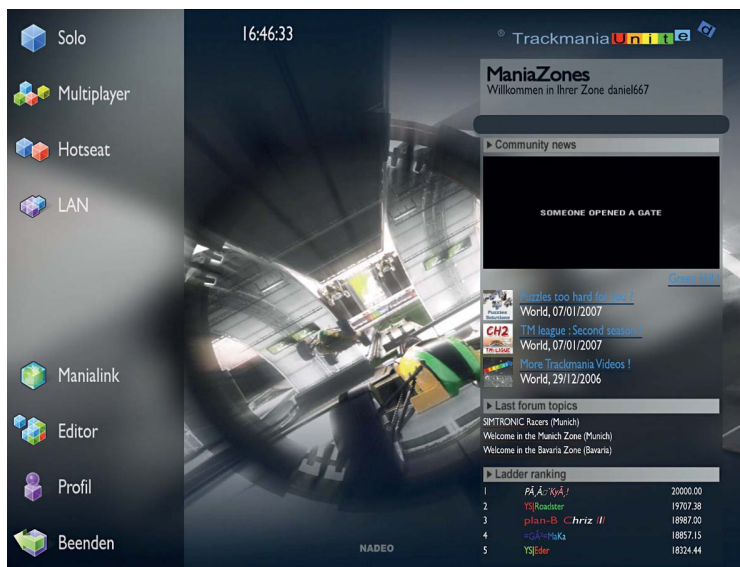
»Unbegrenzte Faszination«



SPIEL UND FANGEMEINDE IN EINEM



Für jede Strecke gibt es nationale und internationale **Ranglisten**, in die Sie durch eine vom Server registrierte **Rundenzeit** einsteigen und sich mit viel Übung nach oben arbeiten können.



Das **Hauptmenü** ist der Knotenpunkt zwischen dem Entwickler und den Fans. Hier informieren Sie sich über Neuigkeiten und Ranglisten, fahren Rennen und laden Fan-Strecken herunter.



Auf einer Strecke im aufregendsten **Wüsten-Grafikstil** versucht Daniel, Heikos Zeit zu schlagen. Hundert Meter weiter fliegt er allerdings von der Piste. (1600x1200)

an jedem Tag, an dem Sie sich ins Spiel einloggen, 50 Coppers.

Cyber-Geschäftsmann

Gegen andere Spieler aus aller Welt anzutreten, ist nicht alles in **Trackmania United**. Denn wie gewohnt dürfen Sie mit dem deutlich umfangreicheren, aber umständlichen Editor eigene Strecken bauen und – jetzt wird's interessant – im Spiel zum

Download anbieten. Um zu verhindern, dass Tausende sinnloser Fan-Strecken die Server vollstopfen, dürfen Sie nach jeder absolvierten Meisterschaft in einem Fragebogen die eben gefahrene Strecke bewerten und dem Erbauer Kommentare zukommen lassen. Da **Trackmania United** in regelmäßigen Abständen die Spielernoten auswertet und in Spitzenlisten umsetzt,

können Sie sicher sein, dass die angebotenen Strecken auch wirklich was taugen. Über den im Hauptmenü anwählbaren »Mania Link« haben Sie zudem Zugriff auf individuelle Community-Seiten, die durch ein im Spiel integriertes Tauschnetzwerk massenhaft selbsterstellte Strecken, Videos, Autolacke, 3D-Modelle und ganze Meisterschaften anbieten, die für weni-

ge Coppers mit einem Mausklick in weniger als einer Sekunde auf Ihrem Rechner landen.

Weitsprung? Weitflug!

Wie in den Vorgängern müssen Sie die knapp 200 mitgelieferten Strecken nach und nach freischalten, indem Sie mindestens die Bronzemedaille einheimsen. Auf überschaubaren Tutorial-Karten erproben Sie zu-

LESER-TEST: TRACKMANIA UNITED

Zwei Leser haben bei uns in der Redaktion Trackmania United anspielen können.

Mehr als ein vierter Teil

Das finde ich gut: Trackmania United bleibt seinen Vorgängern treu und wird trotzdem besser durch die starke und gelungene, aber nicht notwendige Verwobenheit mit der Fangemeinde – das erfreut mein Wettkämpferherz. Auch das neue Coppersystem finde ich interessant und gut eingebaut.

Das finde ich weniger gut: Wie viel Geld

ich bereits verdient habe, finde ich zu unübersichtlich. Trotzdem: Ich kann den Erscheinungstermin von Trackmania United kaum noch erwarten.



Wolfgang Thimm (40),
Software-Entwicklung

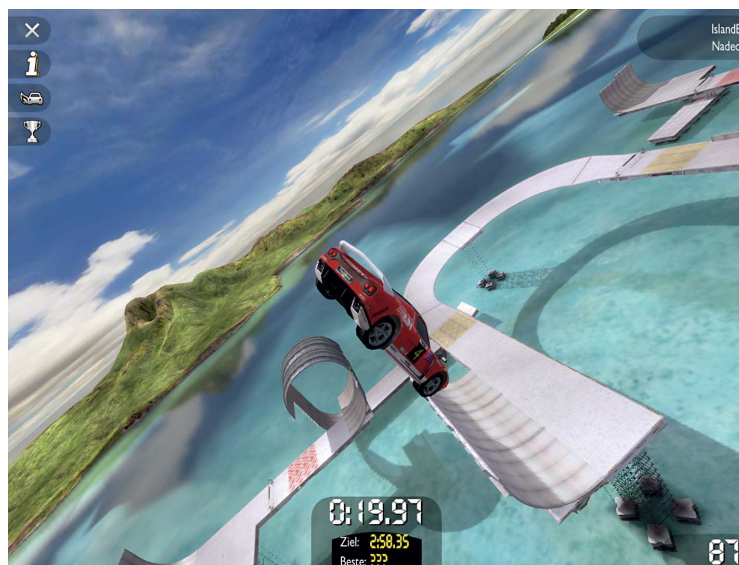
Nie wieder allein!

Das finde ich gut: Die Idee der Entwickler, die Community direkt in das Spiel einzugliedern, ist schlichtweg genial. Sich ständig mit Spielern aus der gesamten Welt zu messen, finde ich ungemein motivierend.

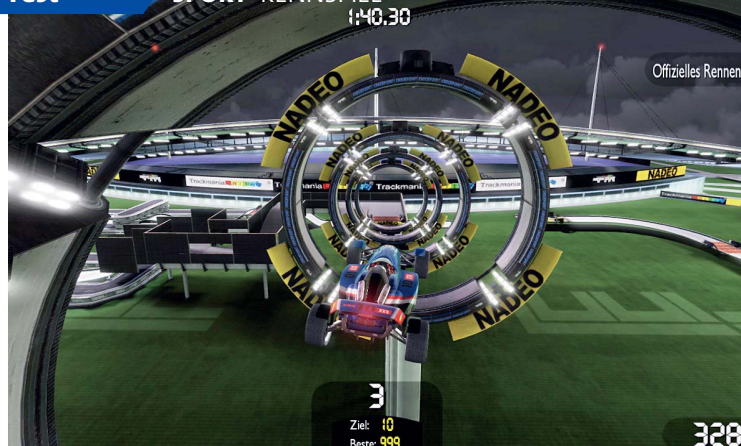
Das finde ich weniger gut: Doch auch diese Idee kann nicht über das simple Spielprinzip hinwegtäuschen. Die Steuerung der Fahrzeuge ist auf einfachstem Niveau, und der Jagd nach Bestzeiten fehlt es an Abwechslung. So bietet es »nur« unkomplizierten Spaß für zwischendurch, der durch die Interaktion mit der Fangemeinde lebt.



Maximilian Beck (20),
Praktikant



Na, ob die Landung hinhaut? Wie gewohnt strotzt das **Streckendesign** vor abgedrehten Ideen.



Geschwindigkeit und Winkel wollen bei derart **langen Sprüngen** gut einstudiert sein.

erst das Fahrverhalten des Autos und die Besonderheiten der folgenden Etappen. Haben Sie die Aufgaben gemeistert, folgen jeweils fünf leichte, normal anspruchsvolle und knüppelharte Strecken. Zum Schluss gibt's dann noch eine Extrem-Karte für besonders ehrgeizige Fahrer. Die Lernkurve ist exzellent: Schon nach ein paar Übungsrunden werden die Einsteiger Sprünge und knifflige Hindernispassagen problemlos meistern. Bestzeiten schaffen Sie aber nur, wenn Sie den Streckenverlauf und die actionlastige, aber trotzdem anspruchsvolle Fahrphysik komplett verinnerlicht haben. Dabei helfen heruntergeladene Ghosts eines beliebigen Ranglisten-Fahrers, an denen Sie beobachten können, wie etwa der Erstplatzierte die Strecke gemeistert hat. Noch besser zum Üben ist der Multiplayer-Teil. Darin fahren Sie zwar auch nur gegen die Uhr, Ihre Gegner sind aber zur selben Zeit mit auf der Strecke. Da jeder Spieler im Solomodus je nach gefahrener Zeit unterschiedlich viele Fertigkeitenpunkte sammelt, finden Sie im Multiplayer-Teil kinderleicht auf Ihr Können zugeschnittene Kontrahenten.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Es ist zwar noch ein wenig früh für so einen Preis, aber Nadeo bekommt von mir trotzdem einen Hut zu packen – wie genial ist das? Trackmania United zeigt eindrucksvoll, wie PC-Spiele künftig funktionieren könnten: Die Grenze zwischen Entwickler und Fan verschwimmt. Der eine erschafft das Programm, der andere hält es über die perfekt integrierte Plattform dauerhaft am Leben. Und es funktioniert: Ob ich nun in hochspannenden Rennen um die besten Plätze der Welt fahre, haarsträubende Eigenbau-Pisten von anderen Spielern erkunde oder mich selbst mal als Streckenarchitekt probiere, Trackmania United wird mich für Monate abhängig machen.

»Eine neue Generation«



Listen-Gefrickel

In Sachen Streckendesign steht Trackmania United seinen Vorgängern in nichts nach. Ob weite Sprünge, irrsinnige Loopings, oder raffinierte Stuntkombinationen – den Designern war keine Idee zu verrückt. Zwar hat Nadeo sämtliche Grafiksets aus den Vorgängern übernommen, aber grafisch aufgehübscht und mit neuen Streckenbauteilen versehen. Zwar sieht man dem Spiel sein Baukastenprinzip nicht mehr so stark an, ein wenig lebendiger hätten die Strecken aber sein können. Ansonsten gibt es bei der Grafik keinen Anlass zur Kritik: Besonders die scharfen Texturen und die fantastische Beleuchtung machen einiges her. Neben der Technik haben die Entwickler auch an der Bedienung gefeilt. So können Sie wählen, ob Sie den Bronze-, Silber-, oder Gold-Ghost als Gegner aktivieren wollen. Die Ranglisten sind hingegen weniger geglückt. Zwar sehen Sie stets, wo Sie sich momentan befinden, ein Blick auf über- oder untergeordnete Regionen bleibt Ihnen allerdings verwehrt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B328



In **Multiplayer-Rennen** sehen Sie die Gegner live auf der Strecke. Rempeln dürfen Sie nicht.

TRACKMANIA UNITED RENNSPIEL

ENTWICKLER Nadeo (Trackmania Sunrise, GS 06/05: 85 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Eurobox, 1 DVD, 62 S. Handbuch

TERMIN (D) 23.2.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.



DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3187

USK: ohne Altersbeschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

Durchgehend spaßig durch unendlichen Streckennachschub.

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ keine ☐ komplett
TUNING keins ☐ umfassend
SCHADENSMOD. keins ☐ realistisch
KARRIERE keine ☐ ausgefeilt
FAHRVERHALT. Arcade ☐ Simulation

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht ☐ schwierig
SPIELMECHANIK einfach ☐ komplex
SPIELTEMPO langsam ☐ schnell

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						
1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel		2,8 GHz Intel						
XP 1400+ AMD	XP 1900+ AMD		XP 2600+ AMD						
512 MB RAM	512 MB RAM		1,0 GB RAM						
1,2 GB Festplatte	1,2 GB Festplatte		1,2 GB Festplatte						
	Gamepad		Gamepad						

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 KOPISCHUTZ Starforce
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Duell, Turnier, Zeitrennen, Team, Runden
SPIELTYPEN LAN, Internet, Hotseat-Modus SERVERSUCHE Intern
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT Extrem viele Optionen und unendlicher Streckennachschub motivieren auf Dauer.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dynamische Beleuchtung + scharfe Texturen + detaillierte Strecken - teils optisch öde Grafiksets	7/10
SOUND	+ abwechslungsreiche Musik + passende Motorsounds + gute Surround-Abmischung - nur sehr wenige Effekte	8/10
BALANCE	+ Strecken für jeden Anspruch + hervorragende Lernkurve + nützliche Tutorialpisten + Aufgaben nie unfair	10/10
ATMOSPHÄRE	+ Tageszeiten + grandiose Community-Einbindung + spannende Ranglisten-Rennen - leblose Strecken	9/10
BEDIENUNG	+ mit Tastatur und Gamepad gut zu steuern + strukturierte Menüs - unübersichtliche Ranglisten - umständlicher Editor	7/10
UMFANG	+ schier unbegrenzter Nachschub an Strecken, Autos, Turnieren etc. + sieben Grafiksets und Fahrzeuge + drei Renntypen	10/10
FAHRVERHALTEN	+ actionlastig, aber trotzdem anspruchsvoll + jedes Auto steuert sich anders + Bodenbelag wirkt sich spürbar aus	9/10
KI	+ faire Gegnerzeiten + beliebige Spieler-Replays zum Vergleich einsehbar - KI fährt immer dieselbe Route	8/10
TUNING	+ extrem umfangreicher Editor mit Hunderten von Bauteilen + netter Auto-Malkasten	10/10
STRECKENDESIGN	+ an Abwechslung kaum zu überbieten + irrsinnige Stunts + Strecken leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: SPIEL UND FANGEMEINDE IN EINEM. GROSSARTIG!



Tony Hawk auf Skiern

FREAK OUT

Die Macher von Ski Racing 2006 bleiben ihrem Winterszenario treu. Zumindest fast, denn hier geht's nicht um perfekte Abfahrten, sondern um waghalsige Stunts.

Verstauchte Knöchel, verletzte Knie oder gleich ein Oberschenkelbruch – Skifahren gehört nicht gerade zu den sichersten Sportarten. Vor all dem sind Sie in **Freak Out** zwar auch nicht gefeit, aber ein echter Bruch ist schlimmer als ein virtueller. Und der kommt in

dem FunSPORT-Spiel schneller zustande, als Sie denken. Denn statt gemütlich Ski zu fahren, reihen Sie wie in der **Tony Hawk**-Serie wilde Stunts aneinander – nur eben am steilen Berghang.

Skiifoan!

In **Freak Out** geht es darum, auf 24 optisch anspruchslosen Ski-Abfahrten möglichst spektakuläre Stunts auszuführen. Statt einfach drauflos zu brettern, starten Sie durch auf der Piste verteilte Icons spezielle Missionen, etwa eine Mindestpunktzahl bei einem Sprung zu erreichen, mit den Skiern quer auf Kanten entlang zu schlittern oder Sterne einzusammeln. Das ist nur etwas für Gamepad-Virtuosen, denn die Aufgaben sind oft sehr schwer und nur mit vielen Versuchen zu meistern. Apropos Versuche: Davon brauchen Sie eine Menge, denn mit einer Abfahrt können Sie nie alle Aufgaben schaffen. Das zieht die Spieldauer in die Länge. Die eine oder andere Halfpipe-Mission hätte da für mehr Abwechslung gesorgt. Trotzdem macht **Freak Out** Spaß, hauptsächlich wegen der nachvollziehbaren Fahrphysik und dem

coolen Punk-Soundtrack. Auch das große Bewegungsrepertoire ist fast eines **Tony Hawk**-Spiels würdig, wären da nicht die manchmal schwer nachzuvollziehenden Stürze.

Jeder geglückte Stunt beschert Ihnen virtuelles Geld, das Sie in teils lizenzierte Jacken, Hosen, Mützen und Skier investieren. Auf die Charakterwerte Trick, Balance und Ausdauer hat das aber keine Auswirkungen. Die verbessern Sie nur durch absolvierte Missionen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3266**

DANIEL MATSCHJEWSKY danielm@gamestar.de

Endlich mal ein locker-spaßiges Wintersportspiel. Bei der ganzen Flut an biederernten Kandidaten, die in den letzten zwei Monaten in die Händlerregale geschneit kamen, hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben. Doch in **Freak Out** brettere ich wie ein Verrückter die Piste hinunter, reihe irre Stunts aneinander und sehe dabei einfach cool aus. Schade nur, dass das Spiel durch seinen harten Schwierigkeitsgrad Einsteiger außen vor lässt. Klar ist Extremsport nichts für Weicheier. Aber doch nur auf echten Skiern!

»Hart, aber cool«



Sie müssen jede **Piste** mehrfach abfahren – das nervt.



Die **Ausrüstung** hat keine Auswirkung auf die Talente.



Für eine **Stunt-Aufgabe** schlittern wir quer über einen umgestürzten Baum. (1280x960)

FREAK OUT FUNSPORT

ENTWICKLER Coldwood (Ski Racing 2006, GS 01/2006: 74 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D) 16.2.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 6 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-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	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 900 MB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte Gamepad	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte Gamepad	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	KOPIERSCHUTZ keine Ang.	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Alle Rennmodi der Kampagne
SPIELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Kurzfristiger Spaß durch Stunt-Wettkämpfe. Auf Dauer wird's aber schnell öde.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ recht ansehnliche Landschaften + Beleuchtung + detailarme Figuren + mäßige Animationen	6/10
SOUND	+ gelungener Punk-Soundtrack + nur sehr sparsam eingesetzte Effekte + keine Umgebungsgeschälle	6/10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + Tutorial-Einblendungen + für Einsteiger viel zu hart + teils unfaire Stellen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Extremsport-Atmosphäre + coole Stunts + lizenzierte Ausrüstung + ...aber nicht alles davon	8/10
BEDIENUNG	+ eingängige Gamepad-Steuerung + übersichtliches Menü + kaum spielbar mit Tastatur	8/10
UMFANG	+ 24 unterschiedliche Berghänge + Multiplayer-Modus + Spielzeit künstlich in die Länge gezogen	7/10
FAHRVERHALTEN	+ actionlastig, aber recht realistisch + sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl + Stürze manchmal nicht nachvollziehbar	8/10
FUN-FAKTOR	+ sehr unterschiedliche Aufgaben + haarsträubende Stunts + auf Dauer zu wenig Abwechslung	7/10
TUNING	+ relativ große Auswahl an Kleidung und Skiern + rudimentäres Talentsystem + Ausrüstung wirkt sich nicht aus	6/10
STRECKENDESIGN	+ fordert unterschiedliche Fertigkeiten + ziemlich abwechslungsreich + detailarm	7/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: GUTE, ABER KÜNSTLICH GESTRECKTE PISTENBÜGELEI.



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
Brothers in Arms	Taktik-Shooter	80	2005	10/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Blitzkrieg 2	Echtzeit-Taktik	75	2005	11/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Call of Cthulhu	Adventure	69	2006	05/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
Crashday	Rennspiel	79	2006	04/06	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Der Pate	Actionspiel	80	2006	05/06	Electronic Arts	25 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Die Siedler 5	Echtzeit-Strategie	87	2004	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Dragonshard	Echtzeit-Strategie	79	2005	12/05	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Earth 2160	Echtzeit-Strategie	79	2005	08/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	88	2006	05/06	2K Games	25 Euro	(0900) 139 14 91 ^a
Fahrenheit	Adventure	81	2005	10/05	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Far Cry	Ego-Shooter	91	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 ^a
Fußball Manager 2006	Fußballmanager	89	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
GTA San Andreas	Actionspiel	90	2005	08/05	Take 2	25 Euro	(0900) 139 14 91 ^a
GTR	Rennspiel	91	2004	12/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Gun	Actionspiel	79	2005	01/06	AK Tronic Pyramide	25 Euro	info@software-pyramide.com
King Kong	Actionspiel	81	2005	01/06	Ubisoft	20 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
NEU Knights of the Temple 2	3D-Action	64	2005	12/05	Atari	20 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	87	2005	04/05	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ⁱ
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 ^a
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	86	2005	01/06	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
NHL 06	Sportspiel	87	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Prince of Persia 3	3D-Action	83	2006	02/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	89	2005	12/05	Konami	20 Euro	(0900) 110 18 37 ^a
Psychonauts	3D-Actionspiel	77	2006	03/06	THQ	20 Euro	(01805) 605 511 ⁱ
Quake 4	Ego-Shooter	80	2005	01/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Republic Commando	Ego-Shooter	81	2005	04/05	Activision	10 Euro	(01805) 225 155 ⁱ
Serious Sam 2	Ego-Shooter	79	2005	11/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Silent Hunter 3	Simulation	87	2005	05/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	91	2006	05/06	Jowood / Deep Silver	20 Euro	0900 515 56 86 ^a
Splinter Cell 3	3D-Action	89	2005	05/05	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
NEU 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 ^a
Tony Hawk's Underground 2	Funsport	86	2004	12/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Torino 2006	Sportspiel	74	2006	03/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU X3 Reunion	Weltraumspiel	61	2005	01/06	Deep Silver	10 Euro	0900 515 56 86 ^a

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 ⁱ
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 ^a
Battlefield 2 Deluxe	Battlefield 2 + Special Forces	92	08/05	EA Classics	60 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
C&C: Die ersten 10 Jahre	alle C&C-Titel außer Sole Survivor	80	04/06	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Dawn of War Anthology	Dawn of War + Winter Assault und Dark Crusade	85	01/07	THQ	45 Euro	(01805) 605 511 ⁱ
Dungeon Siege 2 Deluxe	Dungeon Siege 2 + Broken World	83	12/05	2K Games	30 Euro	(0900) 139 14 91 ^a
F.E.A.R. Gold	F.E.A.R. + Extraction Point	87	01/07	Vivendi	45 Euro	(0900) 115 12 00 ^a
NEU Golden Divinity Pack	Divine Divinity, Beyond Divinity	69	-	CDV	10 Euro	(01805) 299 266 ⁱ
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 ^a
Half-Life 2: Weihnachtsedition	HL 2 + Episode 1, HL 2 Deathmatch, HL 1 Source	92	-	Electronic Arts	30 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
NEU Heroes 3 & 4 Complete	Heroes 3 + Addons, Heroes 4 + Addons	80	-	Ubisoft	10 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
NEU IL-2 Sturmovik Series Complete	Forgotten Battles + Ace Expansion, Pacific Fighters	76	-	Ubisoft	10 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
Prince of Persia 3 Special Ed.	Prince of Persia 1-3	83	-	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
Rote Geschenkbox	Act of War, Crashday, Dragonshard, Boiling P., Roller. T. 2	78	02/07	Atari	30 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Splinter Cell Trilogie	Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory	88	07/05	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
SWAT 4 Gold	SWAT 4 + Stetchkov Syndicate	80	06/06	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ^a
Unreal Anthology	Unreal 2, UT 2004, Unreal + Addon	80	-	Midway	25 Euro	(0900) 150 55 11 ^a
The Movies Gold	The Movies + Stunts & Spezialeffekte	85	10/06	Activision	35 Euro	(01805) 225 155 ⁱ
Total War: Eras	Rome + Addons, Medieval + Addon, Shogun + Addon	88	09/06	Sega	45 Euro	(0900) 110 73 42 ^a

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

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit  markierten Titel haben wir daher abgewertet.

CALL OF CTHULHU

Leicht altbackene Lovecraft-Gruselei.



Thomas Waite
Ich hab' keine Zeit, es zu erklären. Sie werden bald hier sein. Hören Sie mir genau zu.

Grauslich von den Schergen Cthulhus zugerichtete Tote sind in Innsmouth Normalität.



Innsmouth – da wird jeder Horror-Liebhaber hellhörig. Rund um das fiktive Städtchen an der amerikanischen Ostküste hat der Genre-Altvater H.P. Lovecraft viele seiner Schauergeschichten angesiedelt. Die sind Vorbild für das Adventure **Call of Cthulhu**, in dem Sie als Detektiv Jack Walters dem Treiben von gott-ähnlichen Monstern aus grauer Vorzeit auf die Schliche kommen sollen. Dabei wollen mal kleinere, mal größere Rätsel gelöst werden. Oft sind Sie auch nur auf der Suche nach dem richtigen Schlüssel für die rich-

tige Tür. Zuweilen müssen Sie sich auch mit Feuerkraft Ihrer Haut wehren, doch meist laufen Sie waffenlos durch in diffuses Licht getauchte Landschaften und heruntergekommene Gebäude – wo an jeder Ecke fies mutierte Menschen lauern.

Call of Cthulhu ist spielerisch ein wenig und optisch sehr altbacken (es sollte ursprünglich bereits 2002 erscheinen), zieht seinen Reiz aber aus der Atmosphäre, die die Stimmung der Romane und Kurzgeschichten Lovecrafts wunderbar einfängt. Wenn Sie das erste Mal in Innsmouth aufschlagen und überall auf Feindseligkeit stoßen, stellen sich Ihnen garantiert schon die Nackenhaare auf. Wenn Sie sich dann wirklich der Bedrohung bewusst werden und halbschreiende Fluchten vor Mutanten durch Hotelzimmer anstreben, ist das Horror pur. **PET**

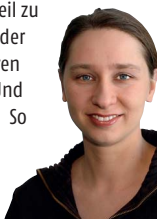
► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3241

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Meine Güte, Call of Cthulhu ist wirklich gruselig – und das nicht wegen der veralteten Grafik oder den angestaubten Rätseln. Wer wie ich die Vorlagen kennt, wird Innsmouth gleich als Brutstätte des Bösen erkennen. Wunderbar: Dass Jack oft ohne Waffe unterwegs ist, gibt Ihnen dieses beklemmende Gefühl der Hilflosigkeit. Die Mächte um Sie herum scheinen stets im Vorteil zu sein, Sie sind nur Spielball der Monster – oder Opfer für deren widerlich mutierte Schergen. Und ja, das macht wirklich Spaß. So funktioniert Horror nun mal.

»Hilflos in Innsmouth«



CALL OF CTHULHU

GENRE	Horror-Adventure
PUBLISHER	Bethesda / Ubisoft
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

69

ELDER SCOLLS 4 OBLIVION

Doppelt so groß wie Andere, jetzt halb so teuer.



Die detailreiche Landschaftsgrafik von Oblivion setzt nach wie vor Maßstäbe.

Die halbe Wahrheit: Das Rollenspiel **Elder Scrolls**

4: Oblivion kostet nur noch 25 Euro. Die ganze Wahrheit: Wenn Sie gleich noch einen PC kaufen, auf dem das Spiel auch hübsch und flüssig läuft, dann kostet **Oblivion** 1.025 Euro. Aber angenommen, Sie besitzen bereits einen solchen PC – also mindestens zwei Gigahertz Rechenkraft, eine Grafikkarte ab Geforce-6800- oder Radeon-X800-Niveau und ein Gigabyte RAM –, dann erwerben Sie mit **Oblivion** das Ticket in die schönste Fantasy-Welt, die bislang auf dem PC zu sehen war.

Die sanft geschwungenen Wiesenhänge, sattgrünen Wälder und imposanten Städte des Reichs Cryodill werden von Dämonen bedroht, die durch glutrote Tore in die Welt springen; die erste Siedlung liegt schon in Schutt und Asche. Sie machen sich auf die Suche nach dem Königssohn, der allein das Unheil abwenden kann. Wie Sie vorgehen, liegt ganz bei Ihnen, denn **Oblivion** lässt Ihnen Handlungsfreiheit. Wenn Sie die Weltbedrohung links liegen lassen und lieber Nebenaufgaben lösen, in den vier Gilden aufsteigen oder

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Kaum irgendwo sonst werden Sie mehr Spielzeit für Ihr Geld bekommen. Weit über 100 Spielstunden sind drin, wenn Sie alles sehen wollen. Allerdings: Vieles davon spielt sich nach immergleichen Mustern in immergleichen Dungeons ab. Wer erst jetzt zu Oblivion greift, profitiert vom offiziellen Patch, der zumindest einen Teil der Probleme der gepfuscht übersetzten deutschen Version kuriert. Vor allem aber können Neueinsteiger aus einem beachtlichen Fundus an Fan-Modifikationen schöpfen, die massenhaft Neuerungen ins Spiel bringen.

»25 Cent pro Stunde«



schlicht das Land erforschen wollen, dann funktioniert auch das problemlos. Das ausführliche Tagebuch hält Sie auf dem Laufenden, die bequeme Karte markiert Ziele und verfrachtet Sie per Mausklick dorthin. Allerdings ist das Charactersystem gewöhnungsbedürftig. **CS**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3253

ELDER SCOLLS 4: OBLIVION

GENRE	Rollenspiel
PUBLISHER	Bethesda
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	2,8 GHz, 1,0 GB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

88



► USK: ab 12 Jahren



Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

ALLES VISTA, ODER WAS?

WINDOWS VISTA IST DA. Mir gefällt das neue System mit seiner modernen Optik, den vielen benutzerfreundlichen Funktionen (ich liebe die neue Adressleiste!) und dem durchaus gelungenen Sicherheitskonzept. Die gute Laune vermiest mir Vista aber schnell wieder. Denn Surround-Sound fällt derzeit in den allermeisten Titeln flach. Wofür habe ich eigentlich ein 5.1-Boxensystem? Und ohne Microsofts übliche Kundengängelungen wie Aktivierung einschließlich regelmäßiger Legalitätsprüfung, hohe Preise und diesmal auch ein DRM-System (Digitales Rechtemanagement) kommt natürlich auch Vista nicht aus.

TESTMARATHON. Weil ein neues Windows nicht einfach nur ein Stück Software, sondern das mit Abstand wichtigste Betriebssystem für Spieler ist, besprechen wir Vista auf insgesamt 15 Seiten. Gleich vier Redakteure haben zu Testzwecken ihre Alltagsarbeit unter Vista erledigt, weitere testeten über Wochen beliebte Spiele auf dem neuen System oder prüften die Spieleleistung im Vergleich zu Windows XP. Mangels verfügbarer DirectX-10-Spiele und -Treiber können wir Ihnen aber leider erst in einer der nächsten Ausgaben Benchmarks der Vista-exklusiven 3D-Schnittstelle liefern. Das grafisch Machbare zeigen Screenshots oder Videos von Titeln wie **Crysis** und **Alan Wake**. Allmählich nimmt DirectX 10 auch auf dem Grafikkarten-Markt Fahrt auf: Wahrscheinlich zur CeBit im März soll ATIs potenzieller GeForce-8800-GTX-Killer als **Radeon X2000** auf den Markt kommen. Konkurrent Nvidia will zu diesem Zeitpunkt erste DirectX-10-Platinen für unter 200 Euro vorstellen (mehr dazu in den Technik-News).

HARDWARE

INHALT

SCHWERPUNKT

Windows Vista	126
Spiele mit Vista	134
Spiele-Benchmarks	138
Spiele selbst entwickeln mit XNA	140
Xbox 360 und Vista	141

TEST DES MONATS

Notebook: Acer Aspire 5683WLMi	142
--------------------------------	-----

EINZELTESTS

Grafikkarte: Xpertvision	
GeForce 8800 GTX	143
Flachbildschirm: Asus MW221U	143
Mauspad: Genius Agama	143

SERVICE

Techtelmechtel	144
Einkaufsführer	146

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 03/2007

	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	Radeon 9600 Pro	Radeon X800 Pro	GeForce 8800 GTX
SPIELE-DETAILS			
Anno 1701	1024x768, niedrige Details	1280x1024, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Battlefield 2142	800x600, niedrige Details	1280x1024, mittlere Details	1280x1024, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Battlestations Midway	800x600, minimale Details	1024x768, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Neverwinter Nights 2	800x600, minimale Details, ruckelt stark	1024x768, niedrige Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Rainbow Six: Vegas	braucht Shader 3.0 ab GF 6er oder Rad. X1000er	braucht Shader 3.0 ab GF 6er oder Rad. X1000er	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF

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+ 140 € FX-57 800 €	
		Pentium D 915 120 € 950 240 € 965 XE 950 €	
		Athlon 64 X2 3800+ 130 € 4400+ 190 € 5000+ 250 € 5200+ 250 € FX-62 700 €	
Grafikkarten			Core 2 Duo E6300 180 € E6600 315 € X6800 990 €
	Radeon 9250 30 € 9600 Pro 70 € 9800 XT 280 €		
	GeForce 6200 40 € 6600 GT 100 € 6800 GS 200 € 6800 Ultra 300 €		
	Radeon X300 50 € X600 Pro 90 € X700 Pro 140 € X800 XL 180 € X850 XT 250 €		
	GeForce 7300 GS 60 € 7600 GT 150 € 7900 GS 200 € 7950 GT 260 € 7900 GTX 460 € 7950 GX2 550 €		
	Radeon X1300 70 € X1650 Pro 110 € X1800 XL 250 € X1950 Pro 200 € X1950 XT 250 € X1950 XTX 400 €		GeForce 8800 GTS 400 € 8800 GTX 550 €



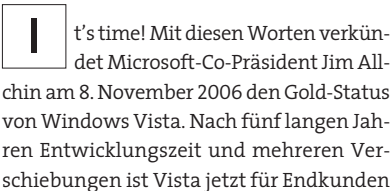
So schön und hardware-hungrig wie nie

WINDOWS VISTA

Nach fünf Jahres Entwicklungszeit steht das neue Windows ab Ende Januar im Handel. Vista bringt neuen Schick und einen generalüberholten Unterbau. Spieler lockt es mit DirectX 10, schockt sie aber mit dem Quasi-Ausschluss von Surround Sound und hohen Preisen. GameStar macht den Praxistest.



► DVD:
Video
Windows-Vista



VISTA-SONDERHEFT

Windows Vista ist das derzeit wichtigste PC-Thema. Passend dazu erscheint am 9. Februar unser gleichnamiges Sonderheft. Auf 100 Seiten erfahren speziell Spieler alles über das neue Microsoft-Betriebssystem sowie seine Spieletauglichkeit und Kompatibilität. Das Sonderheft gibt's am Kiosk für 7,60 Euro oder online unter

► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G111**

DAS BRINGT WINDOWS VISTA

- neue DirectX-9-Oberfläche Aero mit Transparenzen und 3D-Effekten
- DirectX 10 für verbesserte Spielegrafik
- Jugendschutzsystem mit Altersfreigabe und Spielzeitkontrolle
- mehr Sicherheit dank Benutzertrennung und auf Sicherheit ausgelegtem Entwicklungsprozess
- viele überarbeitete oder neue Anwendungen

erhältlich. Firmen konnten bereits im November zugreifen. Auf den folgenden 16 Seiten stellen wir Ihnen die Aero-Oberfläche von Vista, die modernisierten Anwendungen sowie den generalüberholten Unterbau inklusive des neuen Sicherheitskonzepts vor. Der Spieletauglichkeit des neuen Microsoft-Betriebssystems widmen wir uns besonders ausführlich: Zwei komplette Artikel beschäftigen sich mit Spieleleistung und Kompatibilität. Dafür haben wir über 50 Titel getestet – nicht alle laufen problemlos, **Runaway 2** gar nicht, **Gothic 3** nur auf Radeon's halbwegs. Surround Sound fällt oft sogar ganz flach. Das Vista-exklusive DirectX 10 blieb mangels kompatibler Spiele und Treiber im Tests noch außen vor.

Zusätzlich machen wir die Xbox 360 mit Vista zum Media Center und stellen die kostenlose Entwicklungsumgebung XNA vor, mit der auch Einsteiger eigene Titel für beide Plattformen designen können.

Hardware-Fresser

Wie jedes Windows zuvor schraubt auch Vista die Anforderungen an die Hardware

im Vergleich zum Vorgänger deutlich in die Höhe. Zwar klingen die von Microsoft angegebenen minimalen Anforderungen einigermaßen läppisch: Ein 800-MHz-Prozessor, 512 MByte Hauptspeicher und eine DirectX 9-Grafikkarte sollen angeblich ausreichen. Tatsächlich genügt ein solcher PC aber nur für die klassische Windows-Optik, die kräftig aufgebohrte Aero-Oberfläche mit Fensterschatten, weichen Animationen sowie Transparenzen braucht deutlich mehr Kraft. Microsoft veranschlagt für alle optischen Leckerbissen mindestens eine 1,0-GHz-CPU, 1,0 GByte Speicher und eine DirectX-9-Grafikkarte mit 128 MByte Videospeicher. Die von uns ermittelte optimale Vista-Konfiguration besteht aus einem Dual-Core-Prozessor, 2,0 GByte RAM und einer DX9-Karte mit 256 MByte. Zwar läuft die Aero-Oberfläche mit einem GByte Speicher sowie entsprechender CPU und Grafikkarte butterweich, durch den gegenüber XP deutlich gestiegenen Speicherbedarf steht Spielen dann aber weniger zur Verfügung. Ein Benchmark-Beispiel: Bei gleicher Konfiguration lädt **Battlefield 2** mit 512 MByte RAM unter Vista eine



ewig lange Viertelstunde, unter XP spielten wir nach fünf Minuten.

Für die 64-Bit-Version des Betriebssystems rät Microsoft gleich zu 2,0 GByte Hauptspeicher. Die Installationsgröße liegt je nach Version und Prozessorarchitektur bei bis zu 10 GByte. Auf älteren Systemen mit einer langsamen Festplatte kann ein ReadyBoost genanntes Feature den Systemstart beschleunigen, ein kompatibler USB-Stick mit mindestens 500 MByte Speicherkapazität vorausgesetzt. Ob Ihr Gerät ReadyBoost unterstützt, erkennt Vista beim Anschluss. Wie sich Ihr Rechner insgesamt unter Vista schlägt, verrät ein Microsoft-Tool aus dem Internet von www.gamestar.de **QUICKLINK: 2830**. Für eine einfache Beurteilung der PC-Leistungsfähigkeit integriert Microsoft zudem einen Benchmark in Vista. Anhand der Ergebnisse sollen Sie künftig auf dem »Microsoft Live Marktplatz« sehen können, welche dort angebotenen Spiele oder Anwendungen auf Ihrem PC optimal laufen.

Lizenzchaos

Wie Windows XP müssen Sie auch Vista nach der Installation innerhalb von 30 Tagen per Telefon oder über das Internet bei Microsoft aktivieren. Anderenfalls stellt das System seinen Dienst ein und startet künftig nur noch bis zur Aktivierungsaufforderung. Für Käufer, die ein Notebook oder einen Komplett-PC mit Vista kaufen, fällt die Aktivierung weg, weil die Hersteller diese bereits in der Fabrik durchführen.

Die generellen Lizenzbestimmungen sind Microsoft-typisch dreist: So dürfen Sie das Betriebssystem, einschließlich der teuersten Varianten, nur auf einem Rechner installieren. Spielen Sie Vista beispielsweise

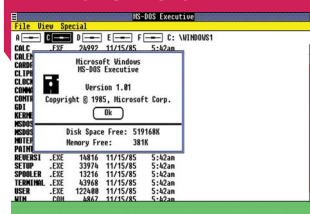
auf einen neuen oder anderen PC auf, dann müssen Sie die alte Installation löschen. Auch der Einsatz in einer virtuellen Maschine (VM) ist reglementiert. So erlaubt die Lizenz von Vista Business, Ultimate und Enterprise die Installation in bis zu vier VMs, bei den übrigen Versionen ist der virtualisierte Betrieb grundsätzlich verboten.

Wenn Sie die Hardware aufrüsten oder ändern, zwingt Sie das System zum Neuaktivierung innerhalb von drei Tagen. Bei umfangreichen Änderungen, denkbar ist hier etwa der Wechsel des Mainboards, behält sich Microsoft sogar das Recht vor, auf eine tele-

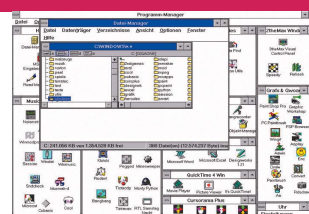
fonische Aktivierung zu bestehen. Immerhin ist die 0800-Nummer kostenfrei.

Die so genannte »Windows Genuine Advantage«-Prüfung (WGA) zwingt Microsoft jedem Vista-Nutzer auf. WGA kontrolliert auch vor der Installation von Patches stets, ob es sich um eine legale Installation handelt, ausgenommen hiervon sind lediglich als kritisch eingestufte Sicherheitsupdates. Das Verfahren ist strenger als bei XP, bei dem WGA über einen Patch nachgeliefert wurde, dessen Installation sich ablehnen ließ. Falls WGA ein Vista als illegal erkennt, stellen die transparenten Fensterleisten, die 3D-Fenstereffekte,

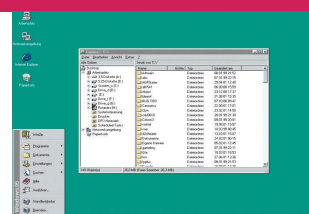
WINDOWS-HISTORIE



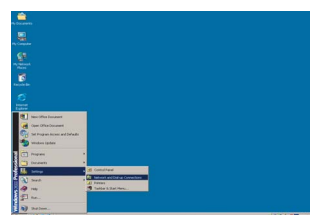
Mit **Windows 1.0** lieferte Microsoft 1985 den ersten Versuch, eine grafische DOS-Alternative einzuführen. Überlappende Fenster gab es nicht.



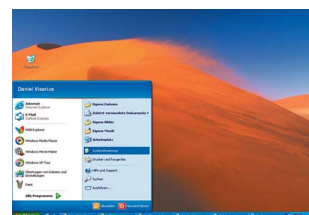
Windows 3.1 von 1992 war wie 1.0 nur ein Aufsatz für DOS, setzte sich aber wegen seiner einfachen Bedienung schnell durch.



Den bis dahin größten Entwicklungssprung machte Microsoft mit **Windows 95** von 1995. Hier debütierte zum Beispiel das Startmenü.



Windows 2000 erschien im Februar 2000 und zeichnet sich durch hohe Stabilität aus – der Unterbau auf dem Profisystem Windows NT.

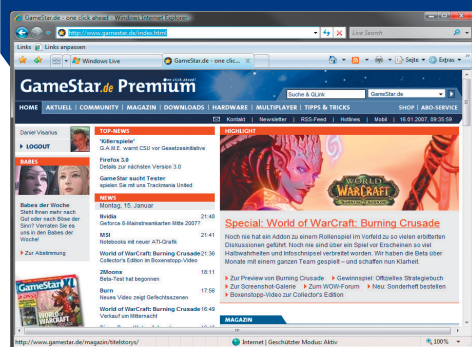


Im Oktober 2001 setzte Microsoft mit **Windows XP Home und Professional** die Endkunden- und Profisysteme auf eine weiterentwickelte 2000-Basis.

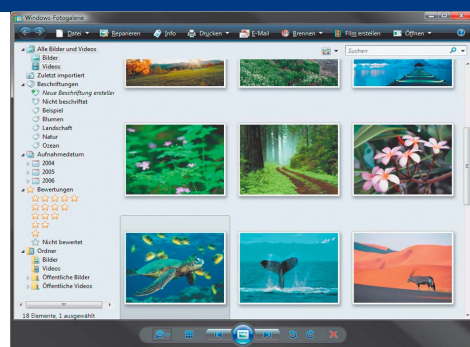


Anfang 2007: **Windows Vista** ist ein XP mit generalüberholtem Unterbau und neuer Oberfläche. Auch die Sicherheit stand im Fokus der Entwickler.

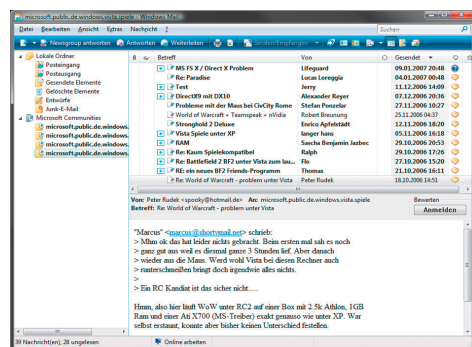
NEUE ANWENDUNGEN



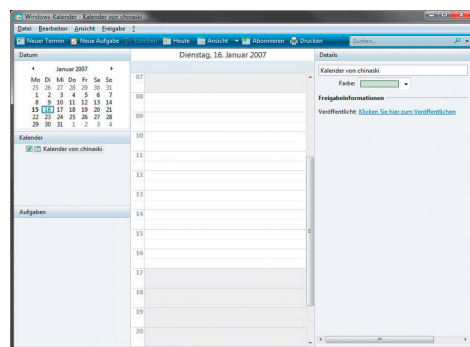
Der für XP bereits erschienene **Internet Explorer 7** läuft unter Vista in einem besonders gesicherten Betriebsmodus.



Die **Fotogalerie** organisiert Bilder übersichtlich und zeigt sie im Gegensatz zur Bildanzeige von XP auch schnell an.



Outlook heißt jetzt **Windows Mail**. Unter »Newsgroups« haben Sie Zugriff auf Microsofts Windows-Hilfegruppen.



Erstmals zu gebrauchen ist der **Windows Kalender**. So können Sie sich beispielsweise an Termine erinnern lassen.

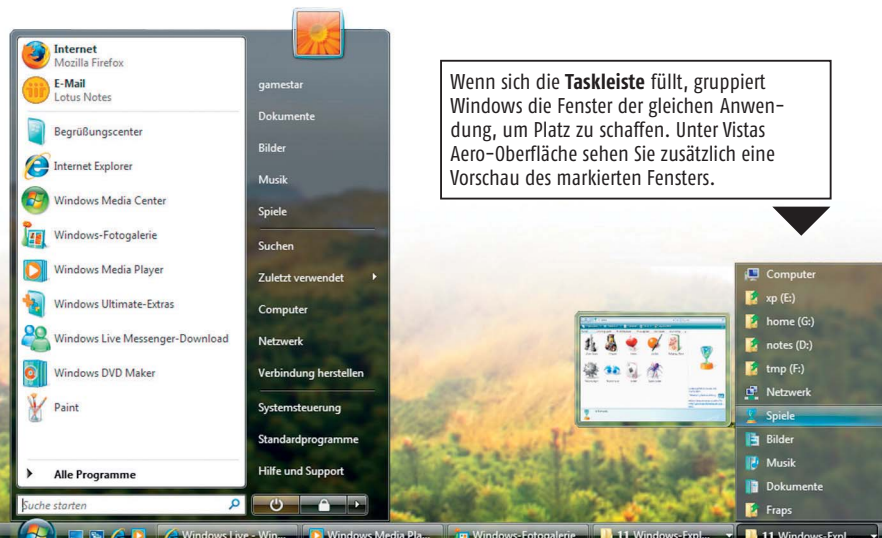
das Anti-Spyware-Tool Windows Defender und ReadyBoost ihre Funktion ein. Dass die WGA-Server nicht immer funktionieren müssen, zeigt ein für Microsoft peinlicher Vorfall vom 2. Oktober 2006. An diesem Tag wurden zahlreiche Windows-XP-Installationen in Firmennetzwerken fälschlicherweise als illegal gebrandmarkt.

Los geht's

Nach dem Start von Vista verlangt Vista nur wenige Benutzereingaben wie Produktschlüssel oder Partitionsauswahl. Anschließend schaufelt das neue Windows die Installationsdaten deutlich flotter auf die Festplatte als der Vorgänger XP – im Schnitt

Das mit XP eingeführte neue **Startmenü** wurde für Vista überarbeitet. Ein Klick auf »Alle Programme« öffnet nicht mehr das gewohnte Menü, sondern listet alle Einträge dann anstelle der beliebtesten Anwendungen (siehe weißer Bereich). Das kompakte klassische Startmenü aus der Pre-XP-Ära ist weiter mit an Bord.

Wenn sich die **Taskleiste** füllt, gruppiert Windows die Fenster der gleichen Anwendung, um Platz zu schaffen. Unter Vistas Aero-Oberfläche sehen Sie zusätzlich eine Vorschau des markierten Fensters.



sahen wir bereits nach 30 Minuten die rund erneuerte Benutzeroberfläche Aero. Die Installationsroutine erkannte unsere komplette Hardware einwandfrei, lediglich den Treiber für die Audigy-2-Soundkarte in einem Pentium-4-Testsystem mussten wir nachinstallieren. Trotz der in der Regel problemlosen Installation wirkt die Routine noch nicht komplett ausgereift. Bei einem Athlon-Rechner mit einem DFI LAN-Party-Mainboard auf Nforce-4-SLI-Basis funktionierte der Onboard-Soundchip laut Vista zwar »einwandfrei«, Töne konnten wir dem System aber nicht entlocken. Auch ein über Windows Update installierter Treiber vom 4.1.2007 brachte keine Besserung. Erst eine **Audigy 2** und ein passender Betreiber von der Creative-Homepage halfen.

Alternativ lässt sich die Installationsroutine von Vista unter XP starten, was das Setup nochmals beschleunigt. Eine weitere Variante ist die Aktualisierung einer bestehenden Windows-XP-Installation, wobei Vista dann die Daten und Einstellungen von XP übernimmt. Der Vorgang dauert allerdings bis zu zwei Stunden und gelingt nicht immer. Auch wenn dieser Weg verlockend klingt, so empfehlen wir dennoch die bessere, weil zuverlässigere, Neuinstallation. Eine Aktualisierung funktioniert zudem nur von bestimmten Windows-XP- zu bestimmten Vista-Versionen. Mehr dazu erfahren Sie im Kasten »Unterschiede zwischen den Vista-Versionen«.

Stilvolle Optik

Nach dem flotten Start belegt Vista satte 500 MByte im Speicher. Sofort fällt auf: Der bonbonbunte Look von XP ist passé und einem edlen Design mit schwarzer Taskleiste und schlichten Fensterdekorationen gewichen. Eine DirectX-9-fähige Grafikkarte vorausgesetzt, schimmern Hintergrund oder andere Programme durch die Fenstertitelleisten, Ladebalken schillern, Fenster schweben beim Maximieren und Minimieren sanft animiert über den Aero-Desktop. Da die Transparenzen aber Übersicht kosten, haben die meisten unserer Tester sie per Rechtsklick auf den Desktop und »Anpassen/Fensterfarbe und -darstellungen/Transparenz« wieder ausgeschaltet. Ebenfalls optisch nicht ganz perfekt ist das Maximieren von Fenstern. Bringen Sie ein Programm in den Vollbildmodus, schaltet Vista die Transparenz ab – auch wenn das optische Schmankerl aktiviert ist.

Wie die Transparenzen bleibt auch der 3D-Programmwechsel Besitzern von DirectX-9-Hardware vorbehalten. Auf Druck von **Alt** + **F5** sortiert diese 3D Flip genannte **Alt** + **F5**-Alternative alle geöffneten Pro-

gramme übersichtlich in 3D hintereinander. Ein Klick öffnet die jeweilige Anwendung, auf Wunsch auch den Desktop. Das Startmenü wurde neu geordnet, die Taskleiste behutsam getunt. Statt des seit Windows 95 bekannten »Start«-Schriftzugs zielt jetzt das Windows-Logo den Zugang zum Hauptmenü. Die Taskleiste zeigt bei aktivierter Aero-Oberfläche eine Miniaturansicht des dazugehörigen Programms, wenn Sie mit dem Mauszeiger über den entsprechenden Eintrag fahren.

Wie Mac OS X oder diverse Linux-Oberflächen zeigt auch Vista über Plug-Ins nützliche Informationen in einem speziellen Bereich des Desktops an – der Sidebar. So haben Sie Notizen, RSS-Feeds, Wetterinformationen oder Spielerprofile von Xbox Live stets im Blick. Die Konfigurationsmöglichkeiten der Minianwendungen hält sich bisher jedoch in engen Grenzen.

Für Liebhaber der leistungssparenden Windows-2000-Oberfläche ist Vista eine Enttäuschung: Selbst wenn Sie das klassische Design auswählen, bleiben viele Features aktiv. Beispielsweise können Sie die großen Menüleisten etwa in der Systemsteuerung nicht mehr über »Extras/Ordneroptionen/Allgemein/Herkömmliche Windows-Ordner verwenden« abstellen oder die Suche ausblenden. Besonders ärgerlich finden wir, dass sich die Standardschaltflächen sowie Symbol- und Adressleiste im Explorer nicht mehr frei positionieren lassen. Zudem wirkt das Design nicht zu Ende gedacht: Der »Weiter«-Knopf befindet sich in Programmdialogen da, wo er sein soll – rechts unten in der Ecke. Wol-

len Sie aber einen Schritt zurück, funktioniert das nur über den »Zurück«-Button von Vista außerhalb des eigentlichen Programmfensters links oben.

PC schlägt Xbox vernichtend

Ein Blick ins Diagnoseprogramm dxdiag beweist: Unter Windows Vista läuft DirectX 10. Die neueste Version der Schnittstellensammlung erweitert die grafischen Möglichkeiten für Spieleentwickler massiv und bringt den echten interaktiven Film ein gutes Stück näher, die optisch umwerfenden Titel **Crysis** und **Alan Wake** sind da nur Vorboten (ausführliche technische Informationen über DirectX 10 lesen Sie in GameStar 11/2006). Zum Nachteil von Windows-XP-Nutzern veröffentlicht Microsoft das Update aber allein für Vista und zwingt sie damit langfristig zum teuren Umstieg. Zu Vista und DirectX 10 gehört auch ein neues Treibermodell. Der klare Schnitt zwischen DirectX 9 und 10 erlaubt es hier, Altlasten über Board zu schmeißen. Und in Kombination mit zahlreichen anderen Optimierungen verbessert das die Ausnutzung vorhandener Ressourcen – mehr Spieleleistung ist die Folge. Theoretisch, denn noch bleiben die Grafiktreiber von ATI und Nvidia hinter den XP-Versionen zurück, wie unser Artikel »Spiele-Benchmarks« zeigt.

Aber Vista lockt nicht nur mit DirectX 10, es schockt auch Besitzer von Surround-Sound-Systemen: Raumklang gibt es derzeit generell nur mit einer **Soundblaster X-Fi**, und selbst dann nur in Titeln, die entweder wie **Battlefield 2** OpenAL als Audioschnittstelle benutzen oder mit dem Creative-Tool

HENDRIK WEINS

hendrik@gamestar.de

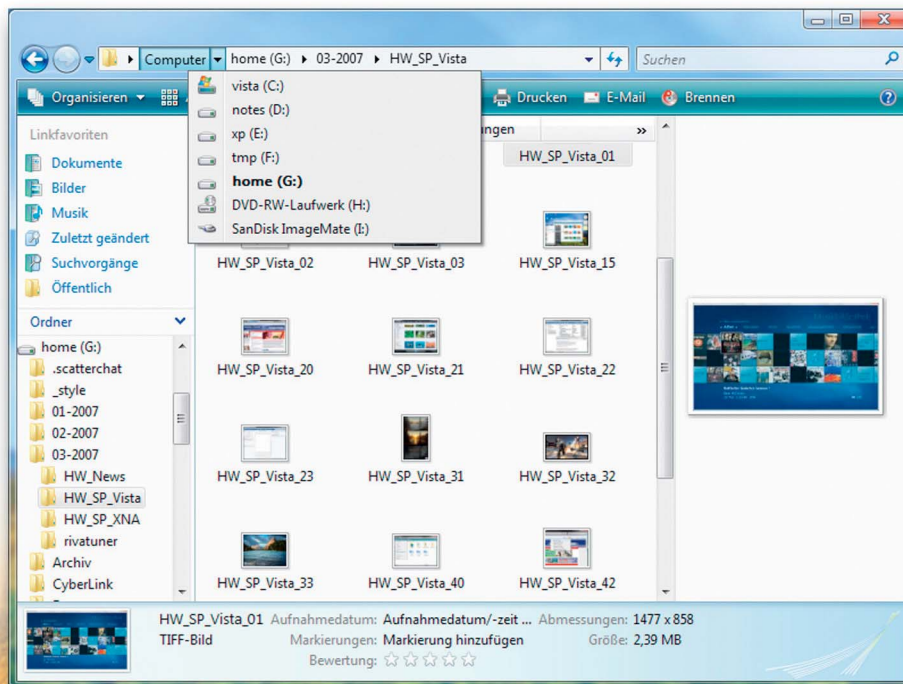
Windows Vista erinnert mich in Bezug auf die wichtige Spieleleistung an einen Rennwagen-Prototyp. Beide sehen schick aus, protzen mit Extras, laufen aber unrund. Sowohl Vista als auch unfertige Rennbolide bedürfen jeder Menge Feintuning. Bis die Entwickler ihre Spiele und Treiber auf das neue Betriebssystem angepasst und damit die Spieleleistung auf XP-Niveau angehoben haben, warte ich mit dem Umstieg – und spare das Geld für meinen Rennwagen.

»Die Zukunft spricht Vista.
Die Gegenwart nicht!«



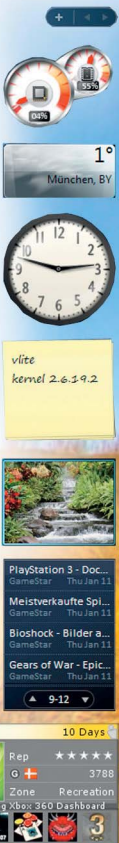
Alchemy zusammen arbeiten. Grund: Microsoft hat DirectSound gestrichen.

Um den PC als Spieleplattform gegenüber den Konsolen wieder attraktiver zu machen, hat Microsoft die Initiative »Games for Windows« gestartet. Spiele mit diesem Logo, etwa **Company of Heroes**, laufen sowohl im 32-Bit- als auch im 64-Bit-Betriebssystem und integrieren sich in den neuen Spielebrowser. Ferner unterstützen Games for Windows-Titel den Xbox 360 Controller, und sie müssen Altersfreigaben des lokalen Jugendschutzsystems mitbringen. Eltern gibt Windows Vista nämlich erstmals die Kontrolle über die gespielten Titel ihres Kindes und das Stundenaufkommen. Mit Administratorrechten sperren Erziehungsbeauftragte bestimmte Webseiten oder schränken den Zugriff auf Spiele ein. Dafür stehen mehrere Alterseinteilungen zur Wahl, unter anderem das System der USK. Anschließend legen Sie pro Windows-Benutzer fest, welche Spiele wann gespielt



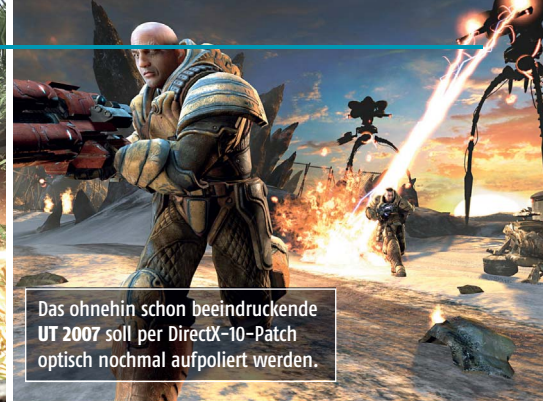
Die **Sidebar** zeigt Ihnen unter anderem die Systemauslastung, das Wetter oder RSS-Feeds auf dem Desktop an.

Den **Windows Explorer** hat Microsoft mächtig überarbeitet. Symbole lassen sich nun stufenlos vergrößern und über die Adressleiste springen Sie beispielsweise direkt in untergeordnete Verzeichnisse. Das Navigationsfenster links hilft mit Verweisen auf häufig besuchte Orte.

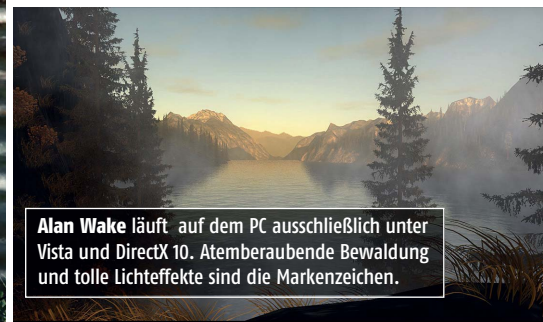




Das deutsche Grafikmonster **Crysis** läuft zwar auch unter DirectX 9, optimale Performance bei maximaler Bildqualität wird aber wahrscheinlich eine DirectX-10-Domäne sein.



Das ohnehin schon beeindruckende **UT 2007** soll per DirectX-10-Patch optisch nochmal aufpoliert werden.



Alan Wake läuft auf dem PC ausschließlich unter Vista und DirectX 10. Atemberaubende Bewaldung und tolle Lichteffekte sind die Markenzeichen.

werden dürfen. Zusätzlich können Sie Programme ohne USK-Logo wahlweise grundsätzlich erlauben oder verbieten.

Über Live Anywhere spielen PC- und Xbox-Besitzer zusammen und tauschen ihre Spielerprofile aus. Das Gegeneinander im Kampf führte im Betatest von **Shadowrun** allerdings zu absurden Szenen. Aufgrund der Steuerung per Maus und Tastatur räumten PC-Nutzer die Konsolenspieler reihenweise aus dem Weg. Prompt cancelte Microsoft die Live-Anywhere-Unterstützung von **Halo 2**. Besser funktionieren könnte das Konzept bei Arcade-Racern oder Sportspielen, die auch am PC häufig mit Gamepad gespielt werden. Oder Microsoft macht sich über die Shooter-Steuerung auf der Konsole Gedanken, um die Xbox-Fraktion wettbewerbsfähig zu machen. Mehr über Live Anywhere, die Jugendschutzmechanismen und die Spielekompatibilität lesen Sie im Artikel »Spielen mit Vista«.

XNA ist eine Entwicklungsumgebung von Microsoft, mit der auch Einsteiger eigene Spiele für PC und Xbox 360 entwickeln können. Für den PC ist XNA kostenlos,

Xbox-360-Entwickler zahlen 100 Euro im Jahr. Der Artikel »Spiele selbst entwickeln mit XNA« stellt die Möglichkeiten vor.

Bessere Datenorganisation

Nicht nur bei der Optik lässt das neue Windows das in die Jahre gekommene XP alt aussehen. Auch zahlreiche Komfortfunktionen vereinfachen den Umgang mit dem neuen Betriebssystem. Beispielsweise zeigt der in der fertigen Version mittlerweile stabile Explorer in der Adressleiste den Pfad zum aktuellen Verzeichnis nicht mehr nur in einem Textfeld, sondern er hinterlegt die einzelnen Verzeichnisse auf dem Weg zur Datei mit Drop-Down-Menüs. So wechseln Sie ohne Umweg über die Ordneransicht einfach per Mausklick in andere Verzeichnisse. Direkt rechts neben der Adressleiste und im Startmenü hat Microsoft die neue Suchfunktion eingebaut. Wiederkehrende Anfragen können Sie in virtuellen Ordnern speichern. Per Mausklick finden Sie dann alle MP3s auf Ihrem PC, ohne jedes Mal neu fahnden zu müssen. Über das Detailfenster versehen Sie Bilder zwecks einfacherer Suche mit Stichwörtern und einer Bewertung.

Im Navigationsfenster links greifen Sie direkt auf häufig besuchte Orte wie »Eigene Dokumente« oder »Eigene Musik« zu oder wechseln mit einem Klick auf »Ordner« in die von XP bekannte, klassische Bauman-sicht. Die Menüleisten im Explorer und anderen Windows-Programmen sind standardmäßig kontextsensitiv, zeigen Ihnen also auf den aktuellen Dialog abgestimmte Funktionen. Obwohl hilfreich werden manche Veteranen aber wieder die »normalen«, also umfangreicheren, Menüs einblenden.

Software satt

Seit jeher liefert Microsoft Windows mit einem Satz Anwendungen aus. Einige Tools von XP etwa sind aber selbst für anspruchsvollere Nutzer zu spartanisch. Bei Vista hat

Microsoft die mitgelieferten Anwendungen aufpoliert und mehrere neue hinzugefügt. Zum Beispiel der Media Player 11 ist nun optisch auf der Höhe der Zeit, bietet eine übersichtliche Darstellung aller Musikdateien auf dem PC und besorgt sich Cover auf Wunsch aus dem Internet. Diese dienen später auch als Dateisymbole. Anders als noch bei XP können Sie mit den Media-Player-Bordmitteln auch DVDs abspielen. Für Ordnung im Bilderchaos sorgt die neue Fotogalerie: In virtuellen Ordnern speichern Sie Dateien thematisch sortiert oder bewerten sie ähnlich wie in iTunes. Auch kleine Korrekturen wie Farbsättigung oder Kontrast sind möglich. Speziell im Vergleich zur lahmten Fotoansicht von XP ist das neue Programm ein klarer Fortschritt. Fotogalerie und der ebenfalls erstmals brauchbare Windows Kalender ähneln den Apple-Pendants iPhoto und iCal auffallend stark.

Nicht mehr an Board ist der Messenger, den Sie aber per Link im Startmenü über das Netz installieren können. Outlook heißt in Vista Windows Mail; Windows Movie Maker und DVD Maker sind wieder mit von der Partie. Notebook-Besitzer nehmen gerädetypische Einstellungen wie Display-Helligkeit, Wireless-LAN-Konfiguration oder Stromsparmechanismen gesammelt im neuen »Windows Mobilitätscenter« vor.

Die renovierte Backup-Routine arbeitet jetzt mit Mikrodeltas. Das bedeutet, dass bei

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Ich bin jemand, der gerne neue Sachen ausprobiert und sich darauf einlässt. Ich mag die neue Oberfläche von Vista, ich nutze konsequent die Vorteile des neuen Windows Media Players im Zusammenspiel mit meiner Xbox 360, und meine Fotos sind alle in der Fotogalerie organisiert. Den neuen Windows Explorer habe ich so konfiguriert, dass ich erst einmal ohne meinen geliebten Directory Opus arbeiten kann, der vielleicht irgendwann Vista-kompatibel wird. Als Notebook-Benutzer ärgern mich aber die deutlich kürzere Akku-Lebensdauer und die immer noch schlecht optimierten Grafikkartentreiber von Nvidia. Zum Arbeiten möchte ich Vista nicht mehr missen, Spielen ist unter XP noch deutlich besser. Auf meine XP-Partition verzichte ich daher erst einmal nicht.

»Ein Fest für Pioniere«



Im neuen **Windows Mobilitätscenter** konfigurieren Sie alle Notebook-relevanten Einstellungen wie etwa die Display-Helligkeit.

VERSIONSSALAT

	Home Basic	Home Premium	Business	Enterprise	Ultimate
Installation					
Unterstützung für zwei CPU-Sockel	■	■	■	■	■
Maximaler Speicherausbau 32 Bit	4 GByte	4 GByte	4 GByte	4 GByte	4 GByte
Maximaler Speicherausbau 64 Bit	8 GByte	16 GByte	128 GByte	128 GByte	128 GByte
Sprache auswählbar	■	■	■	Ja	Ja
Upgrade					
Zum Kauf eines Vista-Upgrades berechnete Windows-Versionen	2000, alle XP	2000, alle XP	2000, alle XP	■	2000, alle XP
Aktualisierung einer bestehenden Windows-XP-Installation von	XP Home	XP Home, XP Media Center	XP Home, XP Tablet-PC, XP Professional	■	XP Home, XP Tablet-PC, XP Professional, XP Media Center
Kostenpflichtiges Windows Anytime Upgrade	ja, auf Home Premium oder Ultimate	ja, auf Ultimate	ja, auf Ultimate	■	■
Desktop					
Aero Flip / 3D Flip / Taskbar Thumbnails	■	■	■	■	■
Windows Ultimate Extras	■	■	■	■	■
Sicherheit					
Jugendschutz	■	■	■	■	■
Festplattenverschlüsselung BitLocker	■	■	■	■	■
Dateiverschlüsselung	■	■	■	■	■
Backup-Aufträge	■	■	■	■	■
Komplettes PC-Backup / Schattenkopie	■	■	■	■	■
Anwendungen					
Ressourcen für den Mittelstand	■	■	■	■	■
Datensynchronisation	lokal	lokal	lokal / Netz	lokal / Netz	lokal / Netz
Xbox 360 Media Center Extender	■	■	■	■	■
Premium Spiele	■	■	■	■	■
Windows DVD Maker	■	■	■	■	■
Windows Movie Maker	■	■	■	■	■
Windows Media Center	■	■	■	■	■
Windows Fax und Scan	■	■	■	■	■
Windows Sideshow	■	■	■	■	■
Windows Teamarbeit	nur Ansicht	■	■	■	■
Notebooks					
Präsentationsmodus	■	■	■	■	■
Windows Mobilitätscenter	teilweise	teilweise	■	■	■
Tablet PC	■	■	■	■	■
Touchscreen-Unterstützung	■	■	■	■	■
Netzwerk					
Domänenanmeldung	■	■	■	■	■
Gleichzeitige SMB-Verbindungen	5	10	10	10	10
Internet Information Server 7	■	■	■	■	■
Network Access Protection Client Agent	■	■	■	■	■
Remote Desktop	nur Client	nur Client	■	■	■
Offline Dateien und Ordner	■	■	■	■	■
Preise					
Vollversion	260 Euro	330 Euro	380 Euro	nur auf Anfrage	550 Euro
System-Builder-Vollversion	80 Euro	100 Euro	130 Euro	nur auf Anfrage	180 Euro
Upgrade	140 Euro	230 Euro	280 Euro	nur auf Anfrage	350 Euro

Diese Fotomontage soll einen Eindruck von der DirectX-10-Version des **Flight Simulators X** ermitteln.

Änderungen an einer Datei nur noch die Änderungen gesichert werden – erheblich schnellere Backups sind die Folge.

Angriff auf Firefox

Vista bringt die siebte Auflage des Internet Explorers mit. Internetadressen mit Umlauten wie »ä« und »ö« bereiten keine Probleme mehr, und das von Firefox und Opera bekannte und geliebte Tabbed Browsing organisiert jetzt auch im Microsoft-Browser mehrere Seiten über eine eigene »Taskleiste« in einem gemeinsamen Fenster. Per Mausklick präsentiert ein Thumbnail-Button neben der Tab-Leiste alle Seiten übersichtlich in einer Vorschauansicht. Ebenso von Firefox inspiriert ist das Suchfeld direkt rechts neben der Adressleiste. Der integrierte Popup-Blocker arbeitet lange nicht so zuverlässig wie die Firefox-Erweiterung »Adblock« – bei Java-Script-Layern kapituliert der IE7, Banner lässt er ohnehin unangestastet. Sicherheit vor gefälschten Banken-Webseiten bietet der eingebaute »Phishing«-Filter mit einem deutlich sichtbaren Warnhinweis. Die Daten dafür holt sich der IE von Microsoft. Ob man der Firma vertraut, muss jeder selbst entscheiden.

Im direkten Vergleich zur Windows-XP-Version läuft die Vista-Variante mit eingeschränkten Rechten. Schädlinge aus dem Internet können auf diese Weise weniger oder zumindest schwerer Unruhe stiften. Der Internet Explorer 7 lief auf unseren Rechnern stabil und vor allen Dingen schnell, meist sogar schneller als Firefox. Gegen die Breite der zahlreichen hochwertigen Firefox-Erweiterungen und deren Funktionsvielfalt kommt der IE aber nichts an.

»Sicher per Design«

Zwei Service Packs und unzählige Patches beweisen: Das Ur-XP war weit davon entfernt, sicher zu sein. Laut Microsoft wurde deshalb der komplette Vista-Quelltext auf Schwach-

Das sagt der Anwalt zur Vista-Lizenz

Rechtsanwalt Stephan Mathé (33) ist Partner der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei »Rode + Mathé Rechtsanwälte«. Sie erreichen ihn unter info@rodemathe.de.

WAS IST EINE LIZENZ?

Die »Microsoft-Software-Lizenzbedingungen« für Vista weisen die bei Software üblichen rechtlichen Probleme

auf: So wird der Kauf von Software, egal ob Spiel oder Betriebssystem, in Deutschland zunächst als normaler Sachkauf behandelt. Der Kunde geht in den Laden, zahlt Geld und bekommt dafür den Datenträger. Normalerweise geht bei einem solchen Sachkauf die Verfügungsbefugnis auf den Käufer über. Wer einen Apfel kauft, darf ihn essen, mit seinen Freunden teilen oder wegschmeißen. Software jedoch ist im Rechtssinne keine Sache, sondern ein urheberrechtlich geschütztes Werk. Das wird nicht verkauft, sondern es werden lediglich Nutzungsrechte vergeben – die »Lizenzen«. Der Urheber ist bei der Lizenzvergabe vollkommen frei, das heißt, er bestimmt allein, wie sein Werk genutzt werden darf. Er könnte theoretisch vorschreiben, dass die Software nur nachts oder am Nikolaustag zu benutzen ist. Um möglichst viele Lizenzen verkaufen zu können, wird der Urheber natürlich bestimmen, dass die Software nicht an andere Personen weitergeben oder von diesen genutzt werden darf – anders als der Apfel.

SOFTWARE-LIZENZEN SIND AGBs

Das eigentliche Problem ist, dass »die Software« bereits im Laden erworben wurde und das Geld bereits gezahlt ist, der vom Urheber gewünschte Lizenzvertrag aber das erste Mal bei der Installation auf den Tisch kommt. Wie dieser Fall zu behandeln ist, ist juristisch noch umstritten. Wichtig für den Käufer ist, dass er den Lizenzvertrag ablehnen und die Software wieder zurückgeben kann.

Lässt er sich auf den Vertrag ein, ergibt sich ein zweites Problemfeld. Da der Vertrag nicht jeweils zwischen Microsoft und dem einzelnen Käufer ausgehandelt wird, sondern vollständig und unveränderbar vom Käufer zu akzeptieren ist, handelt es sich um Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB). In der Konsequenz unterliegen sämtliche Regelungen den strengen deutschen AGB-Vorschriften, welche die ansonsten bestehende Vertragsfreiheit zugunsten der Verbraucher teilweise aufheben. Der Verbraucher darf nicht unangemessen benachteiligt werden, und auch andere, ansonsten mögliche und für den Verbraucher nachteilige Regelungen wie etwa Haftungsbeschränkungen oder ähnliches werden unwirksam. Auch überraschende Klauseln – dies sind Regelungen, mit denen der Käufer nicht rechnen muss – sind verboten.

FAZIT

Einige der verwandten Regelungen halte ich für unwirksam. Die Haftungsbeschränkung in Punkt 25 beispielsweise dürfte nach aktueller BGH-Rechtsprechung so nicht möglich sein. Auch Punkt 16a, der den Weiterverkauf der Software nur dem ersten Nutzer erlauben will, steht im Widerspruch zum normalerweise geltenden urheberrechtlichen Erschöpfungsgrundsatz, ist damit überraschend und folglich unwirksam. An anderer Stelle sind die Lizenzbedingungen darüber hinaus rechtlich nicht machbar, wenn zum Beispiel Punkt 19 dem Käufer die Geltung von weiteren Bedingungen für Drittanbieterprogramme vorschreiben will, obwohl diese an keiner Stelle erläutert werden. Die beschränkte Garantie von einem Jahr ab Kauf der Software sollte indes nicht schrecken, da in Deutschland eine gesetzliche Gewährleistungspflicht von zwei Jahren gilt, worauf Microsoft selbst hinweist. Die nach Punkt 10 gestattete Sicherungskopie schließlich ist ohnehin gesetzlich erlaubt. Auch in datenschutzrechtlicher Hinsicht ist alles im grünen Bereich, da keine Daten übermittelt werden, welche die Identität des Nutzers offenbaren.

stellen überprüft und davon bereinigt. Ray Ozie, Chief Software Architect von Microsoft, verkündete, Vista sei »secure by design«, also von Haus aus sicher. Das Gegenteil belegen erste Zero-Day-Exploits. Solche Schädlingskonzepte nutzen unbekannte Sicherheitslöcher und werden im Fall von Vista in Insider-Foren für viel Geld verkauft. So oder so – Windows Vista ist sicherheitstechnisch tatsächlich cleverer design als XP. Zwar versieht Vista das bei der Installation angelegte Benutzerkonto nach wie vor mit Administratorrechten, aber nach der Anmeldung haben Sie anders als unter XP nicht maximale Rechte. Beim Aufrufen von etwa einer Software-Installation oder der Systemsteuerung dunkelt sich der Bildschirm ab, und erst nach einem Klick in einen besonders geschützten Dialog erlangen Sie die nötigen Berechtigungen. In der Praxis funktioniert diese »Benutzerkontensteuerung« weitgehend zufriedenstellend. Denn läuft ein Spiel nicht mit eingeschränkten Rechten, können Sie es mit einem Rechtsklick auf die .exe-Datei und »Als Administrator ausführen« meist zum Start bewegen. Obwohl das häufige Auftauchen des Dialogs am Anfang nerven kann, raten wir dringend davon ab, die Benutzerkontensteuerung abzuschalten. Damit würden Sie den zentralen neuen Schutzmechanismus aushebeln und die Sicherheit auf XP-Niveau reduzieren.

Vista stellt potenziellen Angreifern weitere Fallen. Der Windows Defender durchsucht und säubert das System ähnlich wie Ad-Aware von Spy- und Malware. Die integrierte Firewall hat dazugelernt und kann nicht mehr nur den eingehenden, sondern auch den ausgehenden Datenverkehr überprüfen, unverständlicherweise aber nicht im Lieferzustand. Über die »Systemsteuerung/Verwaltung/Windows-Firewall mit erweiterter Sicherheit« schalten Sie die neue Funktion unnötig kompliziert frei. Einen Virenschoner brauchen Sie allerdings weiterhin – und zwar einen neuen, denn das Gros der XP-Scanner ist inkompatibel zu Vista.

64 Bit

Als erstes Windows ist Vista von Anfang an auch auf CPUs mit 64-Bit-Erweiterung ausgelegt. Die 64-Bit-Version bietet grundsätzlich das Gleiche wie das 32-Bit-Pendant, aber zusätzliche Sicherheitsfunktionen. So schützt ein spezieller Mechanismus den Systemkern, den Kernel, gegen Rootkits. Das sind Tools, mit denen Angreifer maximale Rechte auf einem System erlangen können. Außerdem akzeptiert das 64-Bit-Vista nur noch signierte Treiber. Da Entwickler ihre Dateien ohnehin anpassen müssen, ist dies ein sinnvoller Schritt. Doch signiert bedeutet nicht von Microsoft getestet, sondern nur, dass sich der Treiberlieferant ein teures Verisign-Zertifikat geleistet hat. Der größte Nachteil der 64-Bit-Aus-

gabe ist die Spielekompatibilität: Viele älterer Titel, die unter einem 32-Bit-Vista problemlos funktionieren, zicken unter 64 Bit.

Big Brother unsichtbar

Um den Rechner vor unerwünschten Zugriffen zu sichern, unterstützt Vista so genannte TPM-Chips (Trusted Platform Module). Auf Rechnern mit einem solchen Verschlüsselungschip kann Vista beispielsweise den Systemstart schützen oder mit dem mitgelieferten Programm BitLocker die Festplatten verschlüsseln. Im Bios aktivierte TPM-Chips öffnen unter Umständen DRM-Systemen (Digitales Rechte-Management) alle Türen, indem sie sicherstellen, dass die Rechte der Musik- und Filmindustrie über denen des Käufers stehen. Die Industrie gewinnt somit »Vertrauen« in den PC des Nutzers oder eben nicht. Herrscht Misstrauen, könnten auch legale gekaufte Songs womöglich abgeschaltet werden – einfach so. Von dem ursprünglich geplanten, heftig kritisierten und TPM-basierten NGSCB-Konzept, das die Kontrolle über den eigenen Rechner quasi abgeschafft hätte, ist in Vista zum Glück wenig zu sehen. Dennoch arbeitet ein mächtiges DRM-System im Hintergrund. Wenn Sie zum Beispiel eine Super Audio CD einlegen, deaktiviert Vista den S/P-DIF-Digitalausgang, weil der keinen Kopierschutz beherrscht, die maximale Qualität wird also auch ehrlichen Käufern immer vorenthalten. Ein anderer Fall, in dem Vistas DRM-Monster die Qualität von Medien verschlechtert, ist das Abspielen von kopiergeschützten HD-Medien über den verbreiteten Komponentenausgang.

Nach einem Bericht der Washington Post vom 9. Januar 2007 halfen der US-Geheim-

DANIEL VISARIUS

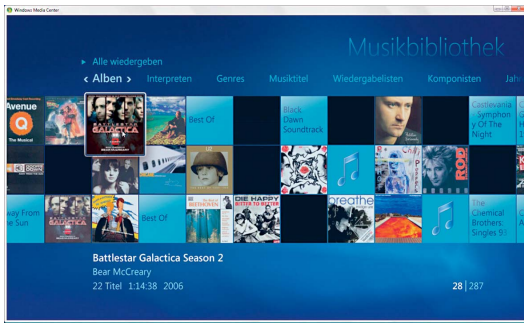
daniel@gamestar.de

Für diesen Artikel habe ich es gewagt: die Umstellung meines Redaktionsrechners von Windows XP auf Vista. Überraschenderweise liefen innerhalb weniger Stunden das System selbst, die Netzwerkanmeldung und alles weitere im Produktiveinsatz Nötige, nach zwei Tagen hatte Vista XP komplett ersetzt. Glücklicherweise sind die meisten meiner Lieblingsprogramme kompatibel. Weil aber der Onboard-Soundchip einfach nicht wollte, gab's Stereo-Sound erst nach dem Einbau einer Audigy 2.

Die neue Oberfläche hat ihre kleinen Tücken, gefällt mir im Vergleich zu XP aber deutlich besser. Besonders angetan hat es mir die dynamische Adressleiste im Explorer. Nach etwas Eingewöhnungszeit manövrierte ich damit blitzschnell durch meinen Verzeichnisdschungel. Aber für PC und Notebook daheim Vista kaufen? Nein. Auch Ihnen empfehle ich es eher als Beigabe zu einem neuen Komplett-PC oder höchstens als günstige System-Builderversion. Denn für die hohen Kosten ist der praktische Vorteil abseits des Sicherheitsgewinns einfach zu klein. Ganz zu schweigen von Aktivierung, WGA-Prüfungszwang und Geheimdienst-Kunzeleien. Ich bleib dabei: im Büro Vista, daheim Linux plus XP zum Spielen. Mindestens, bis erste DirectX-10-only-Titel erscheinen.

»Selbstversuch«





Das Media Center ist Teil von »Home Premium« und »Ultimate«.

dienst NSA und andere, namentlich nicht genannte, Geheimdienste bei der Entwicklung von Vista. Angeblich auf Microsofts Wunsch hin und ausschließlich zur Verbesserung der Sicherheit. Dabei kam heraus, dass bei XP analog verfahren wurde. Ähnliche Hinweise tauchten bereits 1999 in Bezug auf Windows NT 4.0 auf. Ob letztlich entgegen der offiziellen Verlautbarungen von Microsoft und NSA eine Hintertür für Geheimdienste eingebaut wurde, ist allerdings nicht bewiesen. Allein der Gedanke, Geheimdienste hätten ferngesteuerten Zugriff auf Windows und damit auf fast 90 Prozent aller PCs weltweit, weckt ein mulmiges Gefühl in der Magengegend.

Versionssalat

Microsoft überschwemmt den Markt mit acht Vista-Versionen: Vista Home Starter, Home Basic und Home Basic N, Home Premium, Business, Business N sowie Enterprise und Ultimate. Das günstige Vista Home Starter erscheint nur in Entwicklungsländern, die Varianten ohne Media Player, also Home Basic N und Business N, wiederum ausschließlich in Europa. Absurd: Trotz des reduzierten Umfangs entsprechen die Preise der N-Ausgaben mit 200 beziehungsweise 300 Euro denen der Standardversionen von Home Basic und Business – ob das die europäische Union im Kartellstreit ruhig stellen wird? Die neue Aero-Oberfläche gibt es generell erst ab Home Premium (330 Euro), das integrierte Media Center nur dort oder bei der mit 550 Euro unverschämte teuren Ultimate-Variante, die ausnahmslos alle Funktionen in sich vereint.

Alle in Deutschland erhältlichen Ausgaben erscheinen sowohl als 32-Bit- als auch als 64-Bit-Variante. Käufer einer Vista-Vollversion können vor der Installation die gewünschte Prozessorarchitektur wählen. Wer zu den deutlich preiswerteren System-Buildern ohne Support und Handbuch (Home Premium etwa 100 statt 330 Euro) oder einer Upgrade-Version greift, muss sich vor dem Kauf entscheiden. Da auf der Vista-DVD alle Versionen gespeichert sind, bestimmt einzig und allein die Seriennummer über die Version. Das erlaubt, kleinere Versionen zum Beispiel auf das allumfassende Ultimate umzustellen – freilich nur gegen Bezahlung. Upgrade-berechtigt sind ausschließlich

Besitzer von XP und 2000. Die preiswerten System-Builders-Vollversionen kann jeder Interessierte aufgrund eines Urteils des Bundesgerichtshofes aus dem Jahr 2000 ohne gebündelte Hardware kaufen. Upgrade-Richtlinien, funktionale Unterschiede zwischen den Vista-Ausgaben und die Preise fast der Kasten »Unterschiede zwischen den Vista-Versionen« zusammen.

Windows Vista: Wann?

Vista hat zwei Seiten: Zunächst einmal überzeugt es durch seine stillvolle Optik. Die gelungenen Verbesserungen wie Benutzertrennung, eine bessere Datenorganisation, die Sidebar oder einen 3D-beschleunigten Desktop bietet die Konkurrenz allerdings seit Langem, sind bei Vista aber immerhin sehr gut ins System integriert und meist benutzerfreundlich. Profis vermissen allerdings weitergehende Einstellungen. Die Anwendungskompatibilität ist angesichts der umfangreichen Änderungen am Unterbau gut. Lediglich einige, insbesondere systemnahe, Tools haben noch Probleme. Für ein gerade erschienenen Windows rennt Vista erstaunlich stabil. Trotzdem gab es in unseren Tests den einen oder anderen Bluescreen, primär bei Medienwiedergabe.

Als besonderer Vorteil von Vista im Vergleich zu Linux und Mac OS X bleibt letztlich die Spieletauglichkeit, im Vergleich zu XP primär DirectX 10 und die neuen Jugendschutzmechanismen. Schließlich gibt es mehr als genug gute, kostenlose Programme für XP, die locker den Funktionsumfang der Vista-Bordmittel erreichen. Da die ersten Spiele, die nur mit DirectX 10 und somit nur unter Vista laufen, nicht vor Ende 2007 erscheinen, können sich Spieler mit einem Upgrade locker bis 2008 Zeit lassen.

Die dunkle Seite von Vista bilden die teils unerhört hohen Preise sowie der Hardware-Hunger – mit weniger als 1,0 GByte macht Vista wenig Spaß. Noch schwerer wiegen die kundenfeindlichen Lizenzbestimmungen inklusive Aktivierung und WGA-Prüfung sowie das im Hintergrund Leistung fressende DRM-System.

DV

WINDOWS VISTA

PRO & KONTRA

- + DirectX 10 + einsteiger und -benutzerfreundlich
- + Jugendschutz + stark verbesserte Datenorganisation
- + potenziell sicherstes und stabilstes Windows bisher
- + schicke Optik + Spieleintegration

- nicht jedes Spiel läuft problemlos - Hardware-Hunger
- teuer - klassische Oberfläche hässlich - Aktivierung
- WGA-Prüfung - 64-Bit-Version unausgereift
- DRM-System im Hintergrund reduziert Medienqualität

FAZIT Bei Oberfläche, Benutzerfreundlichkeit und Stabilität überzeugt Windows Vista. Spieler sollten mit einem Umstieg aber noch mindestens bis zum Erscheinen ausgereifter Grafikkartentreiber warten. Die hohen Preise, der Hardware-Hunger und die Aktivierung sind nur einige der zahlreichen Nervfaktoren. Wer bereits jetzt zuschlagen will, dem empfehlen wir Vista Home Premium. Diese Version bietet den besten Kompromiss aus Umfang und Preis – besonders in der System-Builders-Version.

Fragen & Antworten

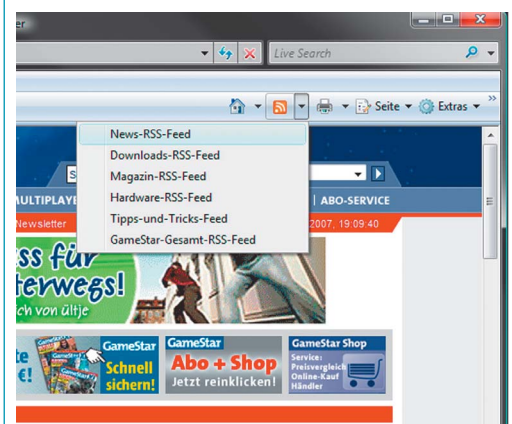
BENUTZERKONTENSTEUERUNG ABSCHALTEN

Mein Rechner ist nicht ans Internet angeschlossen, zudem installiere ich nur per Virens Scanner geprüfte Software. Kann ich die lästige Benutzerkontensteuerung los werden?

In der Tat können Sie diesen Sicherheitsmechanismus ausschalten. Öffnen Sie dazu das Startmenü und suchen Sie nach »Ausführen«. Klicken Sie nun darauf und geben Sie »msconfig« ein. Nach einem Druck auf bestätigen Sie die Nachfrage der Benutzerkontensteuerung mit »Fortsetzen«. Unter »Tools« markieren Sie zunächst »Benutzerkontensteuerung deaktivieren« und klicken anschließend auf »Starten« und »OK«. Wir empfehlen das allerdings nur in seltenen Fällen. Denn ohne die Benutzerkontensteuerung ist Windows Vista kaum sicherer als der Vorgänger XP. Gerade Einsteiger sollten diese zentrale Schutzfunktion unbedingt aktiv lassen.

RSS-FEEDS KONFIGURIEREN

Die neue Sidebar gefällt mir sehr. Aber wie kann ich andere Feeds als Microsofts eigene abonnieren?



Ärgerlicherweise lassen sich RSS-Feeds nicht direkt im RSS-Reader der Sidebar, sondern nur über den Internet Explorer 7 abonnieren. Starten Sie also den Microsoft-Browser und wählen Sie den gewünschten Feed mit einem Besuch der jeweiligen Website und einem Klick auf das RSS-Symbol in der Tab-Leiste aus. Danach können Sie den Feed mit einem Rechtsklick auf den Sidebar-Reader und »Eigenschaften« unter »Diesen Feed anzeigen« einbinden. Übrigens: Über den Plus-Schalter am oberen Bildrand laden Sie den RSS-Reader auf Wunsch mehrfach, um mehr Raum für Feeds zu erhalten.

VERSTECKTE DATEIEN ANZEIGEN

Wie befindet sich unter Windows Vista der Dialog, mit dem ich versteckte Dateien und Verzeichnisse anzeigen kann?

Um alle Dateien anzuzeigen, klicken Sie im Windows Explorer auf »Organisieren/Ordner und -Suchoptionen«. Unter »Ansicht/Erweiterte Einstellungen« wählen Sie »Alle Dateien und Ordner anzeigen« aus und bestätigen mit »OK«.

LINUX STATT VISTA?

Die Preise von Windows Vista sind mir zu hoch, die Einschränkungen durch die Lizenzbestimmungen zu drastisch. Kann ich mit Linux aktuelle Titel spielen?

Jein. Zwar unterstützen einige wenige Spieleentwickler wie etwa Id Software Linux direkt, so dass beispielsweise Doom 3 oder Quake 4 problemlos laufen. Die meisten Hersteller veröffentlichen aber keine Linux-Versionen. Deshalb ist Linux für Spieler derzeit keine wirkliche Alternative – bleiben Sie bei Vista-Allergie einfach bei Windows XP. Falls Sie jedoch nur wenig spielen, kann unter Linux die kostenpflichtige Cedega-Software von www.gamestar.de helfen: Hiermit funktionieren immerhin einige wichtige Titel wie World of Warcraft oder Counterstrike.

Schneller als XP?

SPIELE-BENCHMARKS

Neue Optik hin oder her – »was zählt ist auf'm Platz«.
Unser Benchmark-Marathon klärt, wie schnell Vista wirklich ist.

DirectX 10, XNA, Live Anywhere & Co: Microsoft rührt kräftig die Werbetrommel für das vermeintlich ultimative Spiele-Betriebssystem Windows Vista. Aber wie steht es mit der Spieleleistung im Vergleich zu Windows XP? Was bringt 64 Bit? Und wie läuft Vista auf Systemen mit wenig Arbeitsspeicher? Wir schicken das neue Betriebssystem in einen Benchmark-Marathon gegen das ausgereifte Windows XP mit Service Pack 2 und testen **F.E.A.R.**, **Call of Duty 2**, **Battlefield 2**, **Company of Heroes**, **Quake 4** und **Prey** mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung.

Unsere Testplattform besteht aus einem Intel **Core 2 Extreme X6800**, dem Asus-Mainboard **P5B Deluxe** sowie 2,0 GByte Hauptspeicher. Um zu ermitteln, wie Vista auf weniger RAM reagiert, testeten wir zusätzlich mit 512 MByte und 1,0 GByte.



Mit 512 MByte RAM dehnen sich die Ladezeiten unter Vista endlos aus: In **Battlefield 2** warten Sie bis zu einer Viertelstunde.

Treiber-Chaos

Windows XP ist seit fünf Jahren auf dem Markt, die Treiber sind entsprechend ausgereift und die meisten Spieleentwickler haben ihre Titel an das am weitesten verbreitete Betriebssystem angepasst. Da kann der Nachfolger Windows Vista noch lange nicht mithalten. Selbst Spiele mit dem »Games for Windows«-Logo büßen unter Vista merklich an Leistung ein. Aber nicht nur die Spiele, sondern auch die Treiber müssen für Windows Vista optimiert werden. So veröffentlichte Nvidia am 5. Januar 2007 den ersten finalen Vista-Treiber 97.46 für Geforce-

Karten bis zur 7er-Serie – die Geforce 8 soll erst ab Ende Januar offiziell unterstützt werden, dann aber gleich mit DirectX 10. Für unseren Redaktionsschluss kommen diese Treiber jedoch zu spät, so dass wir auf einen Test der ersten DirectX-10-Grafikkarte verzichten müssen. Von AMD beziehungsweise ATI gab es bis zum Redaktionsschluss nur den Beta-Treiber 8.31.100.3.2.1, aber laut ATIs PR-Managerin Almut Otto sollen finale Dateien bis Ende Januar folgen.

Bremssklotz Vista

Es mag an den Treibern oder an den nicht optimierten Spielen liegen, aber an die Spieleleistung von Windows XP kommt Vista nur selten heran. In den allermeisten Benchmarks liegt das altherwürdige XP vorn. Dabei verliert Vista im Einzelfall deutlich: So läuft **F.E.A.R.** mit maximalen Details in einer Auflösung von 1024x768 mit einer Geforce 7900 GTX mit 106 statt 147 fps knapp 30 Prozent langsamer als unter XP. In **Call of Duty 2** hinkt eine Radeon X1950 XTX ebenfalls rund 30 Prozent hinter ihren XP-Werten hinterher (87,4 zu 60,1 fps). In den übrigen Benchmarks hingegen schlägt XP das neue Vista nur knapp, und verliert gelegentlich sogar (siehe Kästen »Spiele-Benchmarks«). Die einzelnen Ausreißer verdeutlichen aber, wie stark die Vista-Performance aktuell noch schwankt.

RAM, mehr RAM!

Mit weniger als 1,0 GByte RAM läuft Vista bereits im Office-Betrieb nur schleppend, bei Spielen wirkt sich eine unterdimensionierte Speicherausstattung noch schlimmer aus. Spieler mit 512 MByte RAM kämpften bereits unter Windows XP mit Nachladeruckeln und langen Ladezeiten. Mit Vista dehnen sich die Wartezeiten endgültig ins Unerträgliche aus: Erst nach einer geschlagenen Viertelstunde hatte **Battlefield 2** die Karte »Dalian Plant« im Einzelspielermodus geladen. Im Vergleich dazu wirken die bereits zählten fünf Minuten Wartezeit unter Windows XP geradezu pfeilschnell.

Auch die Spieleleistung leidet mit weniger als 2,0 GByte Speicher. Bei **Company of Heroes** sinken unter Vista die Frameraten mit 1,0 GByte um etwa 20 Prozent (51,8 zu

40,5 fps). Mit 512 MByte wird der Strategie-Hit völlig unspielbar und kriecht im Schnecken-tempo von 3,8 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Zwar bricht die Framerate bei wenig Speicher auch unter Windows XP ein, aber längst nicht so deutlich – selbst mit nur 512 MByte erreichen Sie noch gerade spielbare 20,2 fps.

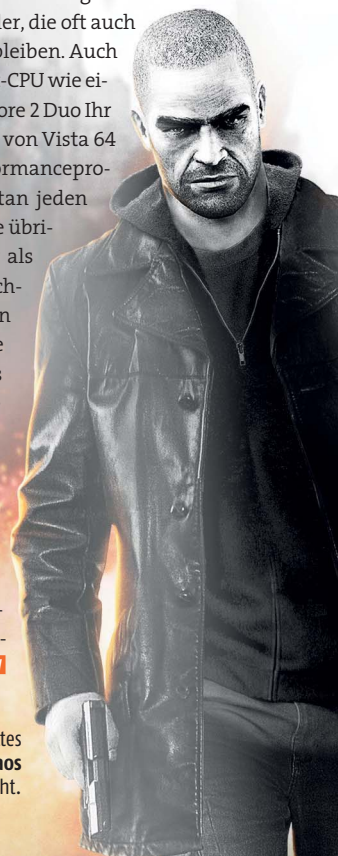
64 Bit

Windows Vista erscheint direkt beim Start in 32- und 64-Bit-Varianten. In der Praxis hapert es mit 64 Bit jedoch an allen Ecken und Kanten. In unseren Tests liefen weder **Quake 4**, **Half Life 2: Lost Coast** noch **Splinter Cell: Chaos Theory**. Das »Games for Windows«-zertifizierte **Company of Heroes** funktioniert zwar, verliert mit einer Radeon X1950 XTX gegenüber der 32-Bit-Version von Vista aber mit 41,8 fps zu 50,3 fps deutlich Leistung (Geforce 7900 GTX: 46,4 zu 50,7 fps). **F.E.A.R.** hingegen lässt sich von den 32 zusätzlichen Bits überhaupt nicht beeindrucken und läuft auf beiden Prozessorarchitekturen mit der gleichen Geschwindigkeit.

Fazit

Zwar bewirbt Microsoft Windows Vista als das ultimative Betriebssystem für Spieler, aber die teilweise erheblichen Leistungseinbußen gegenüber Windows XP enttarnen die euphorischen Marketing-Sprüche als heiße Luft. Dabei ist es egal, dass viele Leistungsprobleme mit den unausgereiften Treibern zusammenhängen. Denn bis diese in allen Spielen das Niveau ihrer XP-Pendants erreichen, werden Monate vergehen. Vorerst sollten gerade Spieler, die oft auch ältere Titel spielen, bei XP bleiben. Auch wenn Sie bereits eine 64-Bit-CPU wie einen Athlon 64 oder einen Core 2 Duo Ihr Eigen nennen – Finger weg von Vista 64 Bit. Arge Treiber- und Performanceprobleme vermiesen momentan jeden Spielspaß. Den verlieren Sie übrigens auch, wenn weniger als 1,0 GByte RAM in Ihrem Rechner stecken. Die Ladezeiten speicherhungriger Titel wie **Battlefield 2** wachsen ins Unermessliche, andere Spiele wiederum verlieren deutlich an Performance. Insgesamt gilt: Wer nicht immer das Neueste vom Neuen haben muss und über kein High-End-System verfügt, kann mit dem Vista-Kauf warten – Ihnen entgeht nichts. HW

Schleich di! Sam Fishers drittes Abenteuer **Splinter Cell: Chaos Theory** läuft unter Vista nicht.



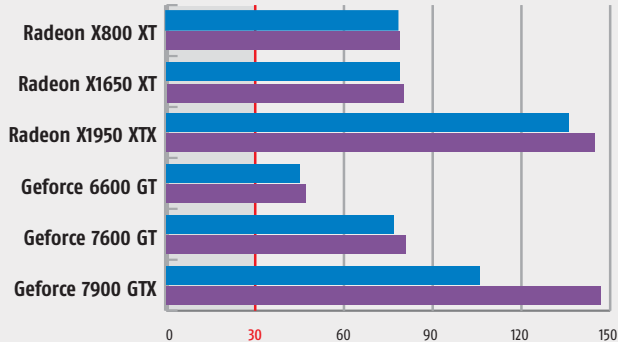
SPIELE-BENCHMARKS

F.E.A.R. (1024x786)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps



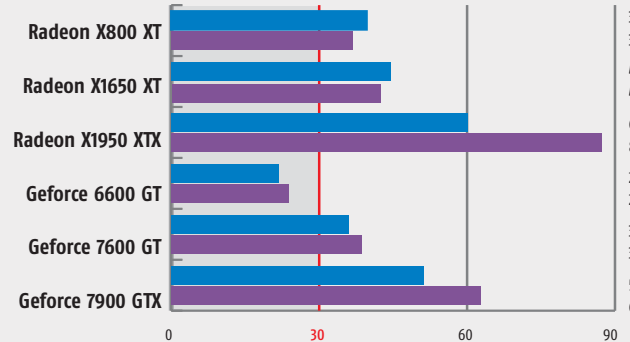
SPIELE-BENCHMARKS

CALL OF DUTY 2 (1024x786)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps

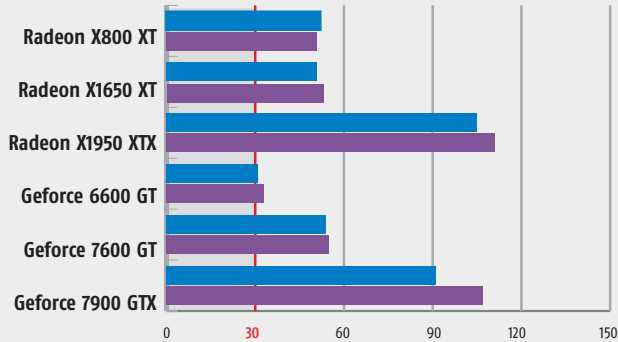


F.E.A.R. (1280x1024)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps

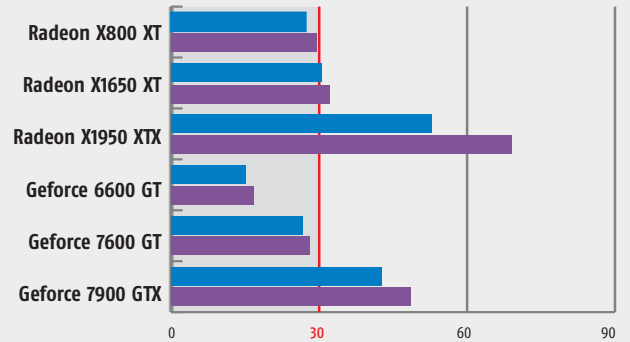


CALL OF DUTY 2 (1280x1024)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps



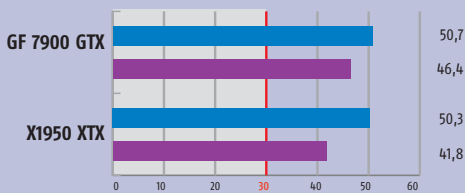
VISTA-VERSIONSVergleich: 32 BIT VS. 64 BIT

COMPANY OF HEROES (1600x1200, 4x / 8x)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ 32 Bit ■ 64 Bit

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps

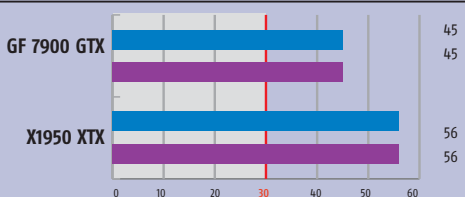


F.E.A.R. (1600x1200, 4x / 8x)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ 32 Bit ■ 64 Bit

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps



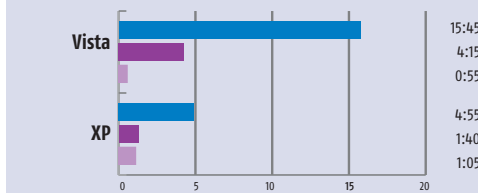
ARBEITSSPEICHER-BENCHMARKS

BATTLEFIELD 2 »DALIAN PLANT«

Ladezeiten in Minuten

■ 512 RAM ■ 1024 RAM ■ 2048 RAM

Betriebssystem | ZEIT

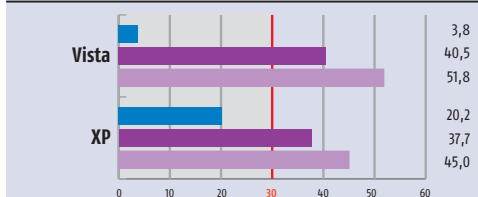


COMPANY OF HEROES (1600x1200, 4x / 8x)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ 512 RAM ■ 1024 RAM ■ 2048 RAM

Betriebssystem | ruckelt | gut spielbar | fps



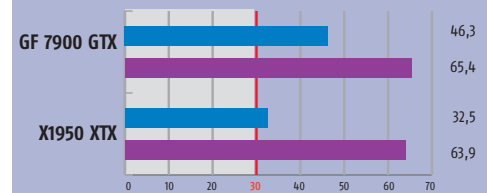
ALTERNATIVE GRAFIKSCHNITTSTELLE OPEN GL

QUAKE 4 (1600x1200, 4x / 8x)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps

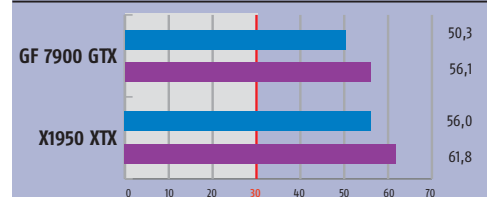


PREY (1600x1200, 4x / 8x)

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde

■ Vista ■ XP

Grafikkarte | ruckelt | gut spielbar | fps



Entwicklungsumgebung für PC und Xbox 360

SPIELE SELBST ENTWICKELN MIT XNA

Mit der kostenlosen Entwicklungsumgebung XNA wird das Spieleentwickeln für Windows-PCs und Xbox 360 einfacher. Fortgeschrittene Programmierkenntnisse müssen Sie dennoch mitbringen.

Spiele per Mausklick entwickeln? Ganz so weit ist auch XNA nicht. Aber mit dieser neuen Spieleentwicklungsumgebung kommt Microsoft diesem Traum vieler Studios und Hobbydesigner einen Schritt näher. Und schafft eine einheitliche Basis für die Programmierung von PC- und Xbox-360-Spielen. Standardaufgaben wie die Initialisierung des Render-Geräts gehören mit XNA der Vergangenheit an. Entwickler können sich also mehr auf das eigentliche Spiel konzentrieren. Besonders Einsteigern hilft XNA mit dem Arcade-Spiel **Spacewar** inklusive Quelltext, dass als Basis für erste Gehversuche dient. Ganz ohne Programmierkenntnisse in DirectX, C/C++, C# oder HLSL geht aber nichts.

Effizienzgewinn

Der Entwicklungsaufwand von Computer- und Videospielen steigt ständig. Immer höhere Texturauflösungen, die Unterstützung von Prozessoren mit mehreren Rechenkernen oder technisch verschiedene Plattformen sind nur einige Gründe. Mit DirectX steht zwar seit Jahren eine etablierte Umgebung für Entwickler zur Verfügung, die Grundgerüste von Grafik, Sound, Eingabegeräten und Netzwerk beisteuert. XNA vereinfacht dies über eine objektorientiertes Entwicklungsmodell aber nochmals und übernimmt ferner einige von DirectX unberücksichtigte Standardaufgaben wie die Initialisierung des Render-Geräts. Ein weiterer gewichtiger Vorteil: Laut Microsoft lassen sich mit XNA knapp 95 Prozent des Quelltextes zwischen PC und Xbox 360 übertragen. Die übrigen fünf Prozent, die Programmierer weiterhin



Die erste, schon sehr ansehnliche, Version von **XNA Racer** hat exDream in vier Wochen entwickelt.

für jede Plattform anpassen müssen sind primär systemspezifische Eigenheiten.

Was geht, das geht

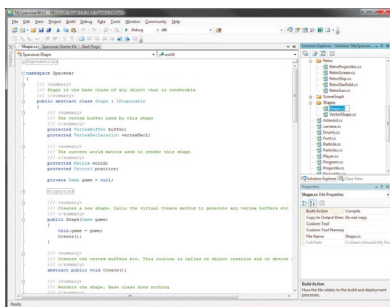
Was mit XNA möglich ist, demonstrierte die Programmierschmiede exDream bereits kurz nach dem Erscheinen von XNA mit dem kostenlosen Actionspiel **Rocket Commander**. Hierbei manövrieren Sie eine Rakete durch Asteroidenfelder. Das neueste Werk, ein Arcade-Rennspiel, heißt **XNA Racer** und befindet sich noch in der Entwicklung. Die ersten Videos und Screenshots lassen tolle Optik, butterweiches Scrolling und irre Geschwindigkeit erahnen – manch kommerziell entwickeltes 3D-Spiel sieht schlechter aus. Benjamin Nitschke von exDream setzt sogar noch eins drauf: »Die aktuelle Entwickler-version sieht noch besser aus!«

Voraussetzungen

Die XNA-Entwicklungsumgebung setzt auf Microsofts **Visual Studio 2005** und **Visual C#** auf und steht als **XNA Game Studio Express** auf der Microsoft-Seite zum kostenlosen Download bereit. Dort erfah-

ren Interessierte auch, welche Programme sie zusätzlich benötigen. Unter Windows Vista empfehlen wir abseits von den auf der Microsoft-Seite genannten Mindestvoraussetzungen das Service Pack 1 Update für **Visual Studio 2005**.

Die Entwicklung und Veröffentlichung von Xbox-360-Spielen ist ohne Konsolenfestplatte unmöglich. Ebenso unausweichlich ist ein Abonnement des XNA Creators Club. Erst damit erlangen Sie Zugriff auf das nötige Tool, um Spiele auf die Konsole zu übertragen und dort zu testen. Der Creators Club kostet entweder 99 Dollar pro Jahr oder 49 Dollar für vier Monate. Deutsche Preise hat Microsoft noch nicht genannt. **DV**



Mit dem **XNA Game Studio** entwickeln Sie kostenlos PC-Spiele. Xbox-360-Unterstützung kostet Geld.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

- XNA-Homepage
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3268
- Microsofts XNA-Blog
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3269
- Microsoft Spieleentwicklerforen
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3270
- ExDream
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3271

Spielehochzeit

XBOX 360 UND VISTA

Mit Vista will Microsoft PC- und Konsolenwelt deutlich stärker miteinander verbinden, als das bisher der Fall war – Spiele stehen erwartungsgemäß im Mittelpunkt.

Spätestens seit Markteinführung der Xbox 360 tummeln sich viele Konsolenbesitzer genau so häufig im weltweiten Netz wie PC-Spieler. Grund: Der Online-Dienst **Xbox Live** erlaubt neben flotten Multiplayerpartien auch das Anlegen einer eigenen virtuellen Identität samt Freundesliste und bietet integrierte Messenger-Funktionen. Bisher waren die Onlinewelten von PC und Konsole aber strikt getrennt – mit Windows Vista soll sich das ändern.

Die Xbox 360 taugt jedoch nicht nur zum Spielen, sondern macht auch als derzeit einziger »Media Extender« für Vista eine gute Figur. So können Sie problemlos Musik, Bilder und Filme von Ihrer PC-Festplatte mit Umweg über die Konsole auf Ihrem Fernseher abspielen. Dank der Media-Center-Oberfläche sowie der (optionalen) Fernbedienung für die Xbox 360 gelingt das bequem von der Couch aus.

Gemeinsam online

Mit »Live for Windows« (auch bekannt als »Live Anywhere«) erhalten Vista-Nutzer in Kürze die Möglichkeit, sich mit Ihrem PC in das Xbox-Live-Netzwerk einzuloggen. Dazu erstellen Sie einen Account (»Gamertag«) und haben fortan die Möglichkeit, Freunde mit Xbox-Live-Zugang auf Ihre Kontaktliste zu setzen. So können Sie vom PC aus deren Onlinestatus sehen und ihnen Nachrichten schicken. Sprach- und Videochat sollen etwas später folgen. Doch damit nicht genug: Anstatt nur zu chatten, tragen Vista- und Xbox-360-Nutzer bald gemeinsame Gefechte aus. Den Anfang macht der für An-



Die Xbox 360 ist derzeit der einzige **Media Extender** für Windows Vista.

fang Februar geplante Online-Shooter **Shadowrun**, der sowohl für PC als auch Xbox 360 erscheint. Die offenkundige Überlegenheit der Tastatur-Maus-Kombi gegenüber Gamepads wollen die Entwickler durch ein Anpassen der Steuerung auf PC und Xbox 360 ausgleichen. Eventuell können Sie also **Shadowrun** auf dem PC nur mit einem Xbox-360-Gamepad steuern, um das Projekt nicht durch die ungleichen Eingabegeräte ad Absurdum zu führen.

Das »Games for Windows«-Programm (siehe Artikel »Spielen mit Vista« auf Seite 134) soll durch die Unterstützung des Xbox-360-Controllers das gemeinsame Spielen auf Vista-PC und Konsole bis Mitte 2008 eher zur Regel denn zur Ausnahme machen. Da die unterschiedlichen Eingabegeräte dabei das Hauptproblem sind, bringt Microsoft in Kürze den **Wireless Gaming Receiver** (siehe Bild) für etwa 25 Euro auf den Markt – damit können Sie Xbox-360-Eingabegeräte am PC verwenden.

Mit dem **Wireless Gaming Receiver** verbinden Sie Xbox-360-Peripherie wie das **RacingWheel** drahtlos mit dem PC.



Medienzentrale

Damit Ihre Xbox 360 unter Vista als Media Extender funktioniert, sollten Sie folgende Dinge beachten: Bevorzugen Sie bei der Vernetzung von Konsole und Rechner drahtloses W-LAN, benötigen Sie den offiziellen W-LAN-Adapter (80 Euro) für die Xbox 360. Zudem muss auf Ihrem Rechner Vista Home Premium oder Ultimate installiert sein, da sonst die für Fernseher optimierte Media-Center-Oberfläche fehlt.

Die Einrichtung der Xbox 360 gelingt in wenigen Schritten: Öffnen Sie im Dashboard das Menü »Medien« und dort »Media Center«. Die folgende Meldung über die nicht vom DHCP-Server erhaltene Adresse überspringen Sie mit »Weiter«. Nun zeigt Ihre Konsole einen achtstelligen Zahlencode, den Sie notieren sollten. Geben Sie diesen Code auf dem Vista-PC in der Media-Center-Oberfläche unter »Aufgaben/Extendersetup« ein, erlauben Sie die Anzeige der Medienordner, und die Einrichtung ist abgeschlossen. Beachten Sie aber, dass nur die Dateiformate WMA, WMV, MPEG-1, MPEG-2 und MP3 von der Xbox 360 abgespielt werden. Übrigens funktioniert die reine Wiedergabe auch mit Windows XP, allerdings benötigen Sie den aktuellen Media Player 11 und müssen dort Ihre »Medienbibliothek« unter »Medienfreigabe« im Netzwerk zugänglich machen.

FK

Preiswert unterwegs spielen

ACER **ASPIRE 5683WLMi**

Mehr Power für unterwegs – spieletaugliche Notebooks werden endlich erschwinglich. Wir testen das 1.300 Euro teure Acer Aspire 5683WLMi mit Core 2 Duo, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7600.

Mit 1.300 Euro zählt das Acer **Aspire 5683WLMi** zu den günstigsten Notebooks mit spieletauglichem Grafikchip. Dank des modernen Dual-Core-Prozessors **Core 2 Duo T5500** mit 1,66 GHz, 1,0 GByte RAM und einer Geforce Go 7600 mit 256 MByte beschleunigt das 2,9 Kilo schwere 15-Zoll-Gerät die meisten Spiele ausreichend und setzt sich im Einkaufsführer auf Rang zwei bei den Notebooks bis 1.500 Euro.

Ordentliche Spieleleistung

In unseren Benchmarks lief der Ego-Shooter **F.E.A.R.** in der nativen Auflösung von 1280x800 und maximalen Details mit flüssigen 31 Bildern pro Sekunde. Erst mit aktivierten Bildverbesserungen wie zweifacher Kantenglättung und vierfacher anisotrope Filterung sank die Bildwiederholrate

auf gerade noch spielbare 25 fps. In **Company of Heroes** müssen Sie die Details auf die mittlere Stufe reduzieren, um in 1280x800 mit knapp 33 Bildern pro Sekunde flüssig zu spielen. Damit liegt die Leistung etwa zehn Prozent unter dem Erstplatzierten in unserem Einkaufsführer, dem 1.500 Euro teuren **Asus A6JM-AP007**.

Mit maximaler Leistung im Batteriebetrieb verkürzt sich zwar die Laufzeit des Notebooks von viereinhalb auf zweieinhalb Stunden, dafür bleibt die Leistung konstant. Auch mit gezogenem Stecker läuft **F.E.A.R.** mit 31 Bildern pro Sekunde – klasse.

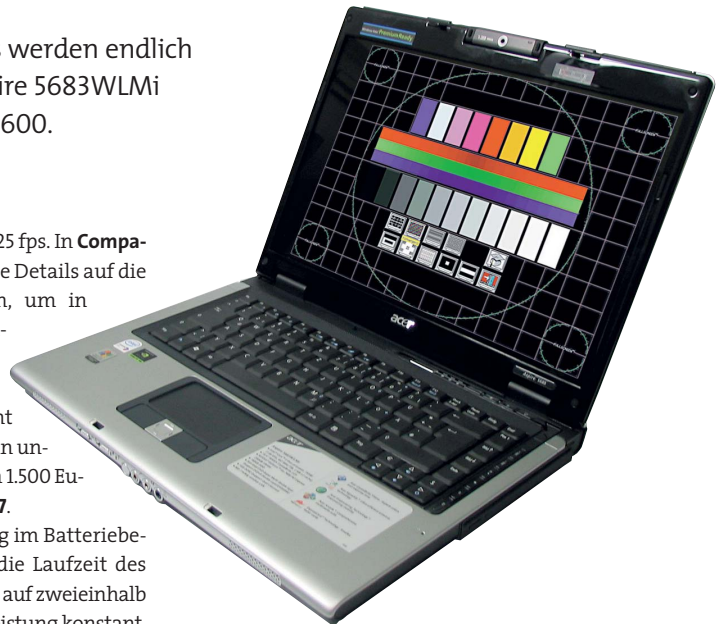
Vista kann kommen

Aus aktuellem Anlass installierten wir auf dem **Aspire 5683WLMi** das brandneue Betriebssystem Windows Vista. Die Installationsroutine erkannte alle Geräte korrekt und spielte die passenden Treiber auf. Erste Benchmarks mit **Company of Heroes** zeigen aber, dass die Performance noch unterhalb der von Windows XP liegt. Bei einer Auflösung von 1280x800 und mittleren Details erzielte das **Aspire 5683WLMi** unter Vista im Schnitt ungefähr fünf Bilder weniger pro Sekunde (28,6 zu 33,3 fps).

Gelungene Ausstattung

Das voll spieletaugliche 15,4-Zoll-Display des Acer-Notebooks überzeugt mit satten Farben und einer schnellen Reaktionszeit, ist aber am unteren Rand deutlich heller ausgeleuchtet als oben. Zudem stören in hellen Umgebungen starke Reflektionen auf der spiegelnden Oberfläche. Beim längeren Arbeiten erhitzt sich außerdem die linke Handballenaufgabe unangenehm stark. Die Ausstattungsliste ist hingegen tadellos: Wireless LAN, vier USB-Ports, DVI-Anschluss, Bluetooth und eine 1,3-Megapixel-Webcam sind mit an Bord. Im Vergleich zu den anderen 1.500-Euro-Notebooks in unserem Einkaufsführer baut Acer die mit 160 GByte dickste Festplatte ein. Alles in allem bietet das **Aspire 5683WLMi** viel Notebook für vergleichsweise wenig Geld. **HW**

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3260

**HENDRIK WEINS**

hendrik@gamstar.de

Endlich werden spieletaugliche Notebooks erschwinglich: Auch wenn das Acer Aspire 5683WLMi nicht mit meinem Desktop-PC mithalten kann – kurze Spielchen unterwegs sind immer drin. Aber nur dann, wenn Sie keine Lichtquelle in der Nähe haben. Denn durch das spiegelnde Display erkenne ich bei Sonnenschein kaum etwas auf dem ansonsten sehr guten Monitor.

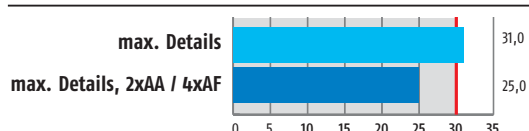
»Für Schattenspieler«



F.E.A.R. läuft auf dem Acer-Notebook in 1280x800 ruckelfrei.

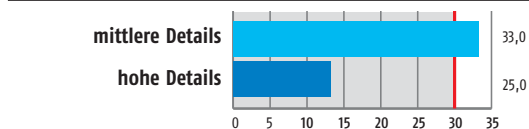
BENCHMARKS

F.E.A.R. 1280x800
Netzbetrieb | ruckelt | fps



COMPANY OF HEROES 1280x800

Netzbetrieb | ruckelt | fps

**ASPIRE 5683WLMi**

CA. PREIS 1.300 Euro HERSTELLER Acer

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core 2 Duo T5500	DISPLAY	15,4 Zoll (1280x800)
RAM/HDD	1,0 GByte / 160 GByte	MASS	35,8 x 26,5 x 3,6 cm
3D-CHIP	GF Go 7600 (256 MB)	GEWICHT	(inkl. Akku) 2,9 Kg

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ native Auflösung flott + Bildverbesserungen selten nutzbar	22/40
DISPLAY	+ voll spieletauglich + gute Farbtöne + spiegelt	17/20
TECHNIK	+ Dual-Core-CPU + leise + solide verarbeitet + wird sehr warm	18/20
AUSSTATTUNG	+ DVD-Brenner + Webcam + DVI + W-LAN / Bluetooth	8/10
ERWEITER-BARKEIT	+ PCMCIA + RAM/HD aufrüstbar + 3D-Karte nicht austauschbar	4/10

FAZIT Ein Allround-Notebook für alle Tage: Sowohl in Spielen als auch beim Arbeiten macht es eine gute Figur – nur das spiegelnde Display stört in hellen Umgebungen.

PREIS/LEIST. GUT

69

3D-Karte



XPERTVISION GF 8800 GTS

Die **Geforce 8800 GTS** von Xpertvision unterscheidet sich technisch nicht vom Asus-Modell **EN8800GTS** (Test in Ausgabe 01/2007, 91 Punkte). Sowohl der Chiptakt von 500 MHz als auch der 1.600 MHz schnelle Speicher stimmen überein. Das Video-RAM ist mit 640 MByte ebenfalls identisch. Einziger Unterschied: Bei der 30 Euro billigeren **Geforce 8800 GTS** von Xpertvision kommen Strategiefreunde mit **Spellforce 2** (91 Punkte in Ausgabe 05/2006) voll auf ihre Kosten, Actionfans sind bei Asus mit **Ghost Recon Advanced Warfighter** (85 Punkte in Ausgabe 07/2006) besser dran.

Mit einem 2,93 GHz schnellen Intel **Core 2 Extreme X6800**, dem Asus **P5B Deluxe** Mainboard und 2,0 GByte RAM im Rücken zeigt die **Geforce 8800 GTS** ihre volle Leistung. In 1600x1200 mit maximalen Details, 4x AA und 8x AF brachten weder **Company of Heroes** (68,4 fps) noch **Prey** (72,2 fps) die Karte in Bedrängnis. Auch abseits von Spielen macht die Xpertvision-Karte einen guten Eindruck: Der Standardlüfter von Nvidia dreht sehr leise und die zukunftsichere HDCP-Unterstützung für hochauflösende HD-Filme ist auch mit an Bord. HW

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3249

22-Zoll-TFT



ASUS MW221U

Mit einer Bild diagonalen von 22 Zoll und einer nativen Auflösung von 1680x1050 behalten Sie beim Asus **MW221U** auch in Spielen mit ausufernden Benutzeroberflächen wie **World of Warcraft** die Übersicht. Allerdings unterstützen viele ältere Titel keine Breitbildauflösungen. In diesem Fall müssen Sie entweder mit schwarzen Balken vorlieb nehmen oder sich an die leicht unscharfe Interpolation des **MW221U** gewöhnen. Dafür konnten wir in der Praxis keine Schlieren feststellen, Asus gibt eine Reaktionszeit von pfeilschnellen 2 ms an. Die Bildqualität bei Spielen geht in Ordnung, im Office-Betrieb ist die Textdarstellung aber arg unscharf. Dafür überzeugt der Blickwinkel: Bis es zu Verfärbungen kommt, müssen Sie schon Ihren Hals verrenken.

Das **221MWU** sollten Sie auf jeden Fall per DVI anschließen, mit dem älteren VGA-Anschluss leidet die Bildschärfe deutlich mehr als bei anderen TFTs. Als Extras packt Asus einen Kopfhöreranschluss und Stereoboxen in das Gehäuse, auf USB-Ports oder Höhenverstellbarkeit müssen Sie aber verzichten. Alles in allem bietet der **MW221U** viel Bildfläche für preiswerte 400 Euro. HW

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3243

Mauspad



GENIUS AGAMAPAD

Dem speziell auf LAN-Spieler zugeschnittenen **Agamapad** legt Hersteller Genius eine Tragetasche bei, um das Mauspad vor Transportschäden zu schützen. Die Unterlage bietet mit einer Größe von 35 mal 24,3 cm genug Platz. Spieler, die bisher auf Stoffpads vertrauten, müssen sich aber umstellen: Mit einer Höhe von 1,6 cm liegt die Maus zu hoch, und eine ergonomische Handaussparung gibt es nicht. Der Clou des **Agamapad**: Das eigentliche Mauspad liegt in einer Art Schale und hat zwei Oberflächen. Eine etwas kraftaufwändigere raue Seite und eine sehr glatte Oberfläche, auf der die Maus fast von alleine gleitet.

Weniger überzeugend wirkt die Verarbeitung. Zwar liegt das **Agamapad** absolut rutschfest auf dem Tisch, aber die Oberfläche wackelt in der Schale bei schnellen Bewegungen hin und her. Wenn die glatte Seite nach oben zeigt, springt diese sogar manchmal komplett heraus – Punktabzug. Ferner fixieren die Kabelhalterungen die Mausverbindung nur unzuverlässig, so dass das Kabel immer wieder herausrutscht. Unterm Strich leistet sich das 30 Euro teure **Agamapad** zu viele Schwächen. HW

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3155

GEFORCE 8800 GTS

CA. PREIS 380 Euro HERSTELLER Xpertvision

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Geforce 8800 GTS	RAM-ANBINDUNG	320 Bit
GPU/DDR-TAKT	500/1.600 MHz	DIRECTX-VERSION	10
VIDEO-RAM	640 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	extrem schnell + hohe Auflösungen und Einstellungen flüssig	PUNKTE	37/40
BILD-QUALITÄT	tolle Kantenglättung + HDR und AA gleichzeitig + perfektes AF		20/20
TECHNIK	+ DirectX 10 + HDR + 640 MByte + SLI + 320-Bit-Interface		18/20
KÜHLSYSTEM	+ flüsterleise + auch im 3D-Betrieb fast unhörbar + 2 Slots		8/10
AUSSTATTUNG	+ Vollversion Spellforce 2 + HDCP + HDTV		8/10

FAZIT Sehr gute Grafikleistung, DirectX 10, ein flüsterleiser Betrieb und die sehr gute Vollversion sprechen eine klare Sprache: Im Preisbereich bis 400 Euro ist die Karte top.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

91

MW221U

CA. PREIS 400 Euro HERSTELLER ASUS

TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	22 Zoll	HELLIGKEIT	300 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	2 ms	KONTRAST	700:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1680x1050	MAX. BLICKWINKEL	170/160°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ voll spielefähig + Texte wirken leicht pixelig	PUNKTE	33/40
BILD-QUALITÄT	+ scharf in Spielen + breiter Blickwinkel + Schriften unscharf		12/20
TECHNIK	+ sehr schnelles Display + schmaler Rand		18/20
AUSSTATTUNG	+ HDCP + DVI & Kabel + nicht höhenverstellbar + keine USB-Ports		7/10
BEDIENUNG	+ logische Bedienung + ungenauer Tastendruckpunkt		6/10

FAZIT Schöner Monitor mit einem sehr schnellen Display und zukunftsicherer HDCP-Unterstützung. Nur die pixelige Darstellung von Schriften stört.

PREIS/LEIST. GUT

76

AGAMAPAD

CA. PREIS 30 Euro HERSTELLER Genius

TECHNISCHE ANGABEN

GRÖÖE	350 mm x 243 mm	HANDAUSPARUNG	ja
HÖHE	16 mm	FARBEN	schwarz
MATERIAL	Kunststoff	BESONDERHEITEN	zwei Oberflächen

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE	+ präzise + zwei Oberflächen + laut	PUNKTE	33/40
ERGONOMIE	+ ausreichend groß + keine Handaussparung + zu hoch		8/20
KOMPAKTIBILITÄT	+ sehr gut, kompatibel zu allen Referenzmäusen		19/20
VERARBEITUNG	+ abgerundete Kanten + Maushalterungen instabil		5/10
RUTSCHFESTIGKEIT	+ Oberfläche wackelt + Mauspad springt aus der Halterung		3/10

FAZIT Die beiden Oberflächen sind präzise, aber die rutschige Halterung in der Schale und die wackligen Kabelhalterungen. Für 30 Euro sind das zu viele Mängel.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

68

TECHTELMECHTEL



HARDWARE GLOSSAR

FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT

QUICKLINK: 18

Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamstar.de oder per Brief. Stichwort: Techteltmechtel.



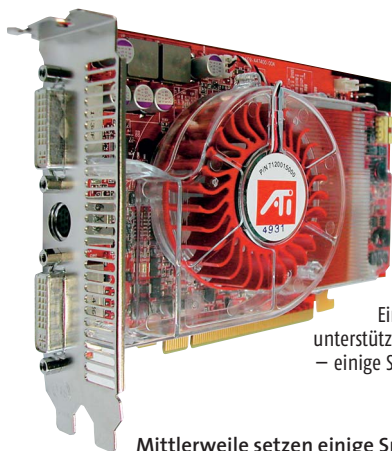
AGP-NEUKAUF RADEON X850



- DVD:
- Nvidia GeForce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

Die Leistung meines Prozessors reicht für die meisten Spiele noch aus, nur die GeForce FX 5600 bremst mein System stark. Da eine Radeon X850 XT wesentlich mehr Power besitzt, überlege ich, mir eine solche Karte zu kaufen. Hat das Sinn oder gibt es bessere Alternativen für mein AGP-System?

Marcus Menzinger



Eine **Radeon X850** unterstützt kein Shader 3.0 – einige Spiele verweigern daher den Start.

Mittlerweile setzen einige Spiele wie Splinter Cell: Double Agent oder Rainbow Six: Vegas zwingend Shader 3.0 voraus. Die von Ihnen favorisierte Radeon X850 XT unterstützt diese Shader-Version nicht, daher verweigern unter anderem die genannten Spiele den Start. Wir empfehlen Ihnen stattdessen entweder eine ATI Radeon der X1000-Serie oder eine GeForce ab der 6000er-Reihe. In unserem Schwerpunkt in Ausgabe 01/2007 haben wir fünf AGP-Modelle getestet: Wenn Sie nicht mehr als 240 Euro für eine neue Grafikkarte ausgeben wollen, greifen Sie am besten zu einer Radeon X1950 Pro, zum Beispiel der Radeon X1950 Pro von Gecube (Wertung: 70 Punkte). Etwas mehr Power bieten die Nvidia-Grafikkarten mit einem GeForce-7900-GT-Chip. Die Gainward Bliss

7800+ 512 besitzt 512 MByte Speicher und leistet mehr als die Gecube X1950 Pro, kostet aber auch knapp 330 Euro.

NEUES MAINBOARD – NEUES WINDOWS

Ich möchte meinen Rechner mit einem neuen Mainboard, neuem Arbeitsspeicher und einer neuen Grafikkarte aufrüsten. Um Platz für das kommende Windows Vista zu schaffen, plane ich, zusätzlich zu meiner alten 80-GB-Byte-Festplatte eine SATA-Festplatte mit 250 GByte einzubauen. Kann ich, als Übergangslösung bis Vista, einfach mein bisheriges Windows XP auf die neue Festplatte kopieren oder muss ich das alte Windows noch einmal installieren?

Jens Schumm

Um eine Neuinstallation werden Sie nicht herumkommen. Windows XP verkraftet den Wechsel des Mainboards selten ohne Probleme; daher raten wir Ihnen, das Betriebssystem neu aufzuspielen. Am Anfang der Installation sollten Sie zudem mehrere Partitionen anlegen. Das hat den Vorteil, dass Sie beispielsweise Ihre Spiele oder Musik auf einer anderen Partition speichern als Windows und damit im Falle einer Neuinstallation keine Daten außer denen des Betriebssystems verlieren. Wenn Sie die Partitionen über das Setup von XP eingerichtet haben, installieren Sie das Betriebssystem auf die erste Partition C. Entscheiden Sie sich später für das neue Windows Vista, installieren Sie es entweder über das bereits vorhandene Windows XP oder parallel dazu. Wollen Sie beide Betriebssysteme nutzen, installieren Sie Vista auf die zweite Partition. Aber Achtung: Alle Daten, die auf dieser Partition gespeichert sind, gehen durch die Vista-Installation verloren. Beim Start Ihres PC können



Viel Arbeit: Wenn Sie das **Mainboard wechseln**, müssen Sie in den meisten Fällen auch Windows neu installieren.

Sie per Menü wählen, welches Betriebssystem Sie starten wollen. Mehr über Windows Vista erfahren Sie im umfangreichen Schwerpunkt dieser Ausgabe.

RECHNET SICH SLI?

Mehr Grafikpower muss her. Aber ist es besser, eine teure GeForce 7900 GT oder zwei günstige GeForce 7600 GT zu kaufen? Wann lohnt sich SLI und wann ist eine einzelne Karte schneller?

Kevin Kirchner

Eine zweite Grafikkarte verdoppelt nur theoretisch die Grafikleistung Ihres PCs. In den meisten Fällen erhöht sich die Performance »nur« um etwa 50 bis 70 Prozent. Dennoch überholt ein SLI-Gespann aus zwei GeForce 7600 GT eine 7900 GT in vielen Spielen. Das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis hat aber eine einzelne 7900 GT, die es bereits ab 180 Euro gibt. Für beide 7600 GT müssten Sie zusammen etwa 260 Euro auf die Ladentheke blättern. Haben Sie aber bereits eine 7600 GT, ist eine zusätzliche Karte des gleichen Typs eine lohnende Investition. Was für SLI gilt, trifft auch auf Crossfire zu: Zwei günstige Karten überholen in der Regel eine teurere, kosten dann insgesamt aber mehr.



Auf der Internetseite Speedmeter.de können Sie die Geschwindigkeiten verschiedener **DSL-Anbieter** vergleichen.

DSL FÜR SPIELER

Endlich gibt es in meinem Wohnort DSL. Welcher Anbieter ist der beste, schnellste und bei mir verfügbar?

Christoph Berscht

Den in jeder Hinsicht perfekten Provider gibt es nicht, dazu unterscheiden sich die DSL-Anbieter untereinander zu sehr. Zudem spielen auch viele andere Faktoren eine Rolle: Standort, Entfernung vom Verteilungsknoten, Verbindungsgeschwindigkeit und sogar die Tageszeit, zu der Sie spielen. Am einfachsten kommen Sie zu einem passenden DSL-Zugang, wenn Sie Bekannte und Freunde in Ihrer Nähe nach deren Internetzugängen und Erfahrungen fragen. Einen weiteren guten Anhaltspunkt bietet die Webseite Speedmeter www.gamestar.de www.speedmeter.de www.quicklink.de. Registrierte Benutzer können dort die Messergebnisse Ihrer Internetverbindung online stellen. Die Website-Macher führen zudem eine detaillierte Tarifliste mit den derzeit schnellsten Verbindungen.

FESTPLATTE VOLL

Jedes mal, wenn ich ein Spiel installieren will, bricht die Installation ab. Obwohl auf meiner Spiele-Partition genügend Platz frei ist, moniert der Installationsassistent: »Es steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung«. Können Sie mir helfen?

Matthias Kremel

Der Windows-Installer kontrolliert bei einer Installation nicht nur, ob genügend Platz auf der Zielpartition frei ist, sondern er fragt auch die Systempartition ab. Der Installer speichert bei einigen Spielen Daten in einem temporären Verzeichnis auf der Windows-Partition ab. Wenn dort nicht genügend Platz übrig ist, kommt es zu dieser Fehlermeldung. Achten Sie daher nicht nur auf ausreichend freien Speicherplatz auf der Zielpartition, sondern überprüfen Sie auch die Windows-

Partition auf genügend freien Speicher. Öffnen Sie dazu den »Arbeitsplatz« und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zu überprüfende Partition. Unter »Eigenschaften« können Sie den momentan belegten sowie den freien Speicherplatz sehen.

ÜBERTAKTUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN

Um meinem Core-2-Duo-E6300-Prozessor ein wenig mehr Leistung zu entlocken, habe ich ihn übertaktet. Leider ging der Versuch schief und mein System verweigert den Start, ich komme noch nicht einmal ins Bios. Können Sie mir helfen, den Rechner wieder flott zu kriegen?

Sascha Markonnen

Wenn Sie Glück haben, ist der Hardware nichts passiert und Ihr Rechner kann lediglich mit den von Ihnen eingestellten Werten nicht starten. Um wieder die ursprünglichen Werte einzustellen, müssen Sie das Bios zurücksetzen. Viele Mainboards haben dafür einen so genannten Jumper. Wo genau der sitzt und wie Sie damit Ihr Bios zurücksetzen, ist von Hersteller zu Hersteller und von Board zu Board unterschiedlich. Am besten werfen Sie einen Blick in das Handbuch Ihrer Hauptplatine und suchen nach den Stichworten: Bios-Reset oder »Auf Werkseinstellungen zurücksetzen«. Wenn Sie dort keine Hinweise finden, oder Sie die Dokumentation nicht mehr haben, können Sie auch einfach die Batterie des Mainboards entfernen. Dazu trennen Sie den PC vom Stromnetz, öffnen das Gehäuse und suchen nun nach einer etwa ein Euro großen, runden Batterie. Mit viel Vorsicht lösen Sie dann die eventuelle Halterung und entfernen die Batterie. Lassen Sie Ihren Rechner etwa 30 Minuten lang ohne Strom und setzen Sie dann die Batterie wieder ein. Das Bios ist nun im Werkzustand und Ihre Übertaktung wurde rückgängig gemacht. Wenn Ihr Rechner nun normal startet, haben Sie Glück gehabt – bleibt der Monitor weiterhin schwarz, haben Sie unter Umständen Ihren Prozessor zerstört.

HW



Intels Core 2 Duo lässt sich gut übertakten, Garantie gibt es jedoch nicht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

ZWEI RADEON-KARTEN INSTALLIERT?

Sobald ich meine Radeon-X1800-Pro-Karte installiert habe, erscheinen in meinem Gerätemanager zwei Radeon-Platinen. Einmal die normale und eine »Radeon X1800 Pro Secondary«. Ist bei der Installation etwas schief gelaufen?

Nein, Sie haben Ihr Radeon-X1800-Pro-Board richtig installiert. Fast alle Radeon-Karten haben zwei RAMDACs (Random Access Memory Digital to Analog Converter), die aus digitalen Informationen ein analoges Monitorsignal machen. Das Catalyst-Setup installiert für jedes RAMDAC einen eigenen Treiber; deshalb zeigt der Gerätemanager zwei Karten an.

STARTUP CONTROL STARTEN

Ich habe das Tool »Startup Control« aus der Ausgabe 09/2006 installiert. Wie kann ich das nützliche Helferlein starten?

Wenn Sie das Tool installiert haben, versteckt sich Startup Control in der Systemsteuerung. Gehen Sie per »Start/Einstellungen« dorthin und suchen Sie den Eintrag »Startup«. Per Doppelklick auf das Icon öffnet sich das Programm. Die Benutzer der Zip-Variante von Startup Control entpacken das Tool an einen Ort Ihrer Wahl und starten es dann von dort.

FEHLENDE CODECS

Nach einer Neuinstallation meines Betriebssystems kann ich keine Musik oder Filme mehr abspielen. Der Windows Media Player von Microsoft meldet immer, dass die Codecs nicht vorhanden sind. Wie kann ich diese nachträglich installieren?

Viele Codecs findet der Media Player automatisch. Dafür brauchen Sie nur eine bestehende Internetverbindung, und Sie müssen die passende Suchfunktion im Player aktivieren. Dazu klicken Sie auf »Extras/Optionen« und setzen den Haken bei »Codecs automatisch herunterladen«. Die DVD-Wiedergabe wird aber noch nicht funktionieren, da dieser Codec kostenpflichtig ist. Hierfür brauchen Sie eine Software, die diesen Codec mitliefert, zum Beispiel Power DVD oder Win DVD.

MAUSRAD STREIKT

Meine Logitech G3 funktioniert im Office-Betrieb einwandfrei. In Spielen streikt aber das Mausrad. Wie kann ich es nutzen?

Um das Mausrad in Spielen zu aktivieren, müssen Sie die neusten Logitech Maustreiber installieren www.gamestar.de www.quicklink.de. Danach sollte das Mausrad auch in Spielen problemlos funktionieren.

FESTPLATTEN

Nach dem Formatieren hat meine 120-GBite-Festplatte nur 111 GByte Speicherplatz. Ist das Laufwerk defekt, oder eine falsche Einstellung das Problem?

Ihre Festplatte verhält sich normal. Die Hersteller rechnen mit der 1.000er-Konvention (1.000 KByte = 1 MByte) und unformatierter Festplatte. Nach der Formatierung rechnet das Dateisystem (braucht auch etwas Platz) mit 1.024 KByte = 1 MByte – die GByte-Zahl sinkt dadurch.

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, Grafikarten-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

03/2007



➤ **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**

Große Fachbildschirme werden immer billiger: Mit diesem Monat ersetzen feiner aufgeteilte TFT-Listen die letzten Röhrenmonitore im Einkaufsführer. Auch DirectX 10 wird langsam bezahlbar! Die ersten Modelle wie die Xpertvision **Geforce 8800 GTS** unterbieten erstmals die 400-Euro-Marke. Und damit passt die pfeilschnelle Karte in unseren 1.500-Euro-PC.

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 643500+ Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NFG-VSTA	50 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	120 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire X1650 Pro / 256 MByte	110 €
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	515 €
Schnellere Grafikkarte	+80 €
NEU MSI Radeon RX1950 Pro	190 €
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	220 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P965 Neo-F	100 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-800 512 MByte	150 €
Grafikkarte PCI Express	
Asus 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	1.015 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative X-Fi Extreme Music	100 €
Günstigere Festplatte	-20 €
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	50 €

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	300 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
NEU EVGA Nforce 680i SLI	240 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-800 1,0 GB	260 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Xpertvision GF 8800 GTS/640 MB	380 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	80 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	70 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Coolermaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Be Quiet Dark Power Pro 450 W	80 €
GESAMTPREIS	1.545 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+380 €
NEU Xpertvision GF 8800 GTS/640 MB	380 €
Günstigere Soundkarte	-30 €
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €

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	200 €	10/06	(01805) 251 521
	sehr schnell, relativ leise / Radeon X1900 GT / 256 MByte			
2	Asus EAX 1950 Pro			
	71 Punkte	185 €	01/07	(02102) 959 90
DATE	sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1950 Pro / 256 MB			
3	Sapphire Radeon X1650 XT			
	66 Punkte	130 €	02/07	(01805) 727 744 32
PREIS-TIPP	schnell, leise, Shader 3.0 / Radeon X1650 XT / 256 MByte			
4	Xpertvision 7900 GS			
	66 Punkte	160 €	01/07	(02154) 498 860
	schnell, Shader 3.0 / Geforce 7900 GS / 256 MByte			
5	Connect3D Radeon X1800 GTO			
	65 Punkte	160 €	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	380 €	03/07	(02154) 498 888

EU

extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MB

2

HIS Radeon X1950 XTX

83 Punkte	370 €	01/07	-
-----------	-------	-------	---

extrem schnell, leise / Radeon X1950 XTX / 512 MByte

3

Sapphire Radeon X1900 XTX

82 Punkte	370 €	04/06	(01805) 727 744 32
-----------	-------	-------	--------------------

extrem schnell, hörbar / Radeon X1900 XTX / 512 MByte

4

XFx Geforce 7950 GT 570 Extreme

80 Punkte	290 €	11/06	-
-----------	-------	-------	---

sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte

5

MSI NX7950 GT

78 Punkte	290 €	01/07	(01805) 251 521
-----------	-------	-------	-----------------

PREIS-TIPP

sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte

PEG AB 400 €



1

MSI NX8800GTX

Note

Preis

Test in

Hotline

94 Punkte | 630 € | 01/07 | (01805) 251 521

schnellste 3D-Karte, DirectX 10 / GF 8800 GTX / 768 MB

2

Asus EN8800GTS

Note

Preis

Test in

Hotline

91 Punkte | 410 € | 01/07 | (02102) 959 90

extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MB

3

XFx Geforce 7950 GX2 570M XXX

Note

Preis

Test in

Hotline

87 Punkte | 600 € | 08/06 | -

extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte

4

Asus EN7950GX2

Note

Preis

Test in

Hotline

86 Punkte | 500 € | 09/06 | (02102) 959 90

extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte

5

Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic

Note

Preis

Test in

Hotline

85 Punkte | 550 € | 08/06 | (01805) 727 744 32

extrem schnell, Wasserkühlung / Rad. X1900 XTX / 512 MB

PREIS-TIPP

AGP



1	Gainward Bliss 7800+ 512MB			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	73 Punkte	320 €	01/07	(089) 898 990
UPDATE sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MB				
2	Gecube Radeon X1950 Pro			
	70 Punkte	210 €	01/07	-
UPDATE sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MB				
3	EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock			
	64 Punkte	290 €	04/06	(089) 189 049 11
sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB				
4	Palit Radeon X850 XT			
	60 Punkte	170 €	01/07	-
PREIS-TIPP flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MB				
5	MSI Geforce 7600 GS			
	55 Punkte	130 €	01/07	(01805) 251 521
flott, leise / Geforce 7600 GS / 256 MB				

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



1 NEC Multisync 70GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	280 €	08/06	(089) 996 990

UPDATE voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	240 €	03/05	(089) 996 990

PREIS-TIPP voll spielefähig, höhenverstellbar

3 Samsung Syncmaster 730BF

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	240 €	08/06	(01805) 121 213

voll spielefähig, kräftige Farben

4 Hyundai Q70U

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	220 €	08/06	(06146) 90 40

UPDATE voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

5 Sony HT75W

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	490 €	07/05	(069) 950 863 19

voll spielefähig, TV-Tuner, Breitbild-Format

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

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	390 €	10/06	(02102) 959 90

UPDATE extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Samsung Syncmaster 930BF

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	300 €	09/05	(01805) 121 213

UPDATE extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

4 Benq FP936X

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	260 €	08/06	(0800) 114 65 88

PREIS-TIPP extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	300 €	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	550 €	11/06	(089) 996 990

voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll

2 Samsung Syncmaster 205BW

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	330 €	10/06	(01805) 121 213

PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll

3 NEC LCD 2170NX

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	700 €	01/06	(089) 996 990

spielefähig, sehr gute Farben, USB-Ports / 21 Zoll

4 Samsung Syncmaster 204TS

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	470 €	01/06	(01805) 121 213

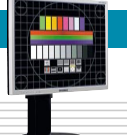
UPDATE spielefähig, sehr scharf, tolle Farben / 20 Zoll

5 Belinea 102035W

Note	Preis	Test in	Hotline
75 Punkte	400 €	02/06	(02365) 952 10 08

spielefähig, 16:10-Breitbild, gute Farben / 20,1 Zoll

TFTs > 21-ZOLL



1 Samsung 225BW

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	440 €	02/07	(01805) 121 213

PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Dell Ultrasharp 3007WFP

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	1.500 €	05/06	(0800) 686 33 55

spielefähig, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll

3 Acer AL2423W

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	1.000 €	12/06	(04102) 48 80

UPDATE voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 24 Zoll

4 Dell 2405FPW

Note	Preis	Test in	Hotline
79 Punkte	1.100 €	01/06	(0800) 686 33 55

UPDATE spielefähig, hohe Auflösung, tolle Farben / 30 Zoll

5 Asus MW221U

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	400 €	03/07	(02102) 959 90

NEU voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

MAINBOARDS

SOCKET AM2

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON



1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

Note	Preis	Test in	Hotline
95 Punkte	170 €	09/06	(02102) 959 90

sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XEM2AA

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	155 €	09/06	(040) 471 103 691

UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

3 MSI K9N SLI-2F

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	95 €	09/06	(01805) 251 512

PREIS-TIPP lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express

4 Abit KN9 SLI

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	115 €	09/06	(0031) 773 204 428

lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

5 Foxconn Winfast 6100M2MA

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	80 €	09/06	(040) 471 103 691

UPDATE 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

UPDATE extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	200 €	07/06	(01805) 251 512

UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	120 €	06/06	(02102) 959 90

PREIS-TIPP sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	120 €	06/06	(02102) 959 90

sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	120 €	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	200 €	09/06	(02102) 959 90

PREIS-TIPP lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

2 EVGA nForce 680i SLI 775

Note	Preis	Test in	Hotline
95 Punkte	240 €	01/07	(089) 189 049 11

UPDATE Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI E.

3 Asus P5WD2-E Premium

Note	Preis	Test in	Hotline
94 Punkte	200 €	06/06	(02102) 959 90

sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

4 Asus P5N32-SLI Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	190 €	06/06	(02102) 959 90

extrem schnell / Nforce 4 x16 Intel Edition / PCI Express

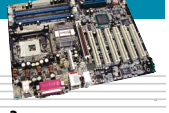
5 Intel D975XB2

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	230 €	01/07	(069) 950 960 99

UPDATE 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

Note	Preis	Test in	Hotline
75 Punkte	160 €	SH01/04*	(02102) 959 90

schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

3 Asus P4P800

Note	Preis	Test in	Hotline
70 Punkte	60 €	08/03	(02102) 959 90

PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

4 Gigabyte 8KNXP

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	190 €	11/03	(01803) 428 468

stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

5 Intel D875PB2LK

Note	Preis	Test in	Hotline
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	250 €	10/05	(0035) 143 800 00

UPDATE perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0

2 Soundblaster Audigy 4 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	250 €	03/05	(0035) 143 800 00

UPDATE toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

3 Soundblaster X-Fi Extreme Music

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	80 €	10/05	(0035) 143 800 00

überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0

4 Soundblaster X-Fi Extreme Gamer

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	60 €	02/07	(0035) 143 800 00

PREIS-TIPP exzellenter Raumklang, viele Funktionen, EAX 5.0

5 Soundblaster Audigy 2 ZS

Note	Preis	Test in	Hotline
83 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

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	300 €	01/05	(030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

3 Teufel Concept E Magnum

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	140 €	11/05	(030) 300 93 00

PREIS-TIPP exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig

4 Creative Gigaworks S750

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	400 €	SH01/04*	(0035) 143 800 00

Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Creative Gigaworks Gamer G500 THX

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	220 €	02/06	(0035) 143 800 00

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

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

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	45 €	05/05	(069) 920 321 65

sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

3 Microsoft Habu

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	50 €	02/07	(0800) 181 29 68

sehr präzise, nur für Rechtshänder geeignet

4 Razer Diamondback

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33

extrem präzise und schnell, hohe Auflösung

5 Logitech G5

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	60 €	03/06	(069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

PREIS-TIPP

UPDATE

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

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	20 €	08/06	(0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

3 Compad Speedpad

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

4 Razer Exactmat

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	30 €	11/04	(01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

5 Kryptec X-Board V2

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

PREIS-TIPP

UPDATE

TASTATUREN



1 Logitech G15

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	80 €	01/06	(069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display

2 Logitech G11

Note	Preis	Test in	Hotline
79 Punkte	55 €	02/07	(069) 920 321 65

gleiche Tastatur wie G15, nur ohne Display

3 Enermax Aurora

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	70 €	02/07	(0800) 363 76 29

präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras

4 Cherry G83-6105

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	15 €	02/07	(06943) 180

sehr günstige, aber präzise Standardtastatur ohne Extras

5 Revoltec Fightboard

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	30 €	02/07	(040) 736 768 60

präzise, Carbon-Optik, programmierbare Tasten

UPDATE

UPDATE

UPDATE

PREIS-TIPP

PREIS-TIPP

GAMEPADS



1 Microsoft Xbox 360 Controller

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	30 €	02/07	(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten

2 Logitech Cordless Rumblepad 2

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	40 €	03/06	(069) 920 321 65

gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

3 Thrustmaster Wireless Dual Trigger

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	40 €	03/06	(09123) 965 80

Funkübertragung, Force Feedback, präzise

4 Saitek P2600 Rumble

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	20 €	03/06	(089) 546 757 0

Force Feedback, sehr präzise, gummierte Griffe

5 Logitech ChillStream

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	30 €	02/07	(069) 920 321 65

integrierte Belüftung, kein Force Feedback

PREIS-TIPP

UPDATE

LENKRÄDER



1 Logitech G25

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	250 €	12/06	(069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	120 €	02/05	(069) 920 321 65

gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	110 €	03/06	(09123) 965 80

sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

4 Thrustmaster F1 Force Feedback

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	170 €	01/03	(09123) 965 80

exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

Note	Preis	Test in	Hotline
73 Punkte	65 €	02/05	(01805) 125 133

sehr stabil, sehr gute Pedale

UPDATE

PREIS-TIPP

JOYSTICKS



1 Saitek X52 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	160 €	02/07	(089) 546 757 0

sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	50 €	02/07	(069) 920 321 65

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	25 €	02/07	(09091) 50 20

präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	20 €	02/07	(069) 920 321 65

präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	20 €	02/07	-

ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder

PREIS-TIPP

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.500 €



1 Asus A6JM-AP007

Note	Preis	Test in	Hotline
70 Punkte	1.500 €	09/06	(02101) 959 90

Core Duo T2400, GeForce 7600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

2 Acer Aspire 5683WLMi

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	1.300 €	03/07	(0800) 224 49 99

Core 2 Duo T5500, GeForce 7600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

3 Asus A6JAQ001

Note	Preis	Test in	Hotline
66 Punkte	1.400 €	04/06	(02101) 959 90

Core Duo T2300, Radeon X1600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

4 Gericom 1st Supersonic

Note	Preis	Test in	Hotline
53 Punkte	1.280 €	05/05	(01805) 968 950

Pentium M 740, GeForce Go 6600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

5 Asus A6Q00VA

Note	Preis	Test in	Hotline
52 Punkte	1.300 €	09/05	(02101) 959 90

Pentium M 750, Radeon X700, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

NEU

PREIS-TIPP

UPDATE

UPDATE

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

Note	Preis	Test in	Hotline
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

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	4.000 €	05/06	(0800) 100 50 79

Athlon 64 FX-57, GF Go 7800 GTX, 2,0 GB RAM, 17 Zoll

4 Toshiba Qosimo G30

Note	Preis	Test in	Hotline
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

Note	Preis	Test in	Hotline
63 Punkte	1.800 €	06/06	(05744) 94 40

Pentium M 740, Radeon X800 XT, 1,0 GB RAM, 17 Zoll

UPDATE

PREIS-TIPP

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

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	35 €	12/06	(040) 711 890 36

815 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, gute Kühlleistung

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	70 €	12/06	(04392) 916 10

510 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL

4 Coolermaster Hyper UC

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	30 €	12/06	(0821) 588 640

578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Volllast

5 Thermalright Ultra-120 + Papst 4412

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	70 €	12/06	(04392) 916 10

730 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL

UPDATE

PREIS-TIPP

UPDATE

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

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	15 €	10/06	-

hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	30 €	10/06	(0043) 189 022 19

gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	25 €	10/06	(02433) 940 180

gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright VI-Ultra

Note	Preis	Test in	Hotline
64 Punkte	45 €	10/06	(04392) 916 10

solide Kühlleistung, fummelige Montage

PREIS-TIPP

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
-----------	-------	-------	------------------

AUF SPEED



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	150
Mods	152
GameStar-Clanliga	154
Kontrollbesuch:	
Gothic 3	156
Patch-Tests	158
Tipps und Tricks:	
Kurztipps	159

GAMESTAR-WETTBEWERB NWN 2-MODULE

In Ausgabe 01/2007 haben wir Sie aufgefordert, uns Ihre Module für **Neverwinter Nights 2** zu schicken. Doch zugegebenermaßen braucht es Zeit, den hochkomplexen Baukasten von Obsidians Rollenspiel-Epos in den Griff zu kriegen. Daher verlängern wir nun den Wettbewerb, und zwar um volle drei Monate. Einsendeschluss ist nun der 10. April 2007. Zu gewinnen gibt es weiterhin die »Chaotic Evil«-Special Edition von **Neverwinter Nights 2**, dazu zwei Limited Editions von **Dungeons & Dragons Online** sowie dreimal **Neverwinter Nights 2** und zahlreiche T-Shirts und Schlüsselbänder von Atari. Schicken Sie



Wie spannend und spektakulär sind Ihre Abenteuer?

Ihre selbstgebauten Module mit einer kurzen Beschreibung entweder per E-Mail an dvd@gamestar.de oder auf CD an folgende Postadresse: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar NWN 2, Lyonel-Feiningger-Straße 26, 80807 München.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D118

GOTHIC 3 IN 53 MINUTEN



Kämpfe halten beim Speedrun nur auf.

Gothic 3 ist ein Rollenspiel, in dem Spieler 100 Stunden und mehr verbringen können, bis sie es durchgespielt haben – oder auch nur 53 Minuten. In dieser Rekordzeit hat es ein Spieler unter dem Pseudonym »The Wonderer« geschafft, die komplette Haupt-Quest von **Gothic 3** zu absolvieren. Der sogenannte »Speed-run« (Geschwindigkeitslauf) nutzt dabei vor allem aus, dass es nur wenige Kernmissionen gibt und man an den meisten Gegnern einfach vorbeirennen kann. Die wenigen Feinde, die ausgeschaltet werden müssen, besiegt »The Wonderer« mit Hilfe von mächtigen Spruchrollen, die er in den zahlreichen im Spiel verteilten Truhen findet. Der größte Teil des »Speed-runs« besteht aber, wie der Name schon sagt, aus sehr viel Laufarbeit. Den fünfteiligen Videomitschnitt finden Sie unter dem untenstehenden GameStar-Quicklink. Wer jetzt aber glaubt, dass **Gothic 3** ein Rollenspiel-Leichtgewicht ist, der sollte sich mal **Morrowind** genauer angucken. Hier liegt der Durchspielrekord bei unter acht Minuten.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3248

COUNTERSTRIKE 1.6 IN SOURCE

Viele **Counterstrike**-Spieler sind mit **Counterstrike: Source** unzufrieden, wissen aber die moderne Grafik zu schätzen. Dieser Konflikt könnte bald der Vergangenheit angehören. Jetzt können Sie die ersten Maps der **CSPromod** herunterladen, die das Spielverhalten der Version 1.6 in der Source-Variante simuliert.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B280

ARCHLORD KOSTENLOS

Seit dem 4. Januar verzichtet das Online-Rollenspiel **Archlord** auf monatliche Grundgebühren. Dieser Schritt scheint sich für den Publisher Codemasters auszuzahlen, denn laut eigenen Angaben hat sich die Zahl der Spieler seitdem verdoppelt. Da Codemasters jedoch keine absoluten Zahlen verrät, ist der tatsächliche Erfolg nur schwer einzuschätzen. Allerdings will der Publisher diesen Weg konsequent fortsetzen: Das Addon **Archlord – Episode 2: Season of Siege**, das bald erscheint, wird auch kostenlos spielbar sein.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3250



Steigen Sie ohne Abo-Gebühren zum Archlord auf?



Die Monster, die Waffen und das Leveldesign erinnern stark an das große Vorbildspiel **Doom**.

FREEWARE-SPIEL SAUERBRATEN

In der Regel besteht ein Sauerbraten aus einem großen Stück Rindfleisch, das für mehrere Tage in einer Marinade aus Essig und Gewürzen eingelegt, danach geschmort und schließlich mit Apfelmus, Blaukraut und Kartoffelknödeln serviert wird. In der Regel. Nicht aber bei diesem **Sauerbraten**, denn dieser ist anders. Hierbei handelt es sich nämlich um den Nachfolger zum Open-Source-Ego-Shooter **Cube**. Beide Spiele wurden von Wouter Van Oortmerssen erschaffen, auch bekannt als »Aardappel«. »Aardappel« ist Holländisch und heißt Kartoffel – der Mann scheint eine Affinität zu Nahrungsmitteln zu haben.

Nur die Zeit zählt

Cube 2: Sauerbraten ist ein Ego-Shooter mit Einzelspieler- und Multiplayer-Modus



Im Einzelspieler-Modus müssen **Zeitrekorde** unterboten werden.

und zeichnet sich vor allem durch seine hohe Geschwindigkeit aus. Hier zählt einzig die Reaktionsfähigkeit des Spielers, ähnlich wie bei Multiplayer-Shootern à la **Quake** oder **Unreal Tournament**. Der Einzelspieler-Teil bietet zwei Spielmodi. Im ersten müssen Sie einen von Feinden bevölkerten Level durchstreifen, um das Ende zu erreichen (dort steht dann eine Karotte als Belohnung). Auf dem Weg dahin können Sie Wiederbelebungspunkte aktivieren. An denen setzen Sie Ihr Spiel fort, wenn Sie zwischenzeitlich gestorben sind. Die zweite Variante ist mit dem »Invasion«-Modus aus **UT 2004** vergleichbar. Wie beim Vorbild müssen Sie dort sämtliche Feinde erledigen, die sich im Level aufhalten. Bei beiden Modi zählt am Ende nur die gestoppte Zeit, die Sie zur Absolvierung der Levels gebraucht haben.

Im Multiplayer-Teil können Sie in den vier rasanten Disziplinen Deathmatch, Team-Deathmatch, InstaGib-Deathmatch und Capture antreten. Bei letzterem Modus handelt es sich nicht, wie der Name vermuten ließe, um eine »Capture the Flag«-Variante, sondern um eine dem »Domination«-Modus aus **UT 2004** ähnliche Spielart, in dem Sie bestimmte Areale verteidigen müssen, um Punkte einzustreichen. Als nächstes Projekt will Oortmerssen übrigens auf Basis der **Sauerbraten**-Engine eine Rollenspielvariante namens **Eisenstern** entwickeln.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3264

NETZ-NEWS

TOWER DEFENSE

Tower Defense ist seit Jahren ein Klassiker unter den Warcraft 3-Mods. Jetzt gibt es das Spiel auch als Flash-Variante. In Tower Defense bauen Sie Türme, um eine enge, verwinkelte Gasse zu verteidigen. Sobald Sie all Ihre Ressourcen in drei unterschiedlichen Arten von Verteidigungsanlagen investiert haben, versucht eine computergesteuerte Gegnergruppe, den Level zu durchqueren. Haben Sie für genügend Feuerkraft gesorgt, scheitern die Feinde an den Türmen. Für jeden erledigten Gegner erhalten Sie Gold, mit dem Sie wiederum neue Fallen bauen. Die Feindgruppen werden von Mal zu Mal widerstandsfähiger. Bestimmte Feindtypen, etwa die Flugeinheiten, können Sie außerdem nur mit speziellen Waffen bekämpfen. Wenn Sie genügend Gold besitzen, erforschen Sie besonders mächtige Element-Türme, die Ihren Feinden mit Feuer, Wasser und Erde zusetzen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3261



Parcours der **Türme**: Niemand darf hier lebend vorbei.

SONIC

In den frühen Neunzigerjahren war Sonic the Hedgehog in etwa so bekannt wie der Klempner Mario oder heutzutage Lara Croft. Segas Jump & Run-Spiele mit dem kleinen blauen Igel zeichneten sich vor allem durch ihr Tempo und ihren Geschwindigkeitsrausch aus. Mit ein wenig Anlauf und zur kleinen Stachelkugel gerollt konnte Sonic irre Schnelligkeit erlangen und so Loopings nehmen, im Sprung Abgründe überwinden oder Feinde schlicht überrollen. Ultimate Flash Sonic lässt Sie den Tempo-Adrenalin-Kick von damals heute wieder erleben.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3262



Sonic muss im Temporausch die Welt vor Dr. Robotnik retten.

PARKING PERFECTION 2

Sie halten sich für einen Großmeister im Rückwärts-Einparken? Dann probieren Sie sich an dem Flash-Spiel **Parking Perfection 2**. Dort müssen Sie zum Beispiel unter Zeitdruck und ohne Schramme ein Auto in eine knapp bemessene Lücke manövrieren. Oder geschickt ausparken, weil Ihr Wagen zugestellt wurde. Kniffliger Nervenkitzel, zum Glück mit fremden Autos.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3263



Crille - Not A Scratch

Mit dem **Schild** können Ritter ihre Gegner schubsen.



- DVD:
- Hellgate (Doom 3)
 - Pirates, Vikings & Knights 2 (Half-Life 2)
 - Steel Halo (UT 2004)
 - Weekday Warrior (Half-Life 2)



- DVD-XL:
- Insects Infestation (Half-Life 2)
 - Matto 4 (Far Cry)
 - Steiners Advanced Units (Empire at War)

HALF-LIFE 2 PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2

Historiker der ganzen Welt rätseln seit jeher, wer eigentlich stärker war: Piraten, Wikinger oder Ritter? Um die Frage endgültig zu klären, kämpfen die drei Parteien in **Pirates, Vikings & Knights 2** für **Half-Life 2** gegeneinander. Total bescheuert, aber gerade deshalb auch unheimlich witzig – und das schon in der ersten Beta-Version, in der es statt der geplanten sechs Spielerklassen pro Fraktion erst je eine gibt. Die Ritter kämpfen mit Zweihändern, Schwert und Schild oder Armbrüsten, sind gut gepanzert, aber ziemlich lahm. Die Piraten hingegen sind wieselflink, mit Säbeln und Pistolen bewaffnet und haben Pulverfässer dabei, mit denen sie ganze Schiffsladungen von axtschwingenden Wikingern auslöschen können. Wer genügend Gegner erledigt hat, kann eine Spezialattacke ausführen: Die Wikinger etwa rennen dann unter lautem Wolfsgeheul umher und dreschen wie Berserker drein, die Ritter lassen ihre Zweihänder rotieren. Auf den bislang fünf Karten treten stets alle drei Fraktionen gegeneinander an. Mal versuchen sie, einen Wachturm zu erobern und möglichst lange zu halten, mal kloppen sich alle um eine Schatzkiste, mal verteidigen die Ritter ihre Burg gegen die räuberischen Seefahrmannschaften – wie das eben so üblich war bei den Piraten, den Wikingern und den Rittern.

PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2

Multiplayer-Mod für Half-Life 2

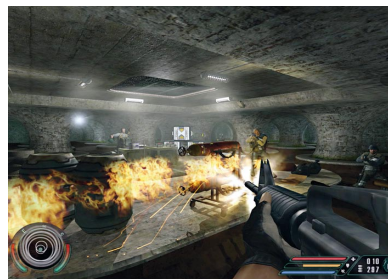
www.pvkii.com

QUICKLINK: 3242

VERSION Beta 1.0

GRÖSSE 231 MByte

FAR CRY MATTO 4



Gasflaschen schalten gleich mehrere Gegner aus.

Ein Jahr, sieben Monate, vier Tage. So lange hat das Entwicklerteam laut eigener Aussage für **Matto 4** gebraucht. Den Arbeitsaufwand merkt man der Mod auch an: Rund vier Stunden benötigen Sie, um den Protagonisten Jack Carver durch die sieben Levels zu lotsen. Und das ist gar nicht so einfach, denn die Gegner verhalten sich wie von **Far Cry** gewohnt recht intelligent. Gegen die Bösewichte stehen Ihnen neben dem Waffenarsenal aus dem Hauptspiel auch einige neue Wummen zur Verfügung, darunter die M3 Pumpgun und das Steyr AUG. Sollten Sie trotzdem mal nicht weiterkommen, ballern Sie doch am Besten auf eine der herumliegenden Feuerlöscher oder Gasflaschen – die zischen Ihren Feinden dann um die Ohren und explodieren mit einem lauten Knall. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler für **Matto 5** nicht noch einmal so lange brauchen.

MATTO 4

Einzelspieler-Mod für Far Cry

<http://fc-kartografen.de/vu>

QUICKLINK: 3251

VERSION 1.0

GRÖSSE 392 MByte

HALF-LIFE 2 WEEKDAY WARRIOR



Doug muss für einen Kollegen bunte Tacker klaben.

Doug ist kein Held der Arbeit. Wenn's hochkommt, ist er vielleicht gerade mal ein Nebendarsteller der Arbeit: Von den acht Stunden, die er sich täglich im Büro aufhält, verbringt er höchstens 15 Minuten mit sinnvollen Tätigkeiten. Den Rest der Zeit tagträumt er von seinem Lieblings-Comichelden »Mongoose« (Mungo), einem Superagenten. Als Doug eines Tages versehentlich eine E-Mail der Cheftage bekommt, die vermuten lässt, dass seine Abteilung geschlossen werden soll, wittert Doug seine Chance: Er muss ins obere Stockwerk eindringen und der Verschwörung auf den Grund gehen. **Weekday Warrior** verwandelt **Half-Life 2** in ein simples, aber witziges Adventure, inklusive Dialog-Auswahlbildschirmen, einfachen Rätseln und Minispielen. Für echte Adventure-Fans zu anspruchslos, aber für einen Tag im Büro genau das Richtige.

WEEKDAY WARRIOR

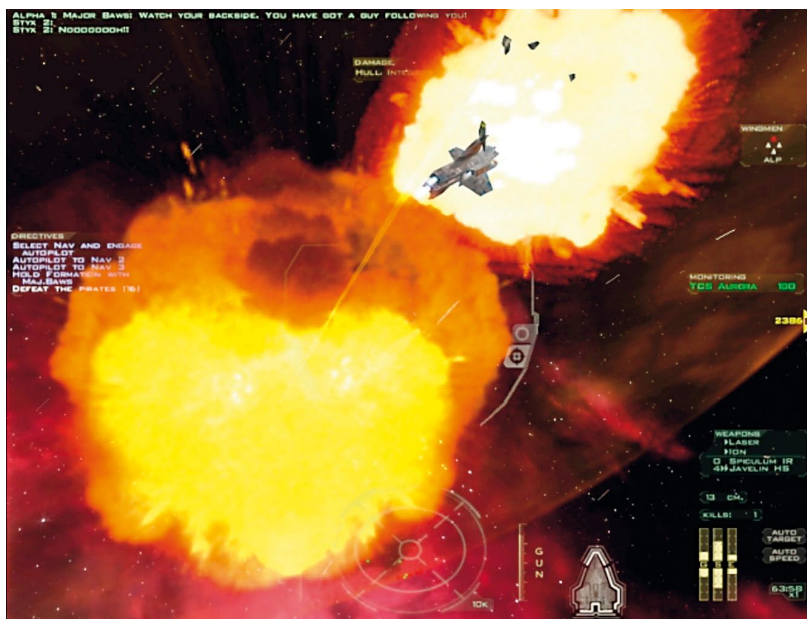
Adventure-Mod für Half-Life 2

<http://students.guildhall.smu.edu>

QUICKLINK: 3267

VERSION 1

GRÖSSE 108 MByte



Raketen zerfetzen ein **Piratenschiff**. Kommen wir der Explosion zu nahe, nehmen wir Schaden.

WING COMMANDER SAGA

Vor vier Jahren haben sich ein paar **Wing Commander**-Fans vorgenommen, die Geschichte um den Krieg zwischen den Menschen und den katzenartigen Kilrathi weiterzuerzählen. Sie entschlossen sich, das Ganze als Mod für **Freespace 2** zu programmieren. Das Ergebnis verdient jedoch die Bezeichnung »Mod« nicht mehr: Zum einen läuft **Wing Commander Saga** mittlerweile ohne **Freespace 2**, zum anderen ist das, was die Jungs da abgeliefert haben, nicht nur eine simple Mod – das ist ein richtiges Spiel! Dabei stellt die jetzt veröffentlichte Fassung nur den Prolog zu **Wing Commander Saga** dar. Die umfassende Handlung orientiert sich an den Ereignissen in **Wing Commander 3**. Nach der großen Schlacht um die Erde tritt David »Sandman« Markham der Weltraumflotte bei.

Von der ersten Sekunde im Cockpit an wirkt **Wing Commander Saga** wie ein offizieller Teil der Serie: Baugleiche Raumschiffmodelle, identische Soundeffekte und Musik, Videoeinblendungen der Funkpartner – **Wing Commander**-Fans werden jubeln! Das Missionsdesign bleibt ebenfalls klassisch: Oft fliegen Sie nacheinander mehrere Navigationspunkte ab, bei den letzten kommt es dann zum Kampf mit Dutzenden von Gegnern. Speichern können Sie zwar nur zwischen den Einsätzen, aber das gehört sich bei **Wing Commander** ja auch so. Die Sprecher von **Wing Commander Saga** sind die vielleicht besten, die wir je in einer Mod gehört haben. Deren (englische) Dialoge während der Missionen hört man sich notfalls gerne auch öfter an, doch wer fünfmal an einem Einsatz gescheitert ist, kann zum nächsten weiter springen. Die Entwickler suchen übrigens noch weitere Pilotenstimmen. Auf ihrer Homepage finden Sie ein paar Beispielsätze, die Sie vorsprechen, aufnehmen und den Programmierern schicken können. Wer zackig genug klingt, darf sich dann demnächst im Cockpit zum Beispiel sagen hören: »All fighters are destroyed, area secure.« **PM FAB**

WING COMMANDER SAGA

Wing-Commander-Nachbau

www.wcsaga.com

QUICKLINK: 3272

VERSION Prologue 1.0

GRÖSSE 282 MByte



Großkampfschiffe haben zerstörbare Geschütztürme.

INCOMING

VOID

Void soll Ihnen eine Leere sein. Richtig, eine Leere. Denn das heißt »Void«, und das ist auch das Konzept hinter der Mod für **Oblivion**. Die besteht zunächst nur aus einer leeren Spielwelt. Die Entwickler wollen dann Richtlinien vorgeben, nach denen die **Oblivion**-Community diese Einöde ausbauen darf. Sie können entsprechende Gebäude, Gegenstände, Geräusche oder ganze Landstriche einschicken, und die Modder bauen die dann Stück für Stück ein. So entsteht eine Welt, die Sie gemeinsam mit Menschen auf der ganzen Erde geschaffen haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3276



Erste **Objektvorschläge** der Modder gehen ins Asiatische.

IMPERIAL ASSAULT 2

Ein US-Flugzeugträger misst im Schnitt über 300 Meter vom Bug zum Heck. Ganz schön groß, was? Aber warten Sie, bis Sie die »Pride of the Core« gesehen haben – die ist acht Kilometer lang! Deshalb gibt's die auch nur im **Star Wars**-Universum, zum Beispiel in **Imperial Assault 2** für **Empire at War**. Als wäre das Ding nicht schon schwer genug, basteln die Entwickler derzeit noch tonnenweise andere Raumschiffe und Bodentruppen, vom Sternenerstörer bis zum Klonkrieger. Die Modder versprechen, **Imperial Assault 2** bis zum Ende des Winters zu veröffentlichen. Nun ja, der hat hierzulande ja noch gar nicht angefangen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3275



Dieser **Venator-Sternenerstörer** ist »nur« 1.100 Meter lang.

RESIDENT EVIL: TWILIGHT

In **Resident Evil: Twilight** für **Half-Life 2** kämpfen Sie sich durch das von Zombies und anderem Natterngezücht verseuchte Raccoon City, wechseln dabei zwischen zwei Hauptpersonen und benutzen jede Menge Waffen wie natürlich die Colt Python. Vielversprechend klingt dabei besonders der Multiplayerpart mit fünf Modi. In einem davon müssen Zivilisten einem Söldnerteam ein Gegenmittel abjagen. Sind sie dabei nicht schnell genug, verwandeln sie sich nach dem Zufallsprinzip in **Resident Evil**-typische Monster, was Vor- und Nachteile haben kann. Ein laher Zombie etwa dürfte nicht lange gegen die Söldner durchhalten, ein Hunter hingegen ist Sturmgewehre zum Frühstück.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3274



Wie nach jeder EPS-Saison setzt zum Jahresende das große »Bäumchen wechsele dich« bei den Top-Clans der Counterstrike-Szene ein. Wir sagen Ihnen, wen es wohin verschlagen hat.

Die Halbwertszeit der Spitzenteams im internationalen **Counterstrike**-Geschäft ist um einiges kürzer, als man es von strahlenden Elementen gewohnt ist: Eine Top-Mannschaft hält in der Regel kaum länger als sechs Monate zusammen. Ob es nun an den Kameraden, den ausbleibenden Erfolgen oder lediglich am schnöden Mammon liegt, sei mal dahingestellt. Tatsache ist, dass sich alle Teams um einen kleinen Pool von Spitzenspielern schlagen müssen. Die Verteilung dieser Ressourcen entscheidet maßgeblich über Erfolg oder Misserfolg in der kommenden Saison. Wir zeigen Ihnen, wer wohin wechselt, und geben eine Einschätzung der Teams und deren Chancen.

Die ersten Opfer

Bereits während der EPS-Finals Anfang Dezember in Köln erfuhr das **Counterstrike**-Team von **SK-Gaming** Deutschland, dass dieses Finalwochenende das letzte unter der Flagge von **SK** ist. Das Ergebnis war ein ernüchternder vierter Platz. Ein neues Team ist nicht geplant. Kurz vor Silvester erwischte es **Geelife**: Das Management

trennte sich von der kompletten **Counterstrike**-Mannschaft und plant angeblich ebenfalls keine neuen Aktivitäten in dieser Disziplin. Hintergrund der Aktion sind wahrscheinlich Rechtsstreitigkeiten mit dem Magazin **GEE**, die noch nicht geklärt sind. Die Spieler haben sich mittlerweile in **Frankfurts Finest** umbenannt und nehmen weiterhin an allen Ligen teil.

Die Überraschungen

Alternate aTTaX, die nach dem plötzlichen Ende ihres Erfolgsteams im Sommer 2006 mit Ersatzleuten antreten mussten, konnten sich zum Ende des Jahres wieder komplett regenerieren. Der Gewinn der World Series of Video Games (WSVG) Mitte Dezember in New York brachte für die Jungs den krönenden Abschluss einer schwierigen Saison. Nicht zuletzt wegen zweier Spieler, die eigentlich nicht beziehungsweise nicht mehr zum Team gehörten: Roman **roman** Außerdorfer, der stärkste Spieler im Team der **a-Losers**, und Navid **Kapio** Javadi, bei dem schon vor gut vier Monaten klar war, dass er **Alternate aTTaX** in Richtung **mousesports** verlassen



Das neue Counterstrike-Team von **ID-Gaming**: **Bodo**, **DonKamilo**, **todi**, sitzend **Fragmaster** und **nooky** (von links nach rechts).

wird. Beide konnten als »Aushilfsspieler« einen großen Teil zum überraschenden Erfolg beim Finale in New York beitragen.

Mittlerweile tritt **Kapio** bereits im Team von **mouz** an, zusammen mit seinen ehemaligen **aTTaX**-Kollegen **Manuel Tixo** Makohl und **Tim silver** Hochgrebe, die den Rest der vergangenen Saison bei **mTw** verbrachten. Komplettiert wird das Lineup von **mousesports** mit zwei vertrauten Gesichtern: **Christian Blizzard** Chmiel und **Franz gore** Burghardt. Das erste Spiel mit dieser Aufstellung absolvierten die Mäuse in der Teufel GameStar Premier League in einem Match gegen **starComa**. Auf unserer DVD finden Sie eine Zusammenfassung der Höhepunkte als »Spiel des Monats«, das diesmal von **mouz-live**, dem Videoteam von **mouz**, erstellt wurde.

Verstärkung für a-Losers

Für **a-Losers**.**MSI** verlief die vergangene Saison eigentlich sehr erfolgreich. Auf Platz 1 der EPS-Abschlusstabelle gingen **roman**, **mueller**, **night**, **Odie** und **crash** mit den besten Voraussetzungen in die Finals und enttäuschten die hohen Erwartungen nicht – zumindest in den Vorrunden. Im Overall-Finale konnten sie **mousesports** allerdings nicht in die Knie zwingen. Der zweite Platz ist aber trotzdem mehr, als man vor der Saison zu hoffen wagte. Allerdings deutete sich im Vorfeld der Finals bereits der Weggang von **Roman Außer-**



Versöhnliches Jahresende: **Alternate aTTaX** gewinnen überraschend die World Series of Video Games in New York.

dorfer an, der bereits Trainingsspiele für *Alternate aTTaX* absolviert hatte.

Neben *roman* verabschiedete sich dann auch *mueller* aus der Mannschaft, womit Teamchef Daniel *Graphix* Toretti zwei Lücken zu füllen hatte. Unerwartete Hilfe bei diesem Problem kam ausgerechnet aus Berlin. Die beiden »ausgemusterten« *mousesports*-Spieler *Martin fleks* Wehrmann und *Roman R. Reinhardt* waren verfügbar, und das *mouz*-Management zeigte sich mit einem Transfer einverstanden. Vielleicht auch als kleines Zeichen der Kompensation, stammen doch einige der erfolgreichsten *mouz*-Spieler der letzten Jahre aus den Reihen der »Nachwuchsschmiede« *a-Losers* – so auch *Blizzard* und *fleks*. Dermaßen ausgestattet gehört das *a-Losers*-Lineup in der kommenden Saison wieder zu den hoch gehandelten Favoriten. Nebenbei will man auch international im nächsten halben Jahr ein gewichtiges Wort mitreden.

Retro-Chic bei ID Gaming

ID Gaming hatte im vergangenen Jahr einige Schwierigkeiten. Obwohl das Potenzial des Teams um *Bodo Sbrzesny*, dem dienstältesten Spieler der EPS, manchmal durchaus zu sehen war, konnten die Spieler keine wirklich vorzeigbaren Erfolge einfahren. Für die neue Spielzeit hat *Bodo* nun ein bewährtes Team um sich geschart: Das Lineup ist fast identisch mit dem der *a-Losers* in der Herbstsaison 2005. Neben Taktikchef *Bodo* spielen *DonKamilo*, *Fragmaster*, *nooky* und *todi* in der kommenden Saison für *ID-Gaming*.

Auch *mTw* hat sich für die Aufgaben der neuen Spielzeit verstärkt: Neben *uLTI* konnte der Clan den ehemaligen *mouz*-Spieler *PapsT* verpflichten. Das Lineup wird mit *Nils bara* Waldowski, *Christoph chrizzo* Krämer und *Bastian b4d* Gaffron



Das Spiel des Monats (auf DVD): *mousesports* gegen *starComa*. Willkommen zur Tixo-Show auf *de_train*!

komplettiert, die beiden zuletzt genannten kommen von *ID-Gaming* zu *mTw*.

Die Aussichten

Die augenblickliche Verteilung der Spielstärken unter den Clans war noch nie so ausgeglichen wie in diesem Jahr. Zumindest mit vier Clans, nämlich *mousesports*, *Alternate aTTaX*, *a-Losers*, *MSI* und *ID-Gaming*, könnte es in dieser Saison die eine oder andere Überraschung geben – und das nicht nur auf nationaler Ebene. Bei entsprechend klugem Einsatz der Teams könnte es ein überragendes Jahr für den deutschen E-Sport werden. Die Voraussetzungen waren noch niemals so gut. **WR**



Die Mannschaft von *mousesports* für die kommende Saison: *gore*, *Blizzard*, *Kapio*, *tixo*, *silver* (von links nach rechts).

WWCL LAN-KALENDER FEBRUAR 2007

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
09.02.2007	12 greenmile Classic	232	15834	Rangsdorf	http://www.greenmile-lan.com	16
16.02.2007	LANarena Tridecim	610	38871	Ilsenburg	http://www.lanarena.de	18
23.02.2007	LAN-4-FUN 2007	300	A-5252	Aspach	http://www.lan-4-fun.at	16
23.02.2007	GrimmaLan 6	333	04668	Grimma	http://www.grimmaLan.de	16
23.02.2007	Zockparade XI	400	76297	Stutensee	http://www.netquarter.org	18
23.02.2007	Fighternight #9	504	81249	München	http://www.fighternight.de	18
23.02.2007	Raptor 07/04	120	73479	Jugendzentrum Ellwangen	http://www.n-o-g.org/	16
02.03.2007	ESC-LAN VII	324	72186	Empfingen Täleseehele	http://www.esc-lan.de/	16
16.03.2007	[Da-Ruler]Reallan XII	222	45147	Essen	http://www.da-ruler-ev.de	18
16.03.2007	LANabuse XIII	220	49406	Barnstorf	http://www.lanabuse.de	16
23.03.2007	Maxlan 11	200	49716	Meppen	http://www.maxlan.de	16
30.03.2007	La-Network #4	176	65321	Heidenrod-Laufenselden	http://www.La-Network.de	16
30.03.2007	Gamers Congress 4	146	84175	Johannesbrunn	http://www.gamers-congress.de	18

Endlich fehlerfrei?

GOTHIC 3

Nach drei Monaten und vier Patches werfen wir einen erneuten Blick auf Piranha Bytes' Rollenspiel. Noch immer ist nicht alles grün im Lande Myrtana – aber vieles besser.

Kein anderes Spiel wurde im letzten Jahr von den Fans so herbeigesehnt wie **Gothic 3**. Und kein anderes Spiel hat nach seinem Erscheinen die Gemüter derart erhitzt wie Piranha Bytes' Rollenspielepos. Der Grund: **Gothic 3** wurde von zahlreichen teils schwerwiegenden Fehlern geplagt, als die Publisherfirmen Jowood und Deep Silver es Mitte Oktober 2005 in die Händlerregale stellten. KI-Probleme, Grafikfehler, Abstürze, Leistungseinbrüche, fehlerhafte Quests, merkwürdige Kollisionsabfragen, plötzlich defekte Speicherstände – die Liste der Bugs schien endlos. Mit unserem Kontrollbesuch überprüfen wir, ob die Entwickler nach vier Patches in drei Monaten die schlimmsten Fehler aus **Gothic 3** entfernt haben – und was künftig noch getan werden muss.

Fehler erster Güte

Dass **Gothic 3** nicht fehlerfrei in die Läden kommen würde, war den Entwicklern laut Kai Rosenkranz von Piranha Bytes schon Wochen vor der Fertigstellung bewusst. Deshalb überraschte es kaum, dass bereits einen Tag vor dem offiziellen Start des Rollenspiels der erste, 60 MByte große Patch auf Version 1.01 veröffentlicht wurde. Der entfernte in erster Linie zahlreiche Grafikfehler (flackernde Texturen, etc.), die teils falsche Musikwahl in Kämpfen



Wildschweine waren wegen ihrer nicht abblockbaren Serienbisse gefürchtete Gegner in der Verkaufsversion von Gothic 3.

und diverse Absturzursachen, die auftauchen konnten, wenn im Rechner ein Multicore-Prozessor steckt. Solche Probleme wären ja noch zu verschmerzen, gäbe es da nicht die gefürchteten A-Bugs. So werden Bugs genannt, die so gravierend sind,

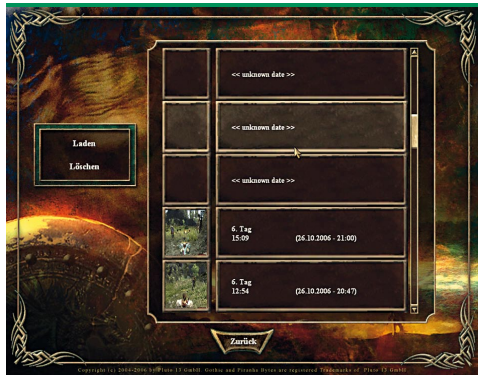
dass sie das Spielerlebnis stark trüben oder gar nicht erst möglich machen. **Gothic 3** behielt auch nach dem zweiten Patch (v1.08) einige solcher Bugs. Beispielsweise konnte es vorkommen, dass wichtige Auftraggeber (etwa das Dorfoberhaupt Hamlar in Ardea) von Orks getötet wurden. Oder der letzte der hungrigen Wölfe, die Sie für die Holzfäller in Kap Dun erledigen sollten, ließ sich nicht aufspüren. Immerhin behob der Patch einen A-Bug, der dafür sorgte, dass Sie Lester zu Beginn des Spiels erst dann ansprechen



In **Arena-Kämpfen** sollten Sie immer noch nicht springen – sonst »verlassen« Sie den Kampfbereich.



Der skurrile Fehler, bei dem der Held nach manchen Ladevorgängen **nicht richtig dargestellt** wurde, ist behoben worden.



Der **Speicher-Bug** wurde erst mit dem dritten Patch behoben.



Erlernte **Talente** sind neuerdings rot unterlegt.



Durch einen Bug falsch dargestellte **Lensflare-Effekte** gibt's dank des zweiten Updates auf Version 1.08 nicht mehr.

konnten, wenn er am Lagerfeuer saß. Hockte er hingegen zwei Meter weiter auf der Bank, konnten Sie die Quest »Finde Lester« nicht abschließen. Neben noch immer nicht behobenen Bugs brachte der zweite Patch dem Entwicklerteam weitere Kritik ein. Denn dass der zufallsgenerierte Inhalt von Kisten und Truhen durch das Update



wert- und sinnvoller sein sollte, wurde erst aktiv, nachdem der Spieler die Kampagne erneut gestartet hatte. Für viele, die bereits einen hochstufigen Helden besaßen, kam das jedoch nicht in Frage.

Bloß nicht speichern!

Einer der größten Fehler blieb fast vier Wochen im Spiel bestehen: der Speicherbug. Der sorgte dafür, dass nach etwa zwölf bis 15 Spielstunden so viele Informationen in den Arbeitsspeicher geschaufelt wurden, dass das Programm nicht mehr damit klar kam, abstürzte und den aktuellen Spielfortschritt oft mit ins Datennirvana riss. Da die Datei damit zerstört war, blieb dem geplagten Spieler nur der zuvor angelegte Speicherstand – wenn er einen hatte. Am 8. November behob Piranha Bytes das Problem mit dem dritten Update auf Version 1.09. Wie jeder Patch bis dato brachte auch dieser zusätzliche Fehler ins Spiel: Denn wer vor der Installation des Updates seine Rüstung nicht abgelegt hatte, freute sich nach dem Neustart des Programms über einen unfreiwillig verdoppelten Verteidigungswert des Helden.

Noch eine lange Liste

Es gibt auch nach dem vierten Patch (v1.12) noch einiges zu tun, um aus **Gothic 3** alle Fehler zu entfernen. Da wären zum Beispiel die überaggressiven Orks in Trelis, die sich nach einem kurzen Abstecher des Helden in die Schatzkammer nicht mehr beruhigen wollen. Oder die schlechte Wegfindungs-KI von zu eskortierenden Gefährten, die oft an Hindernissen hängen bleiben. Dennoch hat Piranha Bytes mit den bisherigen Patches die größten Fehler entfernt: Beispielsweise gehören

die unfairen Serienbisse von Wildschweinen und anderen Monstern der Vergangenheit an. Bisher wurden selbst erfahrene Recken von den Borstentieren ohne die Möglichkeit zur Gegenwehr niedergestreckt. Das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Balance. Auch alle bekannten Grafik- und Soundproble-



Die **Orks in Trelis** besitzen nach wie vor ein fehlerhaftes Aggressionsverhalten. Betreten Sie bloß nicht die Schatzkammer!

me wurden behoben. So sind nun endlich auch die vorher fehlenden Umgebungsgereusche wie Vogelzwitschern, Wind oder Meeresrauschen aktiviert. Allerdings sollten Sie die Effekte im Optionsmenü auf volle Lautstärke stellen, sonst gehen sie zwischen der Musik und der Sprachausgabe unter. Den restlichen Bugs soll es ebenfalls an den Kragen gehen – Piranha Bytes arbeitet bereits am fünften Patch. **DM**

- ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/06
- NACHTEST IN GAMESTAR 12/06

Aufwertung
Balance 6 → 7



Diesmal ohne Gothic 3

PATCH-TESTS

Großes Aufräumen nach den Feiertagen: Nachbesserungen für die Schwergewichte aus dem Weihnachtsgeschäft.



Armed Assault: Der Black Hawk steuert sich dank neuer Helikoptersteuerung viel leichter.

Armed Assault

Version: 1.02 (dt.) **Größe:** 138 MB
Highlights: verbesserte Performance, wesentlich einfachere Helikoptersteuerung.

Auch nach dem Patch auf Version 1.02 kann noch kein handelsüblicher Rechner **Armed Assault** mit allen Grafik-Optionen am Anschlag flüssig darstellen, aber Sie gewinnen auf jeden Fall immerhin zwischen fünf und zehn Bilder pro Sekunde. Netter Nebeneffekt: Hö-

here Überlebenschancen in einem Schusswechsel. Auch am Steuer eines Helikopters dürften Sie nun längst nicht mehr so oft sterben, wurde doch die Bedienung der Fluggeräte enorm vereinfacht. Ohne große Anstrengung fliegen Sie nun elegante Kurven oder halten Anschluss an KI-gesteuerte Hubschrauber. Auch der Bord-schütze arbeitet jetzt effektiver, die auf Ihren Befehl abgefeuerten Raketen treffen deutlich öfter das Ziel. Daher belohnen wir **Armed Assault** für die Verbesserungen mit einer Aufwertung in der Bedienung.

Aufwertung
Bedienung 7 → 8



Anno 1701

Version: 1.01 (dt.) **Größe:** 26 MB
Highlights: Verbesserte KI, Änderungen am Balancing.

Auch das in Deutschland meistverkaufte Spiel des Jahres 2006 benötigt einen Patch. Dieser bringt für **Anno 1701** eine Menge kleiner Änderungen bei der

KI und am Balancing mit sich. So verhalten sich zum Beispiel Schiffe bei feindlicher Übermacht intelligenter, der Gegner reagiert nun auf die Vernichtung fremder Völker, und der Widersacher »Eichendorff« legt fortan nicht mehr grundlos seine Produktion still. Die KI auf dem Schwierigkeitsgrad »normal« richtet sich nun nicht mehr nach dem Fortschritt des Spielers, sondern entwickelt ihre Wirtschaft selbstständig weiter, während sie in der Einstellung »einfach« jetzt nicht mehr sofort nach dem Spieler im Level aufsteigt, sondern ein wenig wartet. Außerdem können Sie im Endlosspiel jetzt auswählen, ob Sie nur eine, mehrere oder alle Siegbedingungen erfüllen wollen. Die Königin verlangt nun zwei Tribute mehr oder schickt eine weitere Flotte. Weiterhin lassen sich viele Spielfehler nicht länger ausnutzen. So sind zum Beispiel Bauarbeiten während der Lags im Multiplayer-Modus nicht mehr kostenlos. Die Bedienung geht nun etwas komfortabler von der Hand, da Sie jetzt die Wolken und das Interface ausblenden, das Pipettenwerkzeug universell einsetzen und mit dem Pionier auf alle Baumtypen zugreifen können.



Medieval 2 mit verbessertem Moralsystem.

Medieval 2

Version: 1.1 (int.) **Größe:** 41 MB
Highlights: Absturzursachen und Bugs behoben, bessere KI.

Der Patch auf Version 1.1 zum Strategie-Hit **Medieval 2: Total War** behebt einige Absturzursachen und ändert einiges am KI-Verhalten. So konnte es bislang vorkommen, dass sich nah gegenüberstehende Armeen nicht bekämpften oder dass angreifende Truppen einen Fluss nicht überqueren wollten. Diese und ähnliche Marotten der Computergegner gehören nun der Vergangenheit an. Die Entwickler haben zudem die allgemeine Balance verbessert. Zum Beispiel ist der Inquisitor nun weniger mächtig und das Moralsystem insgesamt ausgereifter. **PET PCL**



Anno 1701: Jetzt mit besserer KI, auch bei Schiffen und Flotten.

PATCH-TICKER

RAINBOW SIX VEGAS: Das Update auf die Version 1.03 (int.) behebt zahlreiche Absturzursachen und Bugs sowie Probleme im Multiplayer-Modus. Zudem unterstützt das Spiel nun Punkbuster.

ANSTOSS 2007: Der Fussballmanager ist mit v7.1.0.5 (dt.) beim mittlerweile fünften Patch angekommen. Dieser treibt dem Programm wieder mal zahlreiche Bugs und Spielabstürze aus.

SÖLDNER: Mit Patch v33675 schafft der Multiplayer-Shooter weitere Bugs aus der Welt und fügt einen neuen Spielmodus namens »Frontline« ein.

FUSSBALL MANAGER 07: Der Patch 1.0 nimmt sich 40 kleinere Bugs und Abstürze vor und optimiert den Spielverlauf geringfügig.

SID MEIER'S RAILROADS!: Die Version 1.10 (int.) bietet neben der üblichen Fehlerbehebung auch einen freischaltbaren Terrain-Editor.



- DVD:**
- Armed Assault v1.02
 - Anno 1701 v.1.01
 - Medieval 2 v1.1
 - Rainbow Six: Vegas v1.03
 - Anstoss 2007 v7.1.0.5
 - Fußball Manager 07 v1.0
 - Sid Meier's Railroads! v1.10

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



SPIELITITEL	ART	COUNTER
Alarm für Cobra 11		3 4 3 4
Anno 1701		3 4 3 4
Battlefield 2142		3 4 3 4
Cars		3 4 3 5
Dark Messiah of Might and Magic		3 4 3 5
Dawn of War: Dark Crusade		3 4 3 5
Die Gilde 2		3 4 3 5
Gothic 3		3 4 3 5
Guild Wars: Nightfall		3 4 3 6
Madden NFL 07		3 4 3 6
Need for Speed: Carbon		3 4 3 6
Pro Evolution Soccer 6		3 4 3 7
Scarface		3 4 3 7
Skispringen 2007		3 4 3 7
Top Spin 2		3 4 3 7

BUGS AUSNUTZEN EASTER EGGS TAKTIKEN
 BELOHNUNGEN CHEATS TIPP VON GAMESTAR.DE

ALARM FÜR COBRA 11

Regel für Autobahnrennen: Je weniger Sie lenken müssen, desto weniger Unfallgefahr besteht. Bleiben Sie deshalb bevorzugt auf dem Mittelstreifen.

Schneiden Sie bei Innenstadtkursen einsehbare Kurven. Das Beiseiteschubsen von Stühlen und Mülleimern kostet weniger Zeit als die normale Fahrlinie. Aber Vorsicht bei der Abkürzungssuche: Ausflüge in Parks oder Innenhöfen führen meist in eine Sackgasse.

Aktivieren Sie in den Fahroptionen unbedingt »Arcade Plus« und »Streckenbegrenzung«. Ersteres verhindert unkontrolliertes Schlingern, Letzteres ungewollte Ausflüge in die Pampa. Damit senken Sie den ansonsten recht herben Schwierigkeitsgrad auf ein angenehmes Niveau, und Realismus hat in einem Cobra-11-Spiel ohnehin nichts verloren.



Alarm für Cobra 11: Fahren Sie im Action-Rennspiel bevorzugt auf dem Mittelstreifen.

ANNO 1701

Sollte Ihnen der Ausbau der Wohnhäuser zur nächsthöheren Stufe zu lange dauern, hilft der folgende Trick: Sperren Sie im Kontor sämtliche Rohstoffe für die Häuserentwicklung. Sollten alle Bedingungen für die nächste Stufe erfüllt sein, erscheint ein Pfeil über dem Gebäude, und Sie können das Haus im Vorschaufenster manuell und sofort aufwerten. Dieser Weg ist besonders praktisch, wenn Sie die Kolonialware für Kaufleute nur dann freigeben, wenn sich diese auch weiterentwickeln sollen.

I3egga

Sparpotenzial: Kirche, Theater der zweiten Stufe und Universität müssen nicht zwangsläufig gebaut werden, um bis zur Stufe des Aristokraten aufzusteigen. Falls Sie diese Gebäude dennoch gern errichten wollen, ist es auch möglich, sie bei Platzmangel außerhalb der zentralen Stadt zu bauen.

mihapiha



Anno 1701: Die Aristokratenstufe erreichen Sie auch ohne Kirche und Universität.

BATTLEFIELD 2142

Gehen Sie wie folgt vor, um die auf Dauer nervigen Introvideos von Battlefield 2142 zu deaktivieren: Öffnen Sie den Ordner »\mods\bf2142\Movies« in Ihrem Spielverzeichnis. Entfernen Sie nun alle Dateien aus diesem Verzeichnis.

Für das Erfüllen bestimmter Leistungen in Battlefield 2142 erhalten Sie Auszeichnungen. Die folgende Liste zeigt, was Sie für die Anstecknadeln leisten müssen.


LEISTUNG	AUSZEICHNUNG
zehn Kills mit Luftabwehr in einer Runde	Clear Skies Pin (10 Punkte)
zehn Kills mit der Shotgun in einer Runde	Close Combat Pin (10 Punkte)
acht Dogtags sammeln (Messerkills)	Collectors Pin (20 Punkte)
fünf Kills hintereinander	Combat Efficiency Pin (5 Punkte)
zehn Kills hintereinander	Distinguished Combat Efficiency Pin (10 Punkte)
acht Teamkameraden wiederbeleben	Emergency Rescue Pin (5 Punkte)
acht APM/RDX-Kills in einer Runde	Explosive Efficiency Pin (10 Punkte)
vier Pistolen-Kills in einer Runde	Firearm Efficiency Pin (5 Punkte)
fünf Kopfschüsse mit dem Scharfschützengewehr	Infiltrator Efficiency Pin (10 Punkte)
vier Titan-Konsolen zerstören	Problem Solver Pin (20 Punkte)
sieben Feinde auf Ihrem Titan töten	Titan Defender Pin (20 Punkte)
vier Titan-Geschütze zerstören	Titan Destructor Pin (20 Punkte)
aus einem zerstörten Titan entkommen	Titan Survival Pin (5 Punkte)
zehn Teammitglieder auf dem feindlichen Titan absetzen	Troop Transporter Pin (20 Punkte)
fünf Feinde überfahren	Wheels of Hazard Pin (5 Punkte)


Um den »Dogtagger Dagger«-Look für das Messer zu bekommen, müssen Sie 50 unterschiedliche Dogtags sammeln.




Battlefield 2142: Sammeln Sie 50 unterschiedliche Dogtags für einen neuen Messer-Look.

CARS

 Verzichten Sie bei den regulären Rennen aufs Bremsen und üben Sie stattdessen den Powerslide. Mit diesem Manöver kommen Sie ohne großen Geschwindigkeitsverlust durch fast jede Kurve.



 Kleine Schummelei für Luigis Reifensammeln: Fahren Sie ohne auf die Zeit zu achten durch Radiator Springs und merken Sie sich die Positionen der Reifenstapel. Wenn Sie sich alles eingepägt haben, drücken Sie **[Esc]** und wählen die Neustart-Option. Da die Reifenstapel trotz des Neustarts an der gleichen Position bleiben, wird die Sammelaktion nun zum Kinderspiel.

 In den Piston-Cup-Rennen fehlt die Möglichkeit zum Powerslide. Daher sollten Sie vor Kurven kurz aufs Bremspedal gehen. Eine Kollision mit der Bande kostet erheblich mehr Tempo. Auch Remppler mit KI-Autos sollten Sie bei diesen Rennen grundsätzlich vermeiden.



Cars: Bremsen Sie bei den speziellen Piston-Cup-Rennen vor den Kurven kurz an.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

  Wenn die kleine Adrenalin-Anzeige neben Ihrem Lebensenergiebalken voll aufgeladen ist, kann Sareth besonders hart zuschlagen und so all seine Gegner mit einem Streich ausschalten. Diese Phase sollten Sie ausnutzen, indem Sie in die Offensive gehen und somit möglichst viele Feinde in Ihrer Umgebung anlocken. Die Adrenalin-Anzeige bleibt währenddessen, wenn Sie schnell genug sind, immer voll aufgeladen.

TheHives




Dark Messiah of Might and Magic: Per Cheat laden Sie Ihren Adrenalinvorrat auf.

  Um die Konsole zu aktivieren, starten Sie Ubisofts Actionspiel mit folgenden Parametern: »X:\Programme\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic\mm.exe-console«. Wenn Sie das Spiel nun starten, lässt sich die Konsole mittels **[F12]** öffnen. Laden Sie den gewünschten Spielstand und geben Sie in der Konsole »sv_cheats 1« ein. Nun können Sie die folgenden Codes benutzen:

CHEAT	WIRKUNG
God	Sie sind unsterblich
Notarget	die Gegner ignorieren Sie
Noclip	Sie können über die Map und durch Mauern schweben
mm_player_add_adrenaline 100	Ihr Adrenalin wird maximiert
mm_player_add_skillpoints X	X Skillpunkte
mm_npc_create_X	Charakter X erscheint

BlackEagle2k3

DAWN OF WAR DARK CRUSADE


 Um die folgenden Cheats im Skirmish-Modus anwenden zu können, müssen Sie vor Spielbeginn die Option »Cheats erlauben« in der Configuration (neben der Spieleranzahl) aktivieren. Nun können Sie mittels **[F12]** im laufenden Spiel die folgenden Codes benutzen:


CHEAT	WIRKUNG
cls	leert die Konsole
cheat_killself	Sie begehen Selbstmord
cheat_power X	Energie auf X setzen
cheat_requisition X	Truppenlimit auf X
quit	Spiel beenden, zurück zum Desktop
cheat_revealall	deckt die gesamte Karte auf
shadow_toggle	schaltet die Schatten aus




Dark Crusade: Riesige Massenschlachten dank per Cheat gesteigertem Truppenlimit.

DIE GILDE 2


 Heuern Sie zu Beginn nicht zu viele Angestellte an. Denn die wollen am Quartalsende ihren Lohn, dann folgt oft ein böses finanzielles Erwachen.

 Sparen Sie sich die Ausgaben für einen Schergen, zumindest am Anfang.



Erst als Edelmann müssen Sie sich Sorgen um die persönliche Sicherheit machen.

 Frauen sind in Die Gilde 2 eher schlichte Gemüter. Mit einem konstanten Trommelfeuer aus Komplimenten, Küssen und Geschenken zerren Sie selbst die eiserne Jungfrau schnell vor den Altar.

GOTHIC 3

 Wie schon beim beliebten Vorgänger gibt es auch in der brandneuen Version des deutschen Vorzeige-Rollenspiels einige Cheats, die Ihnen das Leben erleichtern. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, öffnen Sie die Datei »ge3.ini« im Verzeichnis »\Ini« des Spielordners mit dem Editor. Dort schreiben Sie die Zeile »TestMode=false« in »TestMode=true« um. Mittels **[F12]** öffnen Sie nun die Konsole und geben den Cheat ein.



CHEAT	WIRKUNG
give all	Sie haben alle Items gewonnen
God	Gott-Modus wird aktiviert
Invisibility	Ihr Charakter wird unsichtbar
Kill	Die anvisierten Gegner sterben
Teach all	Sie erlernen alle Fähigkeiten

  Wie bereits berichtet ist Gothic 3 mit einem Gigabyte RAM oder weniger kaum spielbar. Eigentlich hilft hier nur ein regelmäßiger Neustart – oder das Programm »Tune Up Utilities«. Dieses Helferlein finden Sie auf der GameStar-DVD der Ausgabe 10/05 als Vollversion. Das Programm enthält ein Tool namens »MemOptimizer«, welches eine Grenze des zu benutzenden Arbeitsspeichers festlegt. Wird die Grenze überschritten, leert das Programm den Speicher. Dadurch haben Sie ständig ausreichend Arbeitsspeicher zur Verfügung, um Gothic 3 flüssiger zu spielen.

Anchoress



Gothic 3: Weniger Ruckler dank Speicheroptimierung, selbst bei maximaler Sichtweite.

  Wurde Ihr Held vergiftet, gibt es einen einfachen Trick: Öffnen Sie das Inventar und warten Sie, bis die Wirkung des Giftes nachlässt. Selbst wenn Ihre Lebenspunkte auf Null sinken, stirbt Ihr Charakter nicht, solange das Inventar geöffnet ist. Sie können sich anschließend mittels normaler Heiltränke wieder ge-

sund trinken und benötigen künftig keine Vergiftungsheiltränke mehr.

markusmrkl



Am Strand vor Kap Dun finden Sie zwei Höhlen. In der hinteren der beiden lauern tief unten zwei große Drachen, die nach ihrem Ableben einige wertvolle Schätze freigeben. Besonders einfach kommen Sie an jeweils 500 Erfahrungspunkte und die Kostbarkeiten, wenn Sie die Monster mit einem normalen Bogen aus der Deckung heraus erledigen.

UnLimiTeD



Auf dem Weg von Kap Dun beziehungsweise Reddock in Richtung Hauptstadt kommt Ihr Held an mehreren Höhlen vorbei. Diese werden von Lurkern, Banditen und anderen Fieslingen bewohnt. In einer dieser Höhlen hält sich auch Ortega auf, den Sie im Rahmen einer Quest für die Söldner Kap Duns erledigen müssen. Die meisten Banditen und auch Ortega selbst befinden sich auf einem Plateau, das Sie auch durch das Hochlaufen an einem geborstenen Mauerstück erreichen können. Die Banditen springen dort allerdings so gut wie nie herunter. Somit ist es für Sie relativ simpel, die Räuber per Fernkampf ins Grab zu schicken.

UnLimiTeD



Das relativ früh verfügbare Flammenschwert kostet enorm viel Rechenleistung und führt zu heftigen Rucklern. Sollten Sie auf diese mächtige Waffe dennoch nicht verzichten wollen, versuchen Sie den folgenden Trick: Belegen Sie den Schnellauswahlslot 1 mit dem Schwert und legen Sie ein anderes an. So können Sie die Spielwelt bedeutend flüssiger erkunden.

Anchoress



Gothic 3: Das Flammenschwert führt zu einem massiven Abfall der Framerate.

GUILD WARS NIGHTFALL



Zerlegen Sie unbenötigte magische Gegenstände mit dem Wiederverwertungswerkzeug in ihre Einzelteile. Oft können Sie die Boni (Insschriften, Runen etc.) in Ihre Waffen einbauen, neue Items herstellen oder schlicht gewinnbringend verkaufen.



Sprechen Sie an Wiederbelebungssteinen auf jeden Fall die Wächter

an. In der Regel geben die Ihnen äußerst hilfreiche Boni (zusätzliche Erfahrungspunkte und Beförderungspunkte) auf spezielle im Gebiet vertretene Feindgruppen.

MADDEN NFL 07



Zeigen Sie Geduld bei der Elternwahl, bis Sie einen Vater mit Hall-of-Fame-

Vergangenheit auf Ihrer gewünschten Position erwischen. So verfügen Sie gleich zu Karrierebeginn über respektable Charakterwerte und haben beste Aussichten auf einen Startplatz in einem NFL-Team.



Nutzen Sie bei Laufspielzügen grundsätzlich die Lead-Blocker-Funktion.

Damit reißen Sie erheblich effektiver eine Lücke in die gegnerische Verteidigungsreihe als die KI. Auch den anschließenden Lauf sollten Sie selbst übernehmen, der Computer übersieht manchmal die von Ihnen geschaffene freie Bahn.



Madden NFL 07: Durchbrechen Sie die gegnerische Verteidigung als Lead Blocker.

NEED FOR SPEED CARBON



Geben Sie die folgenden Cheats während des »Click To Continue«-Bildschirms ein, um ein wenig zu schummeln:

CHEAT	WIRKUNG
canyonalltheway	alle Strecken
5grand5grand	»Castrol Cash«
shinycarsarethebestcars	verchromte Wagen
chasingmobile	die Corvette Interceptor ist im Quick-Race anwählbar
guesswhoisback	die Cross-Corvette ist im Quick-Race verfügbar
watchoutthebigtruckishere	Müllwagen im Quick-Race
bigredfiretruck	Feuerwehrwagen im Quick-Race
trashtalking	Rhino im Quick-Race verfügbar
friendlyheadlocksapplied	unbegrenzte Crew-Aufladung
nosforeverever	unbegrenzt Nitro
slowitdownwhenyouwant	unbegrenzte Speed-Breaker-Verfügbarkeit

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

COMPANY OF HEROES: FLAGGENPUNKTE EINNEHMEN

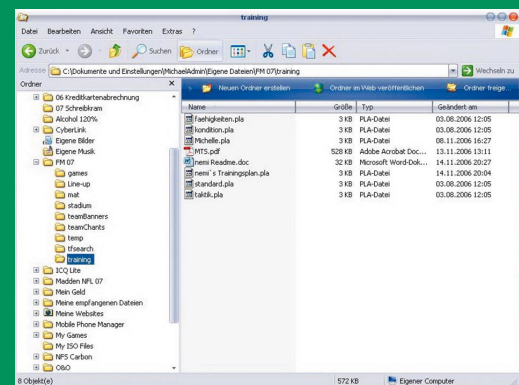
Ich hänge in einem Level absolut fest: Nachdem ich den »Hügel« verteidigt habe, geht es darum, drei Zielpunkte zu erobern und zu halten. Diese Mission scheint mir schlicht unmöglich, da ich jedes Mal dermaßen viele Punkte verliere, dass es früher oder später vorbei ist. Zwar habe ich es schon soweit gebracht, die beiden Hauptquartiere inklusive aller Gebäude zu zerstören, allerdings gingen währenddessen meine Punkte verloren. Gibt es vielleicht einen Trick, die Mission unkompliziert und schnell zu erledigen?

GameStar Seien Sie offensiv! Am Besten erobern Sie sämtliche wichtigen Punkte sofort mit ein bis zwei Trupps. Anschließend bauen Sie dort Abwehrstellungen und positionieren zusätzlich einige Panzer und Maschinengewehrstellungen. Sollten Sie dafür zu wenige Ressourcen zur Verfügung haben, müssen Sie die vorherige Mission wiederholen und versuchen, dort die nötigen Rohstoffe zu sparen.

FUSSBALLMANAGER 2007: TRAININGSZEITEN FALSCH

Ich habe ein Problem mit verschiedenen Trainingsplänen. Ab und zu lasse ich meine Mannschaft einen neuen Plan testen. Wenn ich nun versuche, einen neuen Trainingsplan über die Trainingseinstellungen zu laden, wird die in Anspruch genommene Zeit des Plans nicht zur Wochenauswahl hinzugefügt. Außerdem kann ich verfügbare Trainingswochen nicht aus alten Plänen löschen. Was mache ich falsch?

GameStar Leider gibt es kein Patentrezept für dieses Problem, da es sich um einen Bug handelt. Die einzige Möglichkeit liegt darin, die entsprechenden Trainingsplan-Dateien mit der Endung »*.pla« im Verzeichnis »Eigene Dateien\FM07\training« zu löschen. Ansonsten bleibt keine andere Möglichkeit, als auf den nächsten Patch zu warten.



Fußballmanager 2007: Löschen Sie nicht mehr benötigte Trainingspläne rabiat aus dem Training-Ordner im Spielverzeichnis.


SO ERREICHEN SIE UNS


Schicken Sie Ihre Fragen und Tipps an:


tipps@gamestar.de

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps & Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat, Easteregg oder simplen Kniff bis zu komplexen Insider-Taktiken und Editor-Schummeleien ist uns alles willkommen. Falls wir Ihren Beitrag im Heft veröffentlichen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einem Honorar von 13 Euro. Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie allerdings ein paar Spielregeln beachten:


- Der Beitrag muss von Ihnen stammen, nicht aus dem Internet.
- Der Tipp darf nur unserem Verlag vorliegen.
- Schicken Sie uns die Beiträge bitte per Mail. Den Text benötigen wir als Word- oder RTF-Datei, erklärende Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

 Wenn Sie einen Teamkollegen mitfahren lassen wollen, sollten Sie in der Regel zu einem Blocker greifen. Der drängt Kontrahenten akkurat zur Seite und warnt über Funk vor heimtückischen Angriffen. Den Drafter, der Ihnen durch Windschattenfahren Vorteile verschafft, sollten Sie nur auf Strecken ohne scharfe Kurven einsetzen. Der Scout, der die Strecke nach Abkürzungen absucht, taugt hingegen wenig, da Sie die geheimen Wege auch selbst gut sehen können.

 Die zu Beginn wählbare Fahrzeugklasse bestimmt auch ein wenig den Schwierigkeitsgrad. Einsteiger sollten ein Tuning-Auto wählen, während Profis zu den biestigen Muscle-Cars greifen.

 Wenn Sie einen Bossgegner besiegt haben, dürfen Sie zwei Bonusgegenstände wählen. Greifen Sie immer zu den verdeckten Exemplaren. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass Sie hohe Prämien oder gar den Wagen des eben geschlagenen Gegners kassieren.

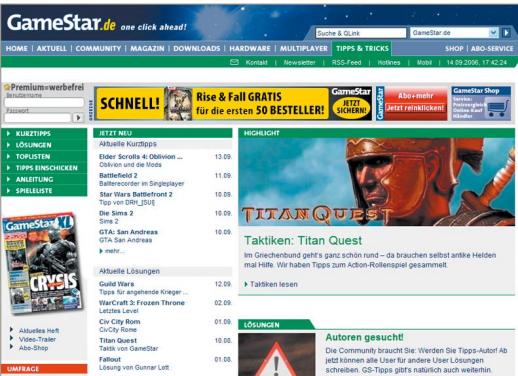
PRO EVOLUTION SOCCER 6

 Folgender Spezialtrick ist mit Ronaldo möglich: Sobald der brasilianische Superstar in Ballbesitz ist, führt er, wenn Sie die Taste für den Übersteiger dreimal hintereinander schnell betätigen, zusätzlich einen kleinen Spezialtrick aus. Mit dem richtigen Timing lassen Sie Ihre Gegner ebenso leicht wie elegant stehen. Als Krönung können Sie nach erfolgreichem Trickser davonsprinten.

GTA


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.

SCARFACE


 Damit Toni Montana erneut zum Gangsterboss von Miami wird, greifen wir ihm mit ein paar Schummeleien unter die Arme. Geben Sie einfach die folgenden Codes im Cheat-Menu ein.


CHEAT	WIRKUNG
FPATCH	1.000 Schuss
OLD FAST	antiker Rennwagen
666999	Sie erhalten den »Bacinarì«
BLACK	schwarzer Anzug
BLUE	blauer Anzug
BLUESH	blauer Anzug und Sonnenbrille
TUNEME	»The World Is Yours« Musikstück von bReal
DOZER	Sie erhalten den Bagger
MARTHA	Tageszeit ändern
FLYTRT	Polizei-Druck verringern
NOBALLS	Gang-Druck verringern
DUMPER	der Muldenkipper ist in Ihrem Fuhrpark
AMMO	Munition wird aufgefüllt
MEDIK	Gesundheit wird aufgefüllt
GREY	grauer Anzug
GREYSH	grauer Anzug und Sonnenbrille
DONUT	Cop-Druck steigt an
GOBALLS	Gang-Druck steigt
SHAZAAM	Sie erhalten den »Lightning«
RAINY	das Wetter wird regnerisch
TBURGLR	Ihr Fahrzeug wird repariert
TANSHRT	Toni trägt sein sandfarbenes Hemd
TANSH	sandfarbenes Hemd und Sonnenbrille
BUMMER	Sie erhalten den »Stampede«
TIGSHIRT	Montana trägt ein getigertes Hemd
TIGERSH	getigertes Hemd und Sonnenbrille
WHITE	Sie erhalten den weißen Anzug
WHITESH	weißer Anzug und Sonnenbrille



Scarface: Mit einem 1.000-Schuss-Magazin überstehen Sie selbst solch heftige Ballereien.

SKISPRINGEN 2007


 Da Skispringen 2007 automatisch speichert, müssen Sie zu harten Maßnahmen greifen, wenn Sie nach einem Sturz den Wettkampf neu starten wollen. Wechseln Sie per [Strg] + [Alt] + [Entf] in den Windows-Taskmanager und beenden Sie Skispringen 2007. Beim erneuten Spielstart ist Ihr Sturz vergessen, und Sie können das Springen neu beginnen.


 Absolvieren Sie grundsätzlich das Extratraining. Die Übungslektionen sind meist kinderleicht und verdoppeln nahezu Ihr Repertoire an Trainingspunkten. Aber Vorsicht, wenn Sie in einem bestimmten Bereich (blau markiert) landen sollen: Geübte Springer schießen schnell übers Ziel hinaus und müssen den Sprung deshalb kurz vor der blauen Zone per linker Maustaste abbrechen.





Skispringen 2007: Brechen Sie beim Extratraining den Sprung noch vor der blauen Zone ab.

TOP SPIN 2

 Konzentrieren Sie sich zu Karrierebeginn voll und ganz aufs Training. So lernen Sie erstens sämtliche Schlagfeinheiten und steigern schnell Ihre Charakterwerte. Das üppige Startkapital lässt es problemlos zu, dass Sie anfangs ein paar kleinere Turniere auslassen.

 Wechseln Sie grundsätzlich den Sponsor, sobald dies möglich ist. Es ist weitaus einträglicher, das Begrüßungsgeld mitzunehmen, als auf die diversen Sonderboni zu spekulieren.

 Üben Sie das Timing für Spin- und Schnittaufschläge. Bei korrekter Ausführung sind diese sogar mächtiger als der Risikoaufschlag, weil sie den Gegner weit aus dem Feld treiben.

 Passen Sie die Talentverteilung an Ihre Spielweise an und nicht umgekehrt. Wer nur selten ans Netz geht, benötigt keine Sterne beim Volleytalent. Niemals vernachlässigen sollten Sie jedoch Geschwindigkeit, Präzision, Power, Vorhand und Rückhand, da jede Spielweise von diesen Talenten profitiert.

Tobias Schwaiger / HK



Top Spin 2: Nur wer häufig ans Netz stürzt, sollte Sterne ins Volley-Talent investieren.

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)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Jörg
Spormann
(js, lgt.)



Sascha
Mutschler (sam)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Christian
Merkel (cm)



Praktikant:
Michael Ober-
meier (mo)

Freie Mitarbeiter: André Linken, Florian Holzbauer

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Isa
Stamp



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Daphne
Cisneros

Tobias Schwaiger

Korrespondenten:
Stacy Cowley (New York)
Zhang Ran (Shanghai)
Martyn Williams (Tokio)



Heiko
Klinge (hk)



Daniel
Matschijewsky
(dm)



Fabian
Siegmund (fab)



Hendrik
Weins (hw)



Alexander
Beck (ab)



Trainee:
Patrick
Maier (pm)



Walter
Reindl (wr)



René
Heuser (rh)



Roland
Wolf



Anita
Thiel



Ulrike
Hartdegen



David
Wolski



Peter
Sayer



Sumner
Lemon



George
Dragon



Lukas
Erben

Korrespondenten:
Stacy Cowley (New York)
Zhang Ran (Shanghai)
Martyn Williams (Tokio)

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

Jahresbezugpreise:

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 12/2006):

25.110.243 Page Impressions

4.420.996 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin



Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

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,
ODS Optical Disc Service GmbH / 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

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Christians Ausführungen zum Leserbrief von Thorsten Kempf kann ich nicht nachvollziehen. Jeder DVD-Player für 40 Euro und Fernseher ab 99 Euro kann eine DVD scharf und flüssig wiedergeben. Die Atmosphäre eines PC-Spiels steigt dagegen unweigerlich mit der Bildqualität. Bei den neuesten Spielen ist selbst eine Mördershardware nicht immer ausreichend, was an den Programmen selbst und deren schlechter Organisation / Planung / Programmierung liegt. Ich bin der Meinung, dass ein Spiel bei der Veröffentlichung eine Standard-Hardwareausstattung unterstützen muss und bugfrei darauf laufen sollte – leider klemmt es dazu oft auch noch inhaltlich (siehe Gothic 3).

Toni Bamberger

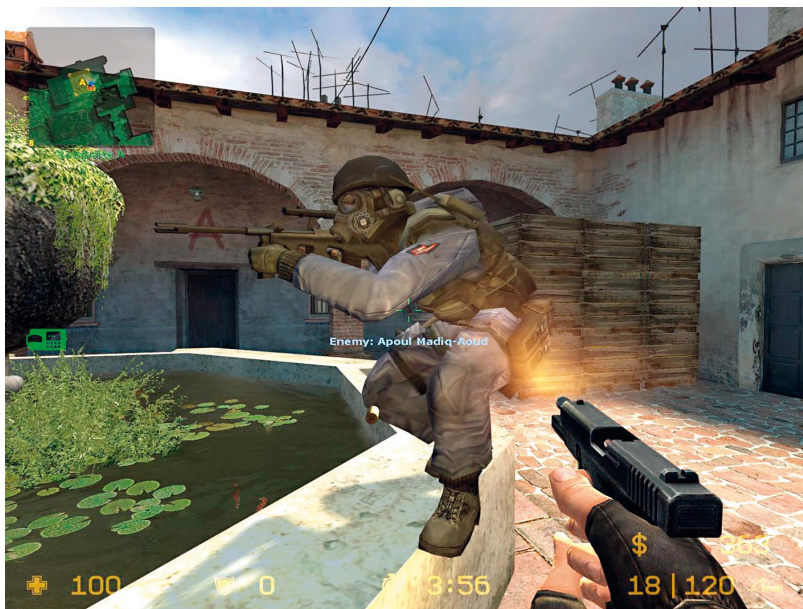
Mir liegt Christians Vergleich mit dem Fernseher, der etwas über die Qualität eines Films aussagen soll, quer im Magen. In der Tat muss man von einem Fachmagazin wie dem euren erwarten, dass ihr klar und deutlich herausstellt, wie schlampig der Hersteller Ressourcen verbrät, und danach den wirklichen praktischen Wert eines Spiels vermeldet. Oder anders gesagt: Die Hauptwertung muss der Erscheinung und dem Fluss des Spiels auf einem üblichen PC entsprechen. Die Spurtkraft des Familienvans ist entscheidend, nicht die eines Mercedes SLK, der von AMG aufgebremst wurde: Alltagsauglichkeit.

Markus Erich

Die Leserbriefe über den Hardware-Wahn haben mir aus der Seele gesprochen. Mir ist aufgefallen, dass ich der Budget-Rubrik meist mehr Zeit widme als den aktuellen Tests. Es ist traurig, dass den Entwicklern die Grafik wichtiger ist als ein innovatives Spielkonzept oder eine fesselnde Story. Aber gerade dadurch zeichnen sich doch Legenden aus, wie ihr sie zum Beispiel in eurem Report aufgeführt habt.

Carsten Noll

Ich komme mir von der Industrie für dumm verkauft vor! Ich bezahle volles Geld für unfertige Spiele, die ich mir an meinem Rechner als Diashow ansehen



Counterstrike Source: »Momentan spielen mehr als 500 Clans die 5on5-Ladder in der ESL.«

kann. Selbst wenn ich das nötige Kleingeld hätte, um alle drei Monate aufzurüsten, wüsste ich nicht recht, was ich kaufen soll. Einen Pentium 7 MMX Quattro Formaggi auf Sockel 0815? Eine Radeon XYZ 98746 GT Ultra Pro? Bis ich wirklich verstanden habe, welche Hardware für mich die richtige ist, ist diese schon wieder veraltet.

Malcev Andreas

Nachdem in der letzten Ausgabe ein paar untreue Gesellen den Abgang zur Konsole verkündet haben, kann zumindest ich euch beruhigen: Ich spiele seit 15 Jahren nur auf dem PC und habe im Traum nicht vor, mir so eine Konsole zu kaufen. Erstens kann ich als Shooter- und Aufbauspielfan mit der gängigen Genreauswahl auf Konsolen herzlich wenig anfangen. Zweitens leide ich unter einer akuten Gamepad-Allergie, so ein Ding kommt mir nicht ins Haus. Und drittens halte ich das Kostenargument für eine Milchmädchenrechnung: Mit etwa 50 bis 70 Euro im Monat kann man ein bestehendes PC-System durchaus auf der Höhe der Zeit halten. Dafür sind die Spiele aber wesentlich günstiger als auf den Konsolen. Und: Mit einer Konsole kann man nur spielen, mein PC jedoch ersetzt mir den Fernseher, die Stereoanlage und eben auch die Konsole.

Manuel Britsch

KONTROLLBESUCH COUNTERSTRIKE SOURCE

Dass das alte Counterstrike inzwischen schon mehr als verstaubt ist, muss ich euch nicht sagen. Aber dass ihr den Nachfolger Counterstrike Source in eurem Kontrollbesuch-Artikel derart schlecht macht, finde ich absurd. Momentan spielen mehr als 500 Clans die 5on5-Ladder in der Electronic Sports League (ESL). Ich denke, das allein beweist schon die Ligatauglichkeit. Bugs sind mir in meinen Wars nie unangenehm aufgefallen. Auch das Waffenverhalten ist realistisch, und nur weil es eine kleine Umstellung vom Urvater Counterstrike darstellt, kann man noch lange nicht sagen, es wäre »ungenau«.

Henrik Kalveram

Petra schreibt, »in den großen Turnieren wie der ESL« werde »immer noch das alte Counterstrike gespielt, denn die Source-Variante genügt selbst nach mehreren Patches den Ansprüchen der Profis noch nicht.« Tatsächlich hat die ESL ganze 35 deutsche Counterstrike-Source-Ligen mit insgesamt rund 5.500 Teams und 650 Matches pro Tag und kann sich damit gegen die 28 CS-Ligen mit 8.300 Teams und 700 Matches pro Tag gut behaupten.

Kai Liebscher



Star Trek Legacy: »Ich bin erschüttert: Dass ich ein Star-Trek-Spiel erleben muss, das spielerisch so flach ist, hätte ich nie gedacht.«

STAR TREK LEGACY

Es lässt mich immer wieder erschauern, wie skrupellos Legenden zerstört werden. Einige Entwickler und Publisher sind anscheinend der Meinung, dass eine Lizenz ein Freibrief sei, zu werkeln, wie es einem beliebt. Ich habe mir Star Trek: Legacy gekauft und bin erschüttert, was mir da als modernes Spielerlebnis verkauft wird. Dass ich ein Star-Trek-Spiel erleben muss, das spielerisch so flach ist, hätte ich nie gedacht. Ihr schreibt, dass das Spiel nur was für eingefleischte Trekkies sei. Im Gegenteil, Gene Roddenberry rotiert schon im Sekundentakt in seinem Grab.

David Oschmann

GESCHNITTENE VERSIONEN

Langsam, aber sicher überlege ich mir, ob es überhaupt noch sinnvoll ist, ein Spiel mit deutscher Sprachausgabe zu erwerben. Ich, eine erwachsene, volljährige Person, kaufe mir ein Spiel (deutsche Version, da ich kein Englisch verstehe), und erhalte (obwohl auf der Packung »ab 18« steht) ein völlig kastriertes Spiel. Nun habe ich ein paar Fragen:

- 1) Wieso sind Spiele ohne Jugendfreigabe (ab 18) trotzdem entschärft?

- 2) Wieso müssen wir Schweizer oder auch die Österreicher unter der deutschen »Zensur« von Spielen leiden?
 - 3) Sollten die Spielehersteller nicht auf der Packung angeben, dass ihr Spiel entschärft und geschnitten ist?
 - 4) Wieso zahle ich 100% des Preises, wenn ich dafür nur 90% des Spiels kriege?
- Michael Bossart

GameStar 1) Die meisten Hersteller entschärfen Ihre Spiele vorsorglich, um eine niedrigere Alterseinstufung zu bekommen. Denn die hat klare Auswirkungen auf die Verkaufszahlen – ein Spiel ab 16 läuft in Deutschland besser als eines ab 18. Zudem kostet die USK-Prüfung Zeit und Geld; kein Hersteller kann es sich leisten, das Urteil abzuwarten, dann zu schneiden und erneut prüfen zu lassen. Deshalb wird vorausseilend entschärft. Wenn ein Spiel eine Altersfreigabe ab 18 bekommen hat und trotzdem geschnitten ist, kann man davon ausgehen, dass es ohne die Schnitte überhaupt kein Prüfsiegel bekommen hätte und wohl indiziert worden wäre.

2) Publisher veröffentlichen ihre Spiele meist nicht für einzelne Länder, sondern für Sprachräume. Übersetzte, aber ungeschnittene Versionen speziell für Österreich und die Schweiz zu produzieren lohnt sich in der Regel nicht, weil die beiden Märkte nicht groß genug sind.

3) Die Hersteller haben naturgemäß kein Interesse daran, Käufer abzuschrecken, indem sie klare Hinweise auf Schnitte geben. Gelegentlich trifft man auf den umgekehrten Fall: Sticker auf der Packung werben dafür, dass ein Spiel der Originalfassung entspricht.

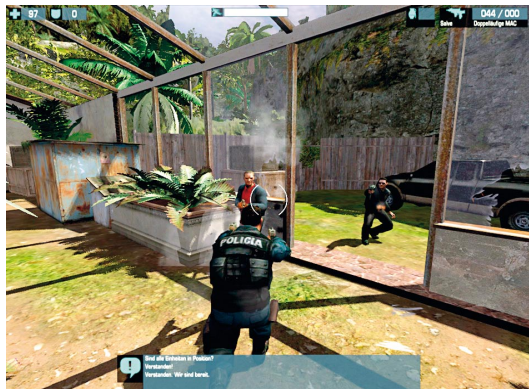
4) Wir kennen kaum ein Spiel, das so grob beschnitten wäre, dass große Teile entfernt wurden oder ernsthaft in die Spielmechanik eingegriffen wird. Oft fehlen Blut, einige Texturen und Effekte oder Animationen – deutlich schlechter wird dadurch kein Spiel.

Christian Schmidt

»KILLERSPIELE«

Der Report »Wieder die Killerspiele« mit der Rubrik »Schlechte Recherche« und besonders das Gespräch mit »Alexander Diehlmann« haben mir ausgesprochen gut gefallen! Seine Aussagen haben mir gezeigt, dass es da draußen doch noch einige heranwachsende Menschen gibt, die nicht vollkommen gedankenlos mit Waffen bzw. waffenenthaltenden Medien umgehen. Viele sollten sich daran ein Beispiel nehmen und sich die Augen öffnen lassen.

Lennart Hell



Geschnittene Spiele (El Matador): »Wieso zahle ich 100% des Preises, wenn ich dafür nur 90% des Spiels kriege?«

FEHLER!

Hinter dem Verlagsgebäude verläuft ein langgezogener, mit Dornen gesicherter Zaun; dahinter erstreckt sich bis zum Horizont ein Wald. Wenn es dunkel wird, steigert sich das Murmeln aus dem Forst zu einem fortwährenden Huschen, Knacken und Krächzen, und grotesk verwachsene Zwergwesen drängen gegen die Abspernung und rütteln schnarrend an den Gittern. Wenn am Morgen der Wachdienst seine Etappe abläuft, findet er die Maschen an vielen Stellen durchbrochen, und im Verlagsgebäude sind manche Artikel nicht mehr so, wie sie am Abend zuvor waren.

PREVIEW: LEFT 4 DEAD

Im Preview zu **Left 4 Dead** schrieb Michael Graf unter den Screenshot eines Soldaten mit M16-Gewehr: »Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das M16-Schnellfeuergewehr.« Zu seinem Entsetzen musste er im gedruckten Heft lesen, dass daraus »Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das M60-Maschinengewehr« geworden war. »Vielleicht war da ja bei Herrn Graf der Wunsch der Vater des Gedanken«, mutmaßt Benjamin Moos. Nein, das kann's eigentlich nicht sein, Michael hat ja jederzeit Zugriff auf die M60-Redaktionsgewehre, die er täglich polieren muss. Dass wir sie neuerdings absichtlich über den Zaun in den Wald werfen, macht die Sache für ihn natürlich nicht leichter.

HARDWARE-TEST: RAZOR COPPERHEAD

Im Hardware-Test der Maus **Razer Copperhead** vergab Florian Klein eine Auszeichnung für die Hardware-Referenz bei den Mäusen. Zu seinem Verblüffen musste er im gedruckten Heft lesen, dass daraus die Hardware-Referenz bei den Tastaturen geworden war. Florian, der seine Artikel mit der Copperhead schreibt, ärgert sich über das Missverständnis: »Zum Tippen taugt die Maus gar nichts! Ich hätte dafür lieber eine Intellimouse, aber die kriege ich ja nicht, angeblich aus erzieherischen Gründen!«

VIDEO: WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

In seinem Video zu **World of Warcraft: Burning Crusade** beschrieb Michael Trier vom Himmel regnende Höllenbestien, verglich die saftigen Wiesen mit Mulgore und verabschiedete sich im Namen seines Trollpriesters. Zu seinem Erstaunen musste er auf der fertigen DVD hören, dass Elementare vom Himmel fielen, die Wiesen wie das Brachland aussähen und er einen Troll-Druiden spiele. »Diese Verwechslungen, mögen sie noch so klein sein, kann ich als aktiver WoW-Spieler nicht auf mir sitzen lassen!«, knurrt Andreas Ettlich. Wir auch nicht, weshalb Michael ab sofort nicht mehr zu den aktiven WoW-Spielern gehört. Derzeit muss er noch im Bett fixiert und stark sediert werden, damit er nicht wieder die Fesseln durchbeißt; alle paar Stunden tupft ihm Michael Graf die Schaumflocken vom Mund.

EXTRALEBEN: ORF-SKI CHALLENGE 2007

In seinem Extraleben-Bericht über das kostenlose Spiel **ORF-Ski Challenge 2007** freute sich Heiko Klinge, dass die Richtzeit zur Teilname am Wettbewerb so fair ausgelegt sei, dass 99,9% aller Spieler sie erreichen würden. Zu seinem Erschrecken musste er im gedruckten Heft lesen, dass die Richtzeit für 99,9% aller Teilnehmer eine nahezu unüberwindbare Hürde darstelle. »Mein Tipp: Weniger Glühwein auf der Piste!«, spöttelt Benedikt Schuh. Ja, das hätte Heiko mal jemand sagen sollen, bevor ihm neulich die Roboterleber eingesetzt wurde! Immerhin war sein eigener Richtwert jahrelang 99,9% (medizinischer Alkohol); möglich, dass die Verwechslung darin ihre Ursache hat.

REPORT: WIEDER DIE KILLERSPIELE

In seinem Report über die »Killerspiele«-Debatte zitierte Christian Schmidt den Lehrerverbands-Präsidenten Josef Kraus und den bayerischen Ministerpräsidenten Edmund Stoiber. Zu seiner Freude durfte er im gedruckten Heft lesen, dass der oberste Lehrer mal Josef, mal Jürgen genannt wurde, und dass Stoiber nur als »Edmund« auftrat. Weil Christian der Verantwortliche für die Fehlerubrik ist, tun ihm solche Faux-pas wohl: Endlich wieder ein Grund, die M60 umzuschallen, bisschen Glühwein zu tanken, und dann ab in den Wald zur Jagd!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**GOthic 3: SOUNDTRACK**

Gibt's die Gothic-3-Musik herunterzuladen oder zu kaufen?

Ja. Der Soundtrack zu Gothic 3 hat sogar seine eigene Webseite (www.gothic3soundtrack.com, ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3246). Dort lassen sich drei Stücke probieren. Zudem gibt's nette Hintergrundinformationen zu den Machern und Musikern. Die Zwei-CD-Edition kostet derzeit rund 18 Euro.

GOthic 3: DATEIEN EXTRAHIEREN

Wie extrahiert ihr die Sounddateien von Spielen (zum Beispiel die Sprachsamples aus Gothic 3)?

Bei vielen Spielen, so auch Gothic 3, liegen die Dateien in Archiven verpackt. Teilweise lassen sie sich mit normalen Packprogrammen wie Winrar oder Winzip öffnen. Für Härtefälle gibt es für fast jedes Spiel Mini-Programme aus der Fangemeinde, die die Archive lesen können. Für Gothic 3 existieren gleich mehrere verschiedene Entpacker. Wir haben den G3 Explorer benutzt ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3247.

WERBUNG IN SPIELEN

In eurem sehr guten Artikel zur Werbung in Spielen habt ihr gefragt, ob die Spieltests in der GameStar zukünftig das Thema Werbung behandeln sollen. Für meinen Teil auf jeden Fall – ich möchte vor dem Kauf einer Software wissen, ob, wozu und in welchen Intervallen diese nach Hause telefoniert. Das ist für mich mittlerweile das entscheidende Kaufkriterium geworden. Ich habe grundsätzlich nichts gegen Werbung in Spielen. Das ergibt bei Sport- und Autorennspielen sogar Sinn, aber in dem Moment, wo ich dazu online sein muss, Daten ausgetauscht werden



Werbung in Spielen: »Ich möchte vor dem Kauf einer Software wissen, ob und wozu sie nach Hause telefoniert.«

und der Hersteller jederzeit stiller Beobachter auf meinem PC ist, spiele ich im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr mit. In diesem Sinne auch vielen Dank für die Kolumne von Petra Schmitz. Electronic Arts kann ja gerne versuchen, Spiele online per Download häppchenweise zu verkaufen – auf mein Geld wird das Unternehmen dann zukünftig wohl verzichten müssen.

Clemens Birke

Es ist heutzutage ein legitimes und logisches Mittel, in einem Medium, das ständig wächst und von der relevanten Zielgruppe genutzt wird, Werbung zu machen. Solange sie den Spielfluss nicht stört oder das Spiel gar unterbricht, ist das in Ordnung. Die Werbestrategen werden schon darauf achten, dass die Werbung ins jeweilige Spiel passt, da sie sich sonst lächerlich machen. Sehr wichtig finde ich aber auf jeden Fall, dass ihr in den Testartikeln darauf aufmerksam macht, falls vom Spiel Daten übertragen werden. Solange diese Informationen absolut anonym sind, mag das noch okay sein, wenn es aber persönlich wird, dann gehen die Entwickler mindestens zwei Schritte zu weit!

Thorben Kerkenberg

GOLDFARMER

Ich lese eure Zeitschrift stets sehr gerne. Aber was ich in der letzten Ausgabe fand, ließ mein Blut kochen! Auf Seite 115 befindet sich eine Werbung von GameGoods, einer Firma, die Gold an Spieler von World of Warcraft verkauft. Diese bescheuerte Verkauferei nimmt zunehmend Einfluss auf das gesamte Spielgeschehen – Waren im Auktionshaus steigen auf Preise, die sich ein normaler Spieler gar nicht mehr leisten kann, und Chinafarmer im Dienst dieser Firmen schlachten Spieler die Rare-Mobs weg, um deren Items dann zu viel zu hohen Preisen im Auktionshaus anzubieten. Ich verlange von euch, dass IHR, die Redaktion, Einfluss auf eure Anzeigenabteilung nimmt, um zukünftig Werbung dieser Art aus eurem Heft herauszuhalten!

Johannes Petersen

GameStar Die Redaktion GameStar distanziert sich von Goldverkäufern, hauptsächlich weil wir die Ausbeutung chinesischer Menschen für die Luxuswünsche westlicher Spieler für unerträglich halten. Letztendlich bestimmt aber die Nachfrage das Angebot – wir möchten hiermit alle Online-Rollenspieler auffordern, derlei Dienste erst gar nicht in Anspruch zu nehmen. Das wäre viel effektiver als ein »Werbeverbot«. Wir haben unsere Anzeigenabteilung, die von uns getrennt arbeitet und der gegenüber die Redaktion nicht weisungsbefugt ist, aufgefordert, keine diesbezüglichen Anzeigen in GameStar zuzulassen.

Gunnar Lott

KINDER UND SPIELE

Ich gebe zu, ich lasse meine Kinder (8 und 10) ab und an für kurze, kindgerechte Zeit in Azeroth rumrennen – aber ich sitze dabei und überlasse sie nicht dem Bildschirm. Ein kleines Beispiel: Für eine Quest sollte man eine gewisse Anzahl von Nachtsäblern (katzenartige Geschöpfe) töten. Die Reaktion meiner Kleinen: Mama, ich will das aber nicht, die sind schön! Anderes Beispiel: Jemand forderte meine Tochter zum Duell heraus. Sie schrieb zurück: Nein, ich möchte dich nicht verhaufen, das tut weh! Derjenige war sehr verblüfft – ich habe mich hinterher noch einige Zeit mit ihm über diese Reaktion unterhalten. Meine Kinder nehmen dieses Spiel eher als Möglichkeit, sich mit anderen Menschen zu unterhalten (was manchmal zu sehr witzigen und überraschten Reaktionen der Mitspieler führt). Genauso ist es teilweise auch in anderen Spielen: Sie werden einfach als eine andere Art der Kommunikation angesehen – und sei es nur, um sich mit Gleichgesinnten zu messen, ohne einander wirklich zu verletzen.

Biggi Schötteldreier

Ich spiele Counterstrike, und ich bin manchmal erschrocken, wie jung manche Spieler sind. Auf einem Server hat sich herausgestellt, dass ein Stammspieler gerade mal

GamePro 3/2007 mit DVD – ab 7.2. am Kiosk!

Final Fantasy XII: Wir durchleuchten Squares Mega-Rollenspiel – können die Kult-Entwickler die Qualität der Serie halten? Dazu: Test-Video auf DVD!

Playstation 3: Wir spielen für euch Gran Turismo HD, MotorStorm, Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5 u.v.m.

Jugendschutz: Wie funktioniert der Jugendschutz in Deutschland? Wie USK, BPjM & Co. entscheiden, was wir spielen dürfen.

Wii-Tricks: Wiimote am PC, Filme auf Wii, Mii-Tausch über das Internet – in unserem großen Special (plus Video) verraten wir die besten Kniffe.



13 Jahre alt ist (wohlbemerkt: die USK hat Half-Life 2 und Counterstrike als nur für Erwachsene geeignet eingestuft). Auf dem Server war kein Admin vertreten. Auf anderen Servern sind immer Admins dabei, und Spieler, die sich als minderjährig herausstellen, werden sofort gekickt. Gut so! Nur armselig, dass die Verantwortung dann bei einem völlig Fremden liegt, der sie eher wahrnimmt als die Eltern.

Sascha Wuttke

TRACKMANIA UNITED

Ich habe mal meine persönliche Wertung für das neue Trackmania United aufgestellt. Ich war im November Beta-Tester und kann nur sagen: Das wird der Hammer!

Raffael Thiessen

TRACKMANIA UNITED **RENNSPIEL**

Entwickler: NACOS (TM Sunrise, 65 kOS, 85 Punkte)
 Publisher: Desphimot
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-ROM, 1 DVD
 USK: ohne Altersbeschränkung

Angenehm: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Fortschrittlicher: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Profi: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

Reifere PCs: Für Standard-PCs, für High-End-PCs
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMAL **STANDARD** **OPTIMUM**

1.8GHz Intel 2.2GHz Intel 3.0GHz Intel
 XP/100 AMD XP2200 AMD XP2400 AMD
 256MB RAM 1.0GB RAM 2.0GB RAM
 1.6GB Festplatte 4GB Festplatte 4GB Festplatte

Reifere von Game pad
 Reifere: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Top: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MULTIPLAYER **Sehr gut**

Spielemodi: (Spielart): Time Attack, Records, Hot Seat (unbegrenzt)
 Typen: Internet, LAN
 Reifere: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Spiel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BEWERTUNG

GRAFIK 9/10
 Schöne Grafik
 Realismus
 Detailreichtum

SOUND 9/10
 Passende Motorsounds
 Klänge
 Wiedergabe

BALANCE 10/10
 Perfekt ausbalanciert
 Schwierigkeitsgrad

ANIMATIONS 10/10
 Schöne Animationen
 Reifere

BEWERTUNG 9/10
 Einfache Steuerung
 Reifere

UMFANG 10/10
 Große Auswahl
 Reifere

PREISLEISTUNG 9/10
 Preis/Leistung
 Reifere

STRECKENDESIGN 9/10
 Gute Strecken
 Reifere

94

Trackmania
 United:
 GameStar-
 Leser Raffael
 Thiessen re-
 nete schon
 mal seine
 eigene Wer-
 tung aus.

BLIZZARD

Blizzard war einmal mein Lieblingssentwickler. Titel wie Diablo, Diablo 2, Starcraft, Warcraft 3 lassen das Herz jedes Spielers höher schlagen. Doch seit dem Warcraft-3-Addon Frozen Throne Mitte 2003 hat Blizzard keinen Solo-Titel mehr rausgebracht. Sie sind auf den Online-Rollenspiel-Zug aufgesprungen und dort verblieben. Hoffentlich vergisst Blizzard nicht

die vielen Menschen, die gerne alleine eine Spielerfahrung erleben und nicht immer online mit anderen spielen wollen.

Michael Kutschka

SUPPORT IN GUILD WARS

Ein Aspekt, der in den Tests von World of Warcraft und Guild Wars zu kurz kam, ist der Support bei Spielproblemen. World of Warcraft ist dabei klar der Spitzenreiter. Die Gamemaster sind zu jeder Zeit anschreibbar, freundlich und gehen konkret auf das Problem ein – und das bei einer sehr geringen Bearbeitungsdauer (so zumindest meine Erfahrung). Der Support von Guild Wars ist dagegen recht traurig. Selbst bei ernsthaften Dingen wie einem gehackten Account (so bei mir passiert) wurde ich mit Standardantworten abgespeist. Der Hack wurde mir zwar bestätigt, aber eine Wiederherstellung schien für den Support unmöglich. Jetzt spiele ich World of Warcraft, denn die 13 Euro pro Monat sind mir lieber als ein Account, den man wegen eines Hacks verliert.

Sebastian Neubauer

HALLO GAMESTAR TEAM!

TAUSEND DANK

FÜR DIE

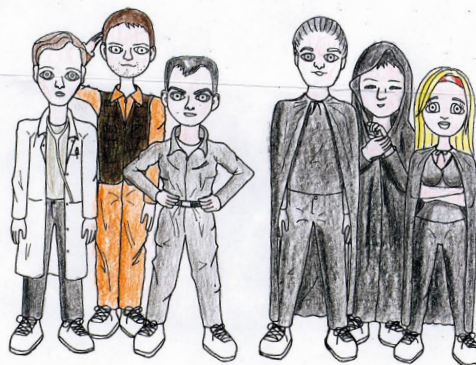
WEIHNACHTSKARTE

UND DIE

RAUMSCHIFF

GAMESTAR DVD. ☺

Ragnar Mole



SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
 GameStar-Leserbrief
 Lyonel-Feining-Str. 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:
brieff@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.

HAIKU- WETTBEWERB

Sumimasen! Verzeihen Sie bitte! Wir konnten ja nicht ahnen, dass sich unter Ihnen so viele Großmeister der japanischen Lyrik befinden. In der letzten Ausgabe hatten wir Sie gebeten, uns ein Haiku zu schicken, ein japanisches Kurzgedicht – auf Deutsch natürlich, damit's auch unsere ungebildeten Redakteure verstehen. Fast 100 Leser haben mitgemacht! Auf dieser Seite präsentieren wir die besten Werke, die wir mit einem Preis belohnen. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner. Omedetou gozaimasu. 

**Dank Gothic weiß ich,
was ich einmal werden will:
ein Kammerjäger.**

Tobias Bennecke

**Killerspiele sind
doch nur so schlimm, weil sie die
Presse so darstellt.**

Martin Thiemar

**Für einen Haiku
reicht leider nicht mein IQ.
Fragt lieber Heiko!**

Philip Zahn

**Link bleibt unser Held!
Bei jedem Abenteuer
rettet er die Welt.**

Larissa Stoffers

**Bin Guybrush Threepwood
und ein mächtiger Pirat.
Wo bleibt mein Teil fünf?**

Samuel Lorch

**Morgens Counterstrike.
Mittags in World of Warcraft.
Abends Kopfschmerzen.**

Ruben Hermann

**Mein Haiku für euch,
euer Geschenk nun für mich –
da freue ich mich!**

Sven Wöhner

**13375!34{ { 3€/Λ/u7'7 V0|\\
53||3\$73|2|\\4|\\Λ/73N !|V||34 |?r0Zz.
|_43<|-[3r|!@/-/, oder?**

Peter Guckenbiehl

*(danke für die Übersetzung an unseren
Internet-Guru Walter Reindl)*

**Die Schurken zittern,
Die Frauen werden versteckt:
Sam ist betrunken!**

Friedhelm Soldan

**Ich find' Gamestar toll
weil kritisch berichtet wird.
Bleibt so, ihr seid geil!**

Jochen Wolf

**Als Unterstadt noch
Undercity war, ja da
war es schöner da.**

Michael Puschnig

**Weihnachtstragödie:
Der Computer ging kaputt,
am Heiligabend.**

Georg Grumbd

**Reichen drei Zeilen
für eine Bewerbung bei
eurer Redaktion?**

Stephan Klimmeck

**Jeder spielt heut was.
Nur ich hab keine Zeit. Denn
ich les' die GameStar.**

Daniel Ruf

**Ich kenne mich aus,
ich bin ein absoluter
Verehrer der Maus,
und liebe den Computer!
Viele Bits und Bytes,
Papierkorb und kein Schlusstrich,
eigene Dateien,
und Arbeitsplatz sind lustig!
Ja es macht mir Spaß,
ich könnt mich drin verlieren,
Spiele installier'n,
und auf den Bildschirm stieren.
Ein ganz schweres Spiel,
ich bin schon am verzweifeln,
warum klappt das nicht?
Ich kann es nicht begreifen!
Doch ein Sonderheft,
steht mir mit Rat zur Seite,
ohne GameStar wär,
manches Spiel eine Pleite!**

*Max Sellmer (eigentlich kein Kurzgedicht,
aber so schön, dass es einen Preis verdient)*

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Ganz einfach: Entwerfen Sie ein schönes, neues Logo für GameStar. Ob rund oder eckig, gerade oder krumm, mit Stern oder ohne – alles ist erlaubt. Also schwingen Sie sich an Bleistifte und Mäuse! Es lohnt sich: Die Gewinner bekommen wie immer einen Preis. Beispiele gibt's rechts und unten.



Der Einsendeschluss ist der 17. Februar 2007. Bitte schicken Sie uns Ihre Logos samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningering-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Logo«



31
Dezember

Das Jahr das war

SO WAR 2006

Weil die großen Platzhirsche fehlen, bekommen 2006 originelle und innovative Spiele viel Augenmerk. Gleichzeitig kämpfen Spieler mit Bugs, Hardware-Anforderungen und Vorurteilen der Gesellschaft.

Der Rest von Deutschland würde sicher sagen: 2006 war das Jahr der Fußball-Weltmeisterschaft. An Computerspielen ging der Kicker-Karneval aber – abgesehen von leergefegten Servern und dem obligatorischen Electronic-Arts-Ableger **Fifa WM 2006** – eher folgenlos vorbei. Welches Etikett lässt sich dem Spielejahr stattdessen ankleben? Das Jahr der Rollenspiele? Das Jahr der Bugs? Beides richtig. Vielleicht darf man den Jahrgang 2006 aber in den Nachwellen der WM ebenfalls in dem neugewonnenen, leichtherzigen Patriotismus einfärben, der das Land erfasst hatte: 2006, das ist das Jahr der Deutschen. Die Games Convention in Leipzig entthront die US-Messe E3, die radikal verkleinert wird. Deutsche Entwickler bringen reihenweise Titel auf den Markt, die in ihren Genres inhaltlich wie technisch auf Weltniveau spielen und internationale Anerkennung finden – **Anno 1701**, **Spellforce 2**, **Darkstar One**, **Paraworld**, **Geheimakte Tunguska**. Mit **Crysis** steigt ein deutsches

Projekt zum Hoffnungsträger des ganzen Shooter-Genres auf. Und nicht zuletzt ist es kein **Sims 2** oder **World of Warcraft** mehr, sondern ein hiesiges Spiel, das sich 2006 besser verkauft hat als jedes andere.

Der Markt

Das Insel-Aufbauspiel **Anno 1701**, erst Ende Oktober erschienen, findet 2006 hierzulande die meisten Käufer. 360.000 Stück bringt Sunflowers nach eigenen Angaben bis Jahresende an den Mann. Auf Rang 6 folgt mit **Gothic 3** ein weiteres deutsches Spiel, knapp geschlagen von **Oblivion** auf Platz 5, das allerdings auch deutlich länger im Laden lag und mittlerweile im Preis gesenkt wurde. In den Top 5 befinden sich drei Titel, die ins letzte Jahr zurückreichen.

Sowohl **World of Warcraft** als auch **Counterstrike Source** sind bereits 2005 erschienen, verkaufen sich aber weiterhin besser als fast jedes neue Spiel. Und **Die Sims 2: Haustiere** ist ein Erweiterungspaket zu einem Hit, der sich sogar seit 2004 beständig in den Verkaufscharts behauptet. Der Trend ist für die Branche alarmierend: Die Deutschen spielen immer weniger Spiele, die dafür immer länger. Wer in **Battlefield 2**, **World of Warcraft** oder auch **Die Sims 2** in eine Spielergemeinschaft von Gleichgesinnten eingebunden ist, braucht keine Abwechslung mehr. Auch **Anno 1701** wird sich erfahrungsgemäß auf Jahre hinaus in den Läden halten. Brillante, aber offenbar nicht ausreichend attraktive Spiele wie **Spellforce 2**, **Dark Messiah of Might & Magic** oder **Medieval 2** schaffen es 2006 nicht einmal in die Top 20 und verkaufen mit Mühe und Not 50.000 Exemplare – in Relation zum Produktionsaufwand ist das ein Flop. Von den 20 bestgehenden Spielen des Jahres stammen zehn von Electronic Arts. Es sind ausschließlich Fortsetzungen und Add-ons.

Die Spiele

Wie gewohnt erscheint die Masse der Spitzenspiele gehäuft zum Jahresende, wenn Weihnachten näher rückt; ab Oktober prasseln die großen Titel auf die Spielergemeinde. GameStar vergibt 2006 mehr

DURCHSCHNITTSWERTUNG 2006

59

Den höchsten Schnitt hat das Abenteuer-Genre (66), den niedrigsten die Action (52).

WERTUNGSSPEKTRUM 2006

9 bis 91

91 Punkte erhielten 2006 fünf Spiele. Unvergeben blieben 12, 16, 18, 25 und 54 Punkte.

GENRE-CHECK 2006

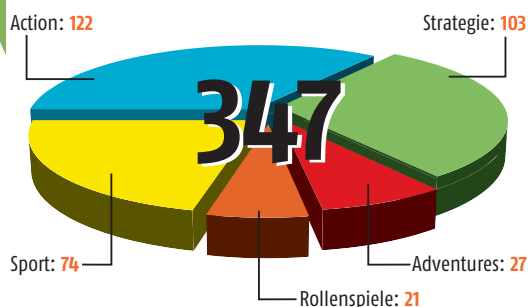
↘	Ego-Shooter	Prey, Call of Juarez, Battlefield 2142
➡	Actionspiele	Dark Messiah, Tomb Raider: Legend, Lego Star Wars 2
⬆	(Echtzeit-)Strategie	Medieval 2, Spellforce 2, Rise of Legends, Empire at War
➡	Aufbauspiele	Anno 1701, Caesar 4, Die Siedler 2: Die nächste Generation
⬆	Rennspiele	GTR 2, Flatout 2, NFS: Carbon, DTM Race Driver 3
➡	Sportspiele	Pro Evolution Soccer 6, NBA Live 07, Top Spin 2
⬆	Rollenspiele	Elder Scrolls 4: Oblivion, Gothic 3, Neverwinter Nights 2, Titan Quest
↘	Online-Rollenspiele	Guild Wars: Nightfall, Dungeons & Dragons Online
➡	Adventures	Geheimakte Tunguska, Ankh: Herz des Osiris, Runaway 2

90er-Wertungen als im vorhergehenden Jahr, insgesamt neun Stück (2005: 7). Allerdings fehlen absolute Spitzen; 91 Punkte bleibt die höchste Wertung (2005: 93). Wenn es 2006 ein dominantes Genre gab, dann waren es wohl die Rollenspiele – die Solo-Rollenspiele wohlgerneht. Denn das Online-Segment bringt außer zwei **Guild Wars**-Fortsetzungen nichts von Bedeutung hervor. Einzelspieler tauchen dagegen ab März in die **Oblivion**-Welt Cyrodiil ab, wechseln im Juni zu den Mythen von **Titan Quest**, im Oktober nach Myrtana (**Gothic 3**) und im November an die Schwertküste (**Neverwinter Nights 2**). Neben der Qualität der Spiele gefällt die Bandbreite: Vom erzählstarken Traditionsrollenspiel über grafisch brillante Entdeckerwelten bis hin zur **Diablo**-würdigen Schnitzerei ist alles dabei. Auf ein gutes Jahr blicken auch die Rennspieler zurück. Insgesamt 31 Genre-Vertreter sind 2006 erschienen, 14 davon bekommen eine GameStar-Kaufempfehlung. **Flatout 2** überholt das gute **Need for Speed: Carbon**, **GTR 2** setzt Realismus-Maßstäbe, **DTM Race Driver 3** beeindruckt mit seiner spielerischen Vielfalt.

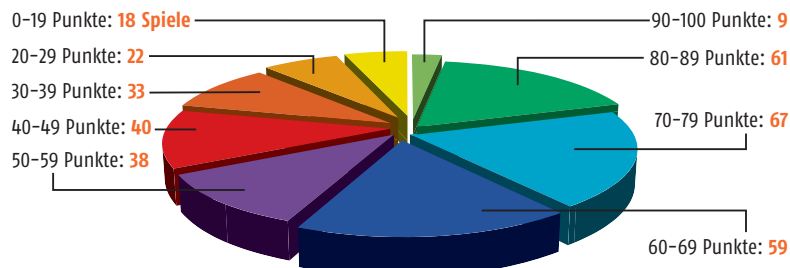
Die Actionflaute

Das Strategie-Genre erneuert sich vor allem grafisch – ein Trend, den im Vorjahr **Age of Empires 3** angestoßen hatte. Von den sechs

GETESTETE SPIELE 2006



WERTUNGSVERTEILUNG 2006



137 von 347 Spielen (39%) bekamen eine Kaufempfehlung (70 Punkte oder mehr).

Spielen, die 2006 die seltene GameStar-Spitzenwertung von 10 Punkten in der Grafik bekamen, waren vier Strategiespiele. Dazu gehört das bildhübsche **Anno 1701** ebenso wie das exzellent animierte **Company of Heroes**. Kurios: Überraschend blüht das vergessene Untergenre der Römer-Aufbauspiele wieder auf, als in kurzer Folge **Die Römer**, **Civ City Rom** und der klare Qualitätssieger **Caesar 4** erscheinen.

Und die Actionspiele, das Genre, an dem der Puls der Branche gemessen wird? Vielleicht ist »Krise« ein zu hartes Wort. Aber zumindest durchläuft das Segment ein bemerkenswert stilles Jahr. In der Käufergunst spielen Actiontitel kaum eine Rolle. Von den heiß erwarteten Glanzlichtern – ein **Stalker**, ein **UT 2007**, ein **Crysis** – erscheint 2006 keines. In Abwesenheit der Platzhirsche rücken Spiele ins Scheinwerferlicht, die mit innovativen Ideen experimentieren. **Call of Juarez** setzt auf das un-

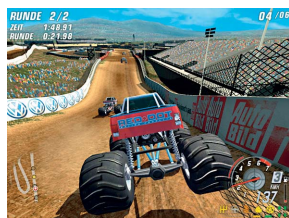
verbrauchte Western-Szenario und wechselnde Helden. **Dark Messiah of Might & Magic** ersetzt Pistolen durch Schwerter und Magie und macht Physik zum wertvollen Spielelement. Ähnliches gelingt **Prey**, das mit der Raumtiefe spielt und die klassische Oben-Unten-Orientierung verdreht. **Tomb Raider: Legend** wird durch eine effizient modernisierte Steuerung und schickes Charakterdesign zu einem fulminanten Comeback für Lara Croft. Belohnt wird all die Originalität nicht: Als einziges neues Actionspiel landet **Battlefield 2142** auf Platz 18 der 20 meistverkauften Spiele 2006.

Die Hardware

Dass 2006 ein ereignisreiches Jahr für die Spiele-Hardware ist, betrachten die Spieler mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Den größten Leistungssprung machen im Spätsommer die Prozessoren, als Intel mit seinem Zweikern-Chip Core 2

Duo den bisherigen Spitzenreiter AMD grob deklassiert – die Intel-CPU steigert die Leistung sprunghaft, bleibt aber preislich erschwinglich. Der Prozessoriese AMD überrascht dafür die gesamte Branche mit der 5,4 Milliarden Dollar schweren Übernahme des Grafik- und Mainboardexperten ATI (Radeon). Im November läutet Nvidia mit der GeForce 8 die Generation der DirectX-10-Grafikkarten ein. 2007 werden die ersten Spiele erscheinen, die von der neuen Grafikschnittstelle unter Windows Vista profitieren. Abteilung Experimente: Schon im Mai hatte die Firma Ageia eine eigene Einsteckkarte für Physikberechnungen auf den Markt gebracht, PhysX genannt. Das rund 200 Euro teure Stück dümpelt bis Jahresende weitgehend unbeachtet in den Läden, weil keine Spiele existieren, die klar von der Zusatzhardware profitieren. Gleichzeitig werden 2006 die tragbaren Notebooks im-

Spiele



DTM Race Driver 3 (87)
Überraschung im Januar:
–
Enttäuschung im Januar:
Vivisector (49)



Schlacht um Mittelmeer 2 (82)
Überraschung im Februar:
Star Wars: Empire at War (81)
Enttäuschung im Februar:
Rainbow Six: Lockdown (73)



Elder Scrolls 4: Oblivion (90)
Überraschung im März:
Spellforce 2 (91)
Enttäuschung im März:
Call of Cthulhu (69)



Fifa WM 2006 (81)
Überraschung im April:
Desperados 2 (80)
Enttäuschung im April:
D&D Online (69)

Januar

Februar

März

April

News

Um das überfüllte **World of Warcraft** zu entlasten, verringert Blizzard die Spielerzahl pro Server. Tausende von Abonnenten hängen in Warteschleifen. Außerdem: Der deutsche Clan Ocrana verabschiedet sich von Shootern und spielt nur noch Sport- und Rennspiele.

Midway engagiert die Hollywood-Größen John Woo und Chow Yun-Fat für ihr Actionspiel **Stranglehold**. Außerdem: **Half-Life 2: Aftermath** heißt nun **Episode 1**. Fabian »Lucas Jäger« Siegmund spielt in einer Episode der Sat1-Serie K11 den Mörder.

Bioware gründet ein Studio in Austin, Texas, um dort ein Online-Rollenspiel zu entwickeln. Außerdem: Deutschland gewinnt die Samsung Euro Championships, die Europa-meisterschaft im E-Sport.

Bethesda verkauft über das Internet so genannte »Plugins«, Mini-Erweiterungen für **Oblivion**. Außerdem: Nach Spieler-Protesten verzichten immer mehr Hersteller auf den umstrittenen Starforce-Kopierschutz.

mer spieletauglicher und vor allem auch immer populärer bei Spielern.

Die Grafikspirale

Alles gute Nachrichten also – einerseits. Andererseits entbrennt im Rummel des Herbstes der Spielerfrust darüber, dass viele neue Titel immens teure neueste Hardware voraussetzen, um angemessen zu funktionieren. Ein **Rainbow Six: Vegas** zum Beispiel läuft selbst auf einem 3,8-GHz-Rechner mit Top-Grafikkarte wie der GeForce 7900 GTX nur mit heruntergeschalteten Details flüssig. Wer **Gothic 3** mit weniger als zwei Gigabyte RAM spielt, muss mit Laderucklern leben; minuten-

lange Ladezeiten hat das Spiel sowieso auf jedem System. **Anno 1701**, nach Serientradition vor allem bei Gelegenheitsspielern beliebt, braucht mindestens zwei Gigahertz Prozessorleistung und eine moderne Grafikkarte. Das Tempo, mit dem die Hardware-Anforderungen steigen, erreicht bislang ungekannte Regionen. Schuld ist der Glaube mancher Publisher, nach dem Spiele vor allem dann erfolgreich sind, wenn sie hervorragend aussehen – eine Regel, die von den Verkaufsranglisten seit Jahren widerlegt wird. Schuld ist aber auch, so vermuten die vergrätzten Käufer nicht zu Unrecht, der Unwille oder das Unvermögen der Entwickler, ihre Spieltechnologie so sorgfältig zu verbessern, dass sie auch das Potenzial älterer Hardware voll ausschöpft.

Die Ärgernisse

Es ist nicht das einzige Ärgernis, mit dem sich PC-Spieler 2006 herumschlagen müssen. Der heiße Spieleherbst bringt eine Käferplage mit sich. Zum Stein des Anstoßes wird vor allem **Gothic 3**. Das seit Jahren erwartete Rollenspiel kommt wegen Termindrucks in einem Stadium auf den Markt, in dem noch Monate Feinarbeit notwendig gewesen wären. In der Konsequenz werden die Käufer zu leidgeplagten Fehlerfindern. Noch am Erscheinungstag bügelt ein Patch über 100 Bugs aus. Es ist nur ein Tropfen auf den heißen Stein – **Gothic 3** leidet unter so schweren Fehlern, dass es manchen Spielern unmöglich ist, das Spiel

EA-SPORTS-FORTSETZUNGEN

Spiel	Folge	Wertung	2005	2004
Fussball Manager 07	Teil 7	87	89	88
Need for Speed: Carbon	Teil 10	85	87	84
NBA Live 07	Teil 13	87	86	85
Fifa 07	Teil 14	82	85	84
Tiger Woods PGA Tour 07	Teil 14	83	86	85
NHL 07	Teil 15	82	88	91
Madden NFL 07	Teil 15	88	86	88

abzuschließen. Es bleibt kein Einzelfall. Um das Weihnachtsgeschäft nicht zu verpassen, werden reihenweise fehlerhafte, schlecht ausbalancierte oder unzureichend optimierte Spiele in den Markt gedrückt: **Neverwinter Nights 2**, **Armed Assault**, **Warhammer: Mark of Chaos**, **Medieval 2**. Bereits im März hatte die deutsche Version von **Oblivion** für Aufruhr gesorgt, weil die Übersetzung so schnell zusammengeschlampt worden war, dass stellenweise der Sinn auf der Strecke blieb. Nach der Erkenntnis, dass die Hersteller ihren Kunden offenbar absichtsvoll löchrige Ware vorsetzen, bekommen Spieler im November die nächste Ohrfeige: Als in Emsdetten ein junger Mann an seiner Schule Amok läuft, sehen sich Fans von **Counterstrike & Co.** unversehens wieder als »Killerspieler« stigmatisiert. Tagelang brodelt in den Medien eine Debatte, die von Politikern und Kreuzrittern dominiert wird, die brutale Spiele als gesellschaftgefährdend verbieten wollen. Die Einseitigkeit der Diskussion frustriert die Spielergemeinde

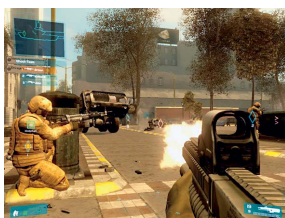
DIE BESTEN SPIELE 2006

Anno 1701	91
GTR 2	91
Guild Wars: Nightfall	91
Medieval 2	91
Spellforce 2	91
Dark Messiah of Might & Magic	90
Elder Scrolls 4: Oblivion (engl.)	90
Guild Wars: Factions	90
Rainbow Six: Vegas	90

DIE SCHLECHTESTEN SPIELE 2006

Call a Pizza Dude	8
Goldene Zeiten	8
20 Pferdespiele	7
Fussball World Champion 2006	7
Dream Stripper	7

Spiele



Ghost Recon 3 (85)
Überraschung im Mai:
Darkstar One (86)
Enttäuschung im Mai:
Sin Episodes: Emergence (63)



Titan Quest (85)
Überraschung im Juni:
Rise & Fall (83)
Enttäuschung im Juni:
Sensible Soccer 2006 (58)



Prey (87)
Überraschung im Juli:
Devil May Cry 3 (80)
Enttäuschung im Juli:
Civ City Rom (74)



GTR 2 (91)
Überraschung im August:
Geheimakte Tunguska (83)
Enttäuschung im August:
Anstoss 2007 (75)

Mai

Juni

Juli

August

News

Mit der PhysX-Karte von Ageia kommt die erste Beschleunigungshardware für Physikberechnungen auf den Markt. Außerdem: **Bioshock** wird der Überraschungshit der E3.

Intel stellt den Core 2 Duo vor. Der Multicore-Chip schlägt zum ersten Mal seit langem die Athlon-Konkurrenz von AMD. Außerdem: Die Sportspiele **Ski Racing** und **Ski Alpin Racing** fusionieren zu **Ski Alpin Racing 2007**.

Valve kündigt an, dass das seit 1999 schlummernde **Team Fortress 2** als kostenlose Beigabe zu **Half-Life 2 Episode 2** kommen soll. Außerdem: AMD kauft ATI für 5,4 Milliarden Dollar.

Während die Games Convention in Leipzig Besucherrekorde feiert, wird die E3 in ihrer bisherigen Form aufgegeben. Die Messe soll zu einem kleineren Presseforum umgebaut werden. Außerdem: Der Multiplayer-Ableger **F.E.A.R. Combat** erscheint kostenlos.

nachhaltig, denn nach der Befindlichkeit der Jugend, die da unter Generalverdacht steht, fragt kaum jemand.

Die Branche

Der Wind weht rauer. Auch in der Branche selbst, die vom Gewinnzwang getrieben nach neuen Konzepten sucht, die steigenden Kosten für ihre Produkte zu decken. So entdecken immer mehr Hersteller die Werbung im Spiel als Einnahmequelle. Ubisoft-Spiele wie **Splinter Cell: Double Agent** oder **Rainbow Six: Vegas** schieben beinahe penetrant Plakate und virtuelle Produkte der Werbepartner ins Bild. Und in der Packung von **Battlefield 2142** teilt ein Handzettel mit, dass das Spiel Nutzungsdaten über das Internet an Electronic Arts schicke, damit im Gegenzug maßgeschneiderte Werbung auf den Plakatwänden im Spiel auftauchen könne. Eine andere Lösung zur Kostensenkung: Wenn die Entwicklungszeit ausläuft, wird einfach geschnitten. In der PC-Fassung von **Double Agent** etwa fehlen Sequenzen und ganze Missionen, die in der Xbox-Version enthalten sind. Das Adventure **Runaway 2** endet mitten in der Handlung mit dem lapidaren Verweis: Fortsetzung folgt. Auch **Double Agent**, **Rainbow Six: Vegas** oder **Dreamfall** hinterlassen mit ihren offenen Enden eher Frust als den Wunsch, irgendwann mal den Nachfolger zu kaufen. Noch radikaler gehen Firmen vor, die auf das Episodenkonzept setzen. Prominent vorneweg marschiert Valve, das **Half-Life 2** alle paar Mo-

COMEBACKS 2006



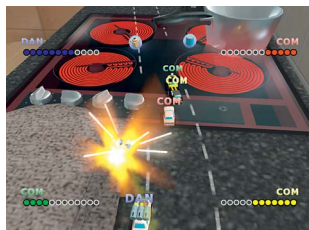
Tomb Raider: Legend (89 Punkte): Der sechste Serienteil wurde 2003 zum Abgang auf Lara Croft. Dann wechselte das Entwicklerstudio – Episode 7 wird eines der besten Spiele des Jahres.



Dreamfall (82 Punkte): Adventure-Fans gilt *The Longest Journey* von 1999 als eines der besten Genrespiele. Der Quasi-Nachfolger bleibt spielerisch seicht, erzählt aber eine brillante Geschichte.



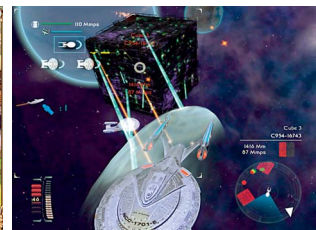
Sam & Max: Culture Shock (80 Punkte): Nach 13 Jahren kehren Hund und Hase auf den PC zurück. Humor und Rätselgüte des Episoden-Adventures knüpfen nahtlos an die Vorlage an.



Micro Machines V4 (76 Punkte): Mit Spielzeugautos aus der Vogelperspektive gegeneinander rasen – das Konzept geht auch 2006 noch auf. Die letzte PC-Episode stammte von 1997.



Die Siedler 2: Die nächste Generation (75 Punkte): Das äußerst populäre Original stammt von 1996, zehn Jahre später wird es in netter 3D-Grafik neu aufgelegt. Inhaltlich ändert sich nichts.



Star Trek: Legacy (63 Punkte): Wegen Qualitäts- und Lizenzstreitigkeiten gibt es seit 2003 keine Star-Trek-Titel mehr auf dem PC. Das Spiel, das die Rückkehr bringt, entpuppt sich als Flop.

nate mit Häppchen wie **Episode 1** fortführen will. Telltale sucht sich mit den monatlichen (und großartigen) **Sam & Max**-Teilen eine Internet-Nische. Die **Sin**-Episode **Emergence** floppt dagegen so deutlich, dass eine Fortsetzung unsicher ist. Werbung, Schnipsel, Online-Vertrieb – viel Bewegung im Spielmarkt. Noch ist nicht ab-

zusehen, welches der Experimente zur dauerhaften Einrichtung für Spieler wird. Vielleicht setzt sich ja ein Mini-Trend fort, den wir 2006 ebenfalls staunend beobachtet haben: Die Lebenspunkte kommen aus der Mode. In **Double Agent** oder **Rainbow Six** heilen sich die Helden selbst, in **Prey** kann man gleich gar nicht mehr sterben.



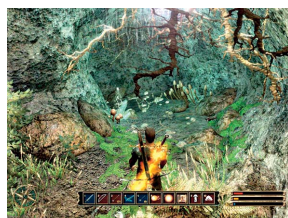
DVD:
Video-Jahres-
Rückblick 2006



Company of Heroes (87)

Überraschung im September:
Just Cause (78)

Enttäuschung im September:
Baphomets Fluch: DEDT (72)



Gothic 3 (86)

Überraschung im Oktober:
Dark Messiah of M & M (90)

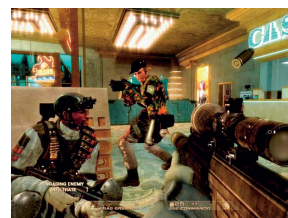
Enttäuschung im Oktober:
Sid Meier's Railroads (70)



Guild Wars: Nightfall (91)

Überraschung im November:
Scarface (84)

Enttäuschung im November:
Splinter Cell: Double Agent (81)



Rainbow Six: Vegas (90)

Überraschung im Dezember:
Top Spin 2 (86)

Enttäuschung im Dezember:
Star Trek: Legacy (63)

September

Oktober

November

Dezember

Electronic Arts kauft die **Spellforce**-Macher Phenomic. Außerdem: Das Rollenspiel **The Witcher** findet nach drei Jahren einen Publisher (Atari).

Gothic 3 kommt stark fehlerhaft auf den Markt und löst massive Fan-Proteste aus. Außerdem: Das dynamische Kostensystem von **Counterstrike Source** führt zu Mondpreisen für Waffen.

Nach dem Amoklauf in einer Schule in Emsdetten diskutieren deutsche Medien und Politiker wieder über ein Verbot von »Killerspielen«. Außerdem: Mit der Geforce 8 erscheint die erste Grafikkartengeneration mit DirectX-10-Unterstützung.

Nintendos neue Wii-Konsole kommt auf den Markt und ist sofort ausverkauft. Außerdem: Sega erwirbt die Lizenz an den Alien-Filmen und kündigt mehrere Spiele an, darunter einen Shooter und ein Rollenspiel.

Spyware oder Tool?

DER UNGEBETENE GAST

Wenn Sie sich derzeit ein Spiel von Electronic Arts installieren, bekommen Sie Besuch. Ein kleines Programm namens »EA Link« nistet sich ebenfalls ein. Spioniert EA Ihren Rechner aus?

Folgende Situation: Wir installieren ein frisch gekauftes Electronic Arts-Spiel. Dabei bittet ein Programm namens **EA Link** um Aufmerksamkeit und will auch auf die Festplatte. Da wir nicht wissen, was das Ding für eine Funktion hat, klicken wir erstmal vorsichtshalber auf »Abbrechen«, wir sind misstrauisch. Davon lässt sich eine Weltfirma wie EA natürlich nicht abhalten – die Installationsroutine geht davon aus, dass wir sicher unabsichtlich gehandelt haben. Und merkt sich die Installation als »unvollständig«. Also probiert sie beim nächsten Rechnerstart erneut, **EA Link** auf den PC zu bekommen. Zwei-, dreimal brechen wir erneut ab, dann geben wir auf und lassen entnervt die Installation zu. Und schauen dann mal im Startmenü, ob und wie wir das Programm wieder loswerden können. Kein De-Installationseintrag vorgesehen, das haben wir uns gedacht. Frech von EA. Natürlich lässt es sich über den Punkt »Software« in der Systemsteuerung wieder löschen, aber kundenfreundlich ist das nicht, zumal **EA Link** sich auch erstmal in der Schnellstartleiste einnistet.

Ach, ein Shop

Aber egal, erst einmal klären wir, was **EA Link** überhaupt will. Nämlich in erster Linie Spiele verkaufen. Und zwar, wie bei Valves Steam, als Download über das Internet. Allerdings zu ziemlich stolzen Preisen: **Battlefield 2142** soll beispielsweise knapp 55 Euro kosten (gibt's anderswo mit Packung für 41 bis 49 Euro). Eine Kreditkar-



Die **Spiele** zum Download im Shop von EA Link sind ziemlich teuer, meist stolze 55 Euro pro Download.

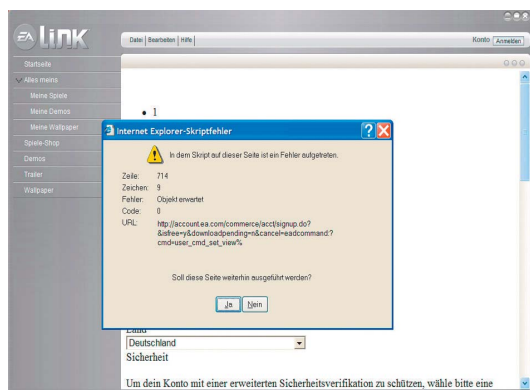
te ist dabei Pflicht. Zusätzlich können Sie über die Oberfläche Trailer, Wallpaper und Patches herunterladen, wobei die Auswahl recht beschränkt ist. Und, eine zusätzliche Hürde, wer sich nicht bei EA registriert, darf gar nichts – nicht einmal einen Patch gibt es ohne Angabe der E-Mail-Adresse. Wir nehmen an, dass EA vorhat, das System im Laufe der Zeit noch mit Leben zu füllen. Derzeit hat es aber nur wenige Inhalte, produziert immer mal wieder Fehler und gibt dem Spieler keinen guten Grund, es auf dem System zu belassen.

Die Technik

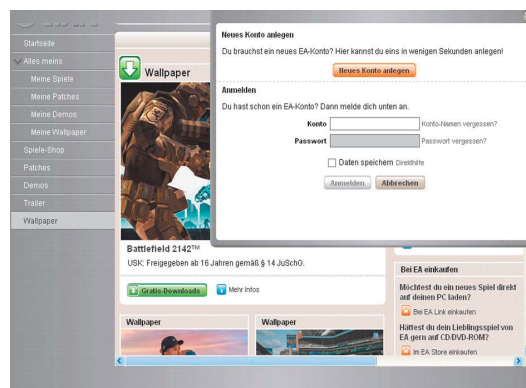
Das eigentliche Programm ist recht unspektakulär: Es besteht aus einer einzigen EXE-Datei, die sich über eine bestehende Netzwerkverbindung am Port 18125 bei core.fesl.ea.com authentifiziert. Der Rest funktioniert mit einem integrierten, aufgemotzten Browser-Control des Internet Explorers, das sämtliche Inhalte im Programm/Browser-Fenster selbst von EAs Domain www.pogo.com besorgt. Alle weiteren Funktionen sind als lokal gespeicherte Javascripts implementiert. Das gibt bisweilen Ärger, da die Scriptologen etwas zu ehrgeizig waren. Wenn Microsoft etwa,

wie im November geschehen, an der Scripting Engine des Internet Explorer schraubt, fällt **EA Link** schon mal aus. Aber es ist nicht alles schlecht: Immerhin ist der »Fußabdruck« von **EA Link** recht klein – die paar Programm-Dateien graben sich nicht tief ins System ein und lassen sich so im Handumdrehen wieder de-installieren.

Fazit: EA zwingt seinen Kunden hier auf leicht nervige Art ein relativ nutzloses Programm auf. Zwar tut das Ding nichts wirklich Schlimmes, aber ein paar Minuten Lebenszeit verstreichen, bis man es wieder de-installiert hat. **David Wolski / GUN**



Die eingesetzten **Explorer-Scripts** sind recht fehleranfällig.



Ohne **Registrierung** gibt es nicht einmal ein Wallpaper.



MAKING OF GUILD WARS

Wie aus einem mutigen Plan dreier Ex-Blizzardianer das derzeit ungewöhnlichste Online-Rollenspiel entstand und ein Erfolg wurde.

Alles beginnt bei Blizzard in Kalifornien. Dort treffen sich Patrick Wyatt, Mike O'Brien und Jeff Strain. Patrick ist Vize-Präsident der Entwicklungsabteilung, Mike Geschäftsführer und Jeff Leiter des **World of Warcraft**-Teams. Traumjobs. Trotzdem entschließt sich das Trio, zu kündigen und eine eigene Firma zu gründen, um etwas ganz Neues zu wagen.

Die Firma heißt im März 2000 noch Triforce, wird aber schon im August des Jahres in Arenanet umgetauft, um die Ausrichtung der eigenen Spiele zu verdeutlichen: Multiplayer-Titel. Bis Anfang 2007 fertiggestellte Projekte sind die drei Kapi-

tel (**Prophecies**, **Factions**, **Nightfall**) des Online-Rollenspiels **Guild Wars**. Und das ist tatsächlich etwas Neues – nicht nur, weil es keine monatlichen Gebühren kostet.

20 gegen 60

»Wir wollten nicht einfach das bessere Everquest machen«, verrät uns Jeff Strain während der **Factions**-Presstour im Frühjahr 2006 auf die Frage, warum er und seine Freunde gerade mitten in der Entwicklung des Megaprojekts **World of Warcraft** Blizzard den Rücken kehrten. In einem späteren Gespräch gesteht er, dass eine der schwierigsten Aufgaben, die mit **Guild Wars** kamen, die Verständigung mit Presse und erfahrenen Rollenspielern war. »Wir brechen in unserem Spiel viele traditionelle Regeln des Genres: In einem klassischen Online-Rollenspiel kann mein Charakter etwa bis Stufe 60 aufsteigen, in **Guild Wars** nur bis 20. Und normalerweise hat der Spieler all seine Fähigkeiten jederzeit zur Verfügung, in **Guild Wars** ist er auf acht beschränkt. Auf den ersten Blick

UNSERE INSIDER



Von links nach rechts: **Jeff Strain**, 39, Ex-Blizzardianer und Mitbegründer von Arenanet, **Daniel Docu**, 49, Leiter des Art-Teams und **Ben Miller**, erst 24, dennoch erfahrener Designer.

schneidet **Guild Wars** im direkten Vergleich also schlechter ab – bis man unsere Designentscheidungen nachvollzogen und die Vorteile für sich entdeckt hat.«

Individuelle Versorgung

Gar nicht so schwierig hingegen war es laut Ben Miller, Mitglied des Designteam bei Arenanet und vorher lange bei Electronic Arts beschäftigt, einen Publisher für **Guild Wars** zu finden. Die koreanische Firma NCsoft, schon immer auf Multiplayer-Titel spezialisiert, ließ sich von der Idee des gebührenfreien Online-Rollenspiels schnell überzeugen: »NCsoft hat zwar auch gängige Titel wie Lineage und Lineage 2 im Programm, ist aber neuen Konzepten gegenüber offen. City of Heroes zum Beispiel ist nicht unbedingt ein typischer Vertreter des Genres. Und Auto Assault schon gar nicht. Zudem war unsere Technik schon ausgereift, als wir die Verhandlungen begannen. Wir hatten also etwas Überzeugendes zu zeigen und waren in der Branche schon bekannt – beides unschätzbare Vorteile.«

Die Streaming-Technologie hinter **Guild Wars** ist wohl einer der überzeugendsten Faktoren: »Alle Dinge in **Guild Wars** bekommen von uns eine eigene Versionsnummer, jede Textur, jedes 3D-Modell, jeder Soundeffekt, jedes Skript. Sobald ein Spieler einen Bereich oder eine Stadt betritt oder eine Mission annimmt, werden die Inhalte auf der Festplatte mit denen auf unseren Servern abgeglichen. Sobald sich Unterschiede ergeben, schieben wir dem Spieler ein individuelles



Prophecies (groß) erschien 2005 und orientiert sich an europäischer Fantasy, **Factions** (oben links) von Anfang 2006 ist von japanischen Motiven dominiert, und **Nightfall** (oben rechts) spielt in einer afrikanisch-orientalischen Welt.

Patch-Paket zu. Darin befinden sich nur die Daten, die wirklich benötigt werden«, erklärt Jeff Strain das clevere Prinzip.

Was sich hier so locker liest, erforderte zwei Jahre Entwicklungszeit. Jedes Programmier-Tool, die Funktionsbibliotheken, die Grafik-Engine, alles wurde eigenhändig erstellt. »Mitte 2002 konnten wir dann endlich mit den eigentlichen Spielinhalten loslegen, und in diesem Zeitraum entwickelte sich auch unsere Beziehung zu NCsoft. Von da an waren es dann noch zweieinhalb Jahre bis zur Veröffentlichung der ersten Guild-Wars-Kampagne. Insgesamt hat uns das Projekt etwa viereinhalb Jahre beschäftigt«, umreißt Jeff die Zeit von Null auf **Prophecies**. Mittlerweile ist Arenanet Teil von NCsoft.

Aus zwölf mach sechs

Zwischen dem Erscheinen von **Factions** und **Nightfall** lagen gerade mal sechs Monate. Beide Titel erschienen 2006. »Unsere Designmannschaft sitzt nie nur an einem Projekt, vielmehr haben wir sie in zwei Teams aufgeteilt, die sich jeweils eigenständig um je ein Kapitel kümmern. So können wir sicherstellen, dass wir den Fans etwa alle sechs Monate eine neue Kampagne liefern können«, erklärt Jeff.

Zwischen **Prophecies** und **Factions** sollten nach Planung von Arenanet auch nur sechs Monate vergehen. Letztendlich wurden es aber auf den Tag genau zwölf. Ben Miller auf unsere Frage nach den Gründen: »Für **Factions** wurde eine ganze Menge neu gemacht. Die offensichtlichen Dinge wie die Fraktionskämpfe, aber auch viel Technisches im Hintergrund. Wir merkten schnell, dass wir deutlich mehr Zeit brauchten.« Und auch **Nightfall** wäre wohl später fertig geworden, hätte man sich an das ursprüngliche Konzept gehalten, das deutlich mehr Story-Quests und Helden vorsah. »Wir merkten dann aber recht schnell, dass das alles zu viel geworden wäre. Wir hätten die Helden und ihre Geschichten nur anreißen können. Die Handlung wäre verwässert worden«, so Miller. »Diese Überlegung hat uns auch

davon abgehalten, den Spieler an einer Stelle in die Haut eines der NPC-Helden schlüpfen zu lassen. Wir haben uns für eine Zwischensequenz entschieden.«

Mythen und Gerüchte

»Wir suchen nach Mythen und Legenden auf der ganzen Welt. Wenn sich etwas toll anhört, recherchieren wir intensiver, um vielleicht eine Basis für eine Guild-Wars-Kampagne zu schaffen. In der originalen **Prophecies**-Kampagne haben wir uns hauptsächlich an europäischer Fantasy orientiert, in **Factions** stehen asiatische Themen im Vordergrund. Und die dritte Kampagne hat eine afrikanische Note. Unser Ziel ist es, mit jedem Kapitel eine neue, einzigartige Umgebung zu erschaffen.« So Jeff Strain über die Grundlagen für die bisherigen Spiele. Mit **Prophecies** ging Arenanet noch auf Nummer Sicher und wählte das europäische Setting mit vertrauten Elementen wie Trutzburgen, Zwergen und dergleichen. Daniel Dociu, Leitender Künstler, erklärte uns bei einem unserer Besuche in Bellevue die Idee dahinter: »Die Spieler sollten, wenn sie schon mit einem solch ungewohnten Konzept wie dem von Guild Wars klar kommen mussten, zumindest eine vertraute Welt erleben.« Mit jeder Kampagne aber, so Dociu, wolle man mutiger werden und mit Mustern brechen. So mixt **Factions** einen japanischen Look mit einem steinernen, fast an gotische Kathedralen erinnernden Wald und der seltsamen Architektur in der Jadesee. **Nightfall** geht noch einen Schritt weiter und tauscht gegen Ende afrikanische Steppe und orientalische Gebäude gegen Level gewordene Alpträume aus Insekten-Körperteilen.

Wir sind gespannt, was Kapitel 4 zu bieten hat, das nach ersten Gerüchten in einer Welt ähnlich dem Reich der Azteken spielen soll. Ben Miller wollte sich auf unsere Nachfrage noch nicht dazu äußern.

Offene Bürowelt

Wesentliche Teile des Erfolgsrezepts von Arenanet sind das stetig wachsende Team



Sämtliche Wände im Gebäude von Arenanet sind mit **Konzeptzeichnungen** zu den Guild-Wars-Kampagnen gepflastert.



Patrick Wyatt vor dem **Code** von Guild Wars. Zehn Menschen beschäftigen sich ununterbrochen mit der Technik des Spiels.

und die Art und Weise, wie die Büros in dem schlichten Gebäude in Bellevue, Washington genutzt werden. Zwar gibt es den einen oder anderen, der alleine in einem Raum arbeitet, aber die Kreativen teilen sich zu dritt, viert oder gar zu fünf ein Arbeitsareal – das immer einen großen, stets offenen Zugang hat. Die Teamleiter sitzen dabei zentral und für jeden erreichbar. »Wir haben zwar feste Abteilungen, aber hier redet jeder mit jedem. Wir tauschen uns laufend aus, auch über die eigentlichen Aufgabenbereiche hinweg«, sagt Ben Miller. »Wenn ein Designer eine Idee für ein NPC-Model hat, geht er direkt zu einem der Künstler und umgekehrt. So wird das Guild-Wars-Universum laufend mit frischen Ideen versorgt.« **PET**

DIE HALBMOND-STADT



Daniel Dociu, Chef der Zeichner bei Arenanet, arbeitet an der Skizze zur **Mondfeste Gandara**. Die ursprünglich angedachte klare Form (inklusive Stern oben rechts) hat die Stadt auf der Karte von Guild Wars: Nightfall nicht mehr. Daniels Begründung dafür: die außenpolitische Lage der USA.

HALL OF FAME

SIMON THE SORCERER

Humorvolle Adventure-Klassiker stammen nicht nur von Lucasarts.



Auf den ersten Blick wirkt **Simon the Sorcerer** wie ein frecher **Monkey Island**-Klon: Hier wie dort ein jugendlicher Mächteger-Held, der hier Zauberer werden möchte, dort Pirat. Jeweils ein parodiertes Genre, hier die Märchen- und Mythenwelt, da das Piratenleben. Hier ein menübasiertes Point&Click-Interface, da die originale LucasArts-SCUMM-Benutzeroberfläche. Beiden gemeinsam: zahlreiche schräge Vögel und kauzige Gesellen, die Leben und Witz in die Welt bringen. Zugegeben, auch auf den zweiten Blick wirkt **Simon the Sorcerer** wie ein frecher **Monkey Island**-Klon. Was aber nichts Schlechtes heißen muss. Lieber gut geklaut als schlecht selbst erfunden. Vor allem in diesem Fall, in dem es die Entwickler von Adventuresoft schafften, dem Spiel einen ganz eigenen Charme zu verpassen, garniert mit viel britischem Humor.

Abscheulich, das ist.

Der ganz gewöhnliche Teenager Simon gerät durch ein Dimensionsportal auf dem Dachboden seines Hauses in ein märchenhaftes Zauberland. Dort erfährt er, dass er sich zum Zauberer ausbilden lassen, einen Magier namens Calypso retten und die Welt vom bösen Sordid befreien soll. Dies ist nur der Auftakt einer Reihe haarsträubender Abenteuer, von denen viele zum Zitatenschatz der Computerspiel-Geschichte beigetragen haben. Allen voran die denkwürdige Begegnung mit dem kleinen depressiven Sumpfling, der keine Freunde hat und versucht, Simon einen abscheulichen Sumpfeintopf anzudrehen. Seine falsche Satzstellung erinnert an den **Star**

Wars-Grünling Yoda. Dazu gesellen sich weitere unvergessliche Charaktere wie zum Beispiel die kauzigen Magier, die so tun, als wären sie Bauern vom Lande, der streikende Brückentroll oder die sprechenden sozialistischen Holzwürmer.

Zeitloser Mythos

Simon the Sorcerer legte so den Grundstein für eine Adventure-Reihe, die bis heute Bestand hat. Mit jedem weiteren Teil wurde die Tradition absurder Charaktere weitergeführt. Man denke nur an die Rollenspielgruppe im zweiten Teil, deren Spieler Rollen in unserer Zeit und Welt übernehmen (z.B. als Demonstrant) und die sich im Laufe des Abends hoffnungslos zerstreitet. Und alte Bekannte wie den Sumpfling treffen wir



Der **Sumpfling** versucht, uns seinen widerwärtigen Sumpfeintopf schmackhaft zu machen.

im Laufe der Serie immer wieder. Zahlreiche Zitate aus populären Märchen und Büchern wie **Herr der Ringe** oder **Die Chroniken von Narnia** lassen die Abenteuer Simons zeitlos erscheinen. Man könnte sogar vermuten, dass Simon Pate stand für einen anderen jugendlichen Zauberlehrling von der britischen Insel. Sie wissen schon, den mit der Brille... **PCL**



Im tiefen und düsteren **Märchenwald** der Zauberwelt kann sich Simon leicht verlaufen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- viel britischer Humor
- Parodie auf zahlreiche bekannte Märchen und Mythen
- praktische Übersichtskarte zum Reisen zwischen den Schauplätzen
- Sprachausgabe auf der CD-Version
- der Sumpfling

SIMON THE SORCERER ADVENTURE

PUBLISHER: Infocom
ENTWICKLER: Adventuresoft
QUELLE: Internet
SPRACHE: Deutsch/Englisch

ORIGINALRELEASE: 1993
CA. PREIS: —
USK: —



► PREVIEW-TEIL:
Simon the
Sorcerer 4

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60, 16 MByte RAM

SO LÄUFT'S:

• Läuft mit Verwendung von DosBox 0.65 problemlos unter Windows: [QUICKLINK: 3156](#)

FAZIT: EINER DER KLASSIKER UNTER DEN ADVENTURE-REIHEN.

ALAAF YOU!

Zum Karneval präsentieren wir Ihnen die vier besten Spiele der fünften Jahreszeit.

CÖLLE ALAAF DUTY



Verwinkelte Häuser-schluchten, Menschenmassen, Beschuss von allen Seiten: Willkommen in der Hölle des Kölner Karnevalszugs, Soldat! Bringen Sie Ihre viel zu gut gelaunten Feinde mit sieben unterschiedlichen Süßigkeitstypen zur Strecke!

- drei Kampagnen: Faschingsumzug, Karnevalsitzung und Ausnüchterungszelle
- sieben mächtige Kamellesorten
- zwei Gegnertypen: besoffener Jeck und komatöser Jeck

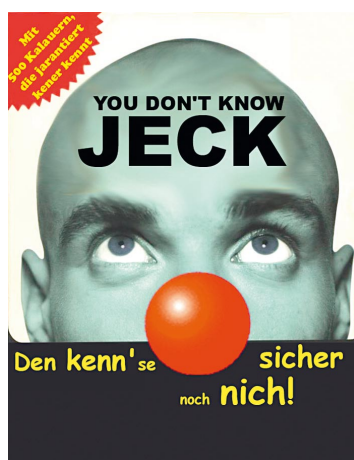
HEL AU



Bei einer Expedition auf die ferne, geheimnisvolle und pappnasenförmige Welt H.E.L.A.U. treffen die Menschen auf die bösartigen Spaßbremsen. Hoffnungslos der außerirdischen Übermacht unterlegen, kann nur ein einziger Mann die Menschheit retten: der Mainzerchief!

- Umzugswagen für bis zu drei Insassen mit aufmontiertem Kamellegeschtz
- Tusch nach jedem Treffen in die Weichteile
- horrende Hardwareanforderungen

YOU DON'T KNOW JECK



Kennse den? Nā? Dann passense ma uff! 500 Karnevalsscherze, von denen Sie gar nicht wussten, dass Sie sie nie hören wollten! Von dumm über schlüpfzig bis sehr dumm ist alles dabei, was Sie zum Überleben an der Kneipentheke brauchen.

- offizieller Sketch-Lieferant der Sendung »7 Tage, 7 Köpfe«
- mit Witze-Limbo: How low can you go?
- Kopfschmerzen ganz ohne Alkohol!

C&C RED NOSE ALERT



Die kommunistische Lach- und Schießgesellschaft erklärt der freien Welt den Krieg! Sie sind die letzte Verteidigungslinie zwischen der Vernunft und den Heerscharen des Wahnsinns! Halten Sie die Rotnasenarmee um jeden Preis auf, Herr General!

- Motion Capturing von Sven »Der Clown« Martinek
- Russen mit echten Clownsnasen
- Ja, mit CLOWNSNASEN!

MO | FAB

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 88: PARASIT





Am Kiosk erscheint
GameStar
4/2007
 am **28. Februar**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten
 versäumen keine
 Ausgabe!
www.gamestar.delabo

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Nächsten Monat erscheinen
 die ersten großen Spiele 2007.
 Allen voran: *Stalker*, das nach
 fünf Jahren endlich fertig ist.



GAMESTAR DVD

Nächsten Monat haben wir einen
 Leckbissen für alle Abenteurer:
 Den ausgezeichneten Rollenspiel-
 Klassiker *Dungeon Siege* gibt's bei
 uns als Vollversion. Dazu drehen
 wir wie gewohnt **Spielevideos** zu
 den wichtigsten Neuerscheinungen
 und vielversprechenden Projekten
 und sammeln haufenweise **Mods**,
Extras, **Patches** und **Treiber**.

REPORT

Am 1. Februar findet in München
 die fünfte **GameStar-Gala** statt,
 auf der wir jährlich den Preis für
 die Spiele des Jahres verleihen. Wir
 dokumentieren den großen Fest-
 abend per Video und Heftreport.

PREVIEW

UT 2007

Mehr als ein Jahr lang war es still um den Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament 2007**, der ursprünglich 2006 hätte erscheinen sollen. Nun präsentiert Epic Games auf dem Midway Gamers' Day in Las Vegas den neuesten Stand des Action-Schwergewichts. Wir spielen vor Ort Probe.



TEST STALKER

Nach der äußerst vielversprechenden Preview-Version setzen wir große Hoffnungen in den Test von *Stalker* im kommenden Monat: Das Tscher-nobyl-Spiel hat das Zeug zur Shooter-Referenz.



TEST JADE EMPIRE

Das neueste Bioware-Rollenspiel seit *Knights of the Old Republic* erscheint endlich auch auf dem PC. Ob *Jade Empire* den hohen Standard der Bioware-Spiele hält, klären wir im Test.



PREVIEW THE WITCHER

CD Projekt lädt nach Warschau, um uns *The Witcher* spielen zu lassen. Wir überprüfen, wie weit das ambitionierte (und seit Jahren fällige) Rollenspiel inzwischen gediehen ist.

TEST DRIVE UNLIMITED

Wundern Sie sich nicht, wenn wir nächsten Monat auf Hawaii verbringen – wir testen dort die Inselrennen von *Test Drive Unlimited*.

TEST SILVERFALL

Temporeicher Diablo-Spielablauf mit großer Wahlfreiheit und ausgefeilter Story – *Silverfall* hat sich viel vorgenommen. Klappt's?

HARDWARE GÜNSTIGE PCS

Es muss nicht immer High-End sein: Wir prüfen zehn Rechner der Preisklasse um 1.000 Euro auf Spieletaughkeit, Stabilität und Aufrüstbarkeit.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.