

GAMESTAR

SIE SIND DRAN. Da haben wir es wieder geschafft: 2006 ist vorbei. Ein spannendes Spielejahr liegt hinter uns – mit erstaunlich vielen Hits, vor allem aus Deutschland. Wir haben im Laufe der Monate mit unseren Wertungen unsere Favoriten gekürt. Jetzt sind Sie dran: Stimmen Sie in unserer großen Umfrage zum »Spiel des Jahres 2006« mit ab! Die Wahl wird hart, denn in allen Genres sind 2006 echte Hochkaräter erschienen: **Gothic 3** oder **Oblivion**? **GTR 2** oder **Need for Speed: Carbon**? **Medieval 2** oder **Anno 1701**? **Battlefield 2142** oder **Dark Messiah of Might and Magic**? Auf Seite 22 steht, wie's geht. Und selbstverständlich gibt es dabei wie jedes Jahr auch wieder etwas für Sie zu gewinnen – unter anderem einen GameStar-PC.

DIE SPIELE-KILLER. Überschattet wurde das Spiele-Jahr 2006 zuletzt von der teilweise perfiden Diskussion um die so genannten »Killerspiele«. Unser Mann für ausführliche Analysen, Christian Schmidt, nimmt sich des Themas an und arbeitet die Erkenntnisse der letzten Wochen für Sie auf. Dazu gibt's Interviews mit Experten und Stimmen unserer Leser. Start: auf Seite 172.

PUNKTSIEG ABO. Wer unser Abonnent ist, weiß, dass wir Sie viermal im Jahr mit einem kleinen Extra überraschen. Mal ist es ein Poster, mal ein Aufkleber, mal ein Booklet. Diesen Monat haben wir für Abonnenten ein Postkarten-Set mit vier hübschen Karten zusammengestellt – zum Verschicken aus den Weihnachtsferien oder zum An-die-Pinwand-Pappen. Viel Spaß damit!

Viel Spaß beim Spielen und Faulenzen (falls Sie frei haben),

Ihr GameStar-Team

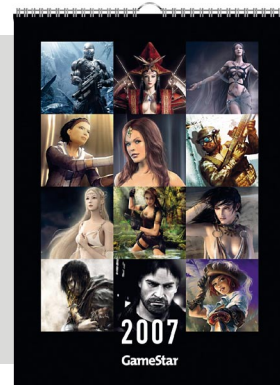


ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel verschenken wir diesmal eine hübsche **Gothic 3**-Statue. Die macht sich gut im Regal, auf dem Nachttisch oder im Vorgarten. Dazu gibt's für alle anderen Gewinner wie immer signierte Hefte und einige aktuelle Spiele. Alle Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.

GAMESTAR-KALENDER

Unser GameStar-Kalender erfreute sich im letzten Jahr großer Beliebtheit, daher gibt's für 2007 eine neue Version. Von dem riesigen Wandschmuck mit Spielmotiven für jeden Monat (diesmal auch mit männlichen Helden) sind noch einige wenige Exemplare unter www.gamestar.de/shop übrig und für 16,90 € (inklusive Versand) bestellbar.



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 massenhafte Informationen zu den Neuerungen. Auf DVD: Blizzards offizielle Demoversion des Ausnahme-Online-Rollenspiels. Ab 12. Januar 2007 für 6,99 € am Kiosk – oder gleich heute vorbestellen unter www.gamestar.de/shop



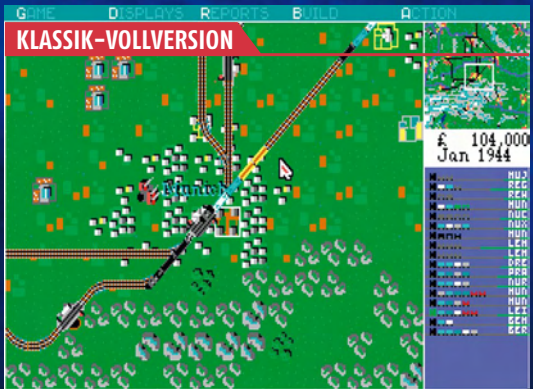
27 VIDEOS



WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE
Die neuen Rassen, Gebiete und Instanzen im Überblick.



TRACKMANIA UNITED
Die ultimative Version des Rennspiel-Baukastens.



RAILROAD TYCOON
Münchens Bahnhof ist der Mittelpunkt unseres Schienennetzes.



Den Aufbau-Klassiker Railroad Tycoon aus dem Jahre 1990 finden Sie auf unserer DVD. Erst kürzlich hat 2K Games die erfolgreiche Serie mit Sid Meier's Railroads fortgesetzt. Den Test können Sie in GameStar Ausgabe 12/06 nachlesen.



PC DVD-ROM

SPLINTER CELL

GS0207

GameStar Ausgabe 02/2007

Kompletter DVD-Inhalt

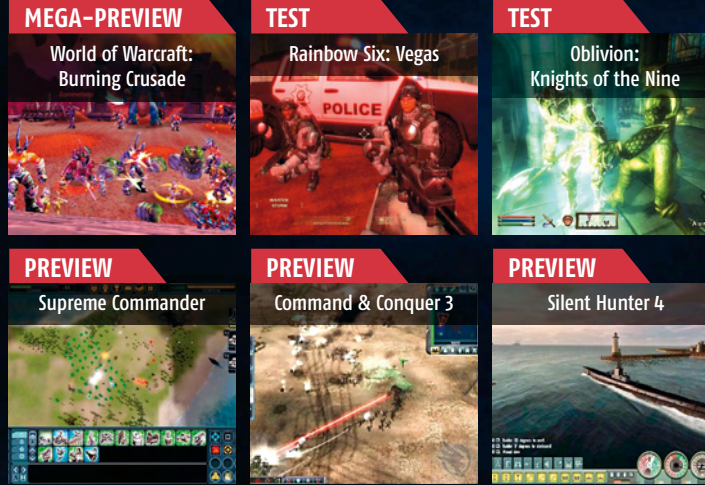
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade
RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stahler Top Spin 2 Warhammer Online World of Warcraft: Burning Crusade	RTI Wintergames 2007 Stah						

02/2007

GameStar DVD-HIGHLIGHTS



27 VIDEOS WOW: BURNING CRUSADE •
COMMAND & CONQUER 3 •
RAINBOW SIX: VEGAS • SUPREME COMMANDER • SILENT
HUNTER 4 • TOP SPIN 2 • KONSOLENSPECIAL: Wii • U.V.M.



TOP-DEMO



DIE FOLGENDEN INHALTE GIBT ES EXKLUSIV AUF DER XL-VERSION

Vollversion: IL-2 Sturmovik

Demos: Bionicle Heroes • Flugratten • Heimspiel: Der Eishockeymanager • Maelstrom • Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten • Ski Alpin 2007 • Sonic Riders • Switchfire • Splinter Cell: Double Agent (MP)

Videos: Mod-Special • Budget-Video • Expertengespräch: Geschichtsrevisionistlik

Trailer: All Stars Strip Poker • IL-2 Sturmovik: 1946 • RTL Wintergames 2007 • Sam & Max : Episode 2 • The Chronicles of Spellborn • Warhammer Online • Xpand Rally Xtreme

Patches: Battlefield 2 V1.41 (int.) • Battlefield 2142 V1.06 (int.) • Company of Heroes V1.4 (von 1.0, dt.) • Faces of War V1.04.1 (dt.) • Ghost Recon: Advanced Warfighter V1.35 (int.) • Heroes of Annihilated Empires V1.1 (dt.) • Joint Task Force V1.2 (von 1.1, int.) • NHL 07 Patch #1 (int.) • Splinter Cell: Double Agent V1.02 (int.) • u.v.m.

IHRE MEINUNG ZÄHLT!

Einfach Karte ausfüllen und bis zum 30.01.2007 an GameStar abschicken.

Alle vollständig ausgefüllten Karten nehmen an der Verlosung teil.

Genauere Informationen zu unserem Gewinnspiel finden Sie auf Seite 26 im Heft.

GameStar LESERUMFRAGE 02/2007

- Zu Ihrer Person:
○ männl. ○ weibl.
..... Jahre
- Wieviele Personen lesen Ihr Exemplar der GameStar?
..... Leser
- Was ist Ihr Lieblingsgenre? (bitte nur 1 Nennung)
○ Action ○ Ego-Shooter ○ Sports Spiele
○ Strategie ○ Abenteuer ○ Rennspiele

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

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

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

Wahl zum GameStar-Leserpreis 2006 (siehe S. 22/23)
Das PC-Spiel des Jahres:
.....

Aktionspiel:
Strategiespiel:
Abenteuerspiel:
Sportspiel:
Online-Spiel:
Hardware-Hersteller:

Frage des Monats
Wie kommt Ihr PC mit den Anforderungen aktueller Spiele klar?

- Gar nicht. Ich spiele zu meist (älteren) Budgetspielen und Genres mit geringeren Hardware-Anforderungen.
- Eingemessen. Ich muss allerdings starke Abstriche bei den grafischen Einstellungen machen.
- Ganz gut. Ich habe auch mit neuen Ego-Shootern kaum Probleme, kann allerdings nie auf maximale Einstellungen gehen.
- Meine Hardware hat auch bei neuen Spielen und ausgereizten Optionen noch Leistungsreserven.

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

VOLLVERSION

SPLINTER CELL



Sam räumt auf: Eine Explosion erschüttert die Bohrrinsel.



Für die Agenten Madison und Blaustein kommt jede Hilfe zu spät.

FACTS

- > 9 Missionen
- > 24 Levels
- > 2 Schusswaffen
- > 16 Gadgets
- > 25 Special Moves
- > 2 Schwierigkeitsgrade
- > Handbuch (PDF)
- > GameStar-Lösung
- > GameStar-Kurztipp & Cheats
- > 5 Desktop-Motive

INSTALLATION

Klicken Sie im DVD-Menü auf den Button »Installation«. Achtung: Wählen Sie als Setup-Typ die Einstellung »Komplett«, damit auch die Videos auf die Festplatte kopiert werden. Im nächsten Schritt passen Sie den Zielordner für die Programmdateien auf Ihrem System an. Die Produktregistrierung bei Ubisoft können Sie über die Menüoptionen »Cancel«, »Never register« und »Quit« abbrechen. Ein Klick auf die Schaltfläche »Fertigstellen« beendet die Installation. Splinter Cell liegt in Version 1.2 auf unserer DVD. Updates aus dem Internet sind dazu nicht kompatibel. Sie starten das Spiel über die Desktop-Verknüpfung »Splinter Cell spielen« oder den gleichnamigen Eintrag im Windows Startmenü.



Sie schleichen, klettern, kämpfen, hacken, schießen sich durch das Spiel, immer unter Spannung, immer mit Vorsicht und ohne Ballerfinger. Sie setzen modernste Waffen und Agenten-Gadgets ein, reisen um die Welt und erleben sogar noch eine einigermaßen interessante Geschichte.

Zur Technik: In Splinter Cell kommt eine modifizierte Version der auch heute noch konkurrenzfähigen Unreal 2-Engine zum Einsatz. Paradebeispiel ist der Bohrrinsel-Level, in dem die Lichtregie atemberaubende Stimmungen erzeugt. Kurz, Ubisofts Entwickler haben bei diesem Referenzspiel fast alles richtig gemacht, allein der Schwierigkeitsgrad ist, gegen Ende des Spiels, zuweilen zu hoch. Aber hier hilft unsere Komplettlösung auf DVD weiter.



Eine russische Sturmovik kreist über Berlin.

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse

Bitte freimachen

Antwort

IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Postfach 40 14 29
80714 München

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

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

MACHEN SIE MIT!
SPIEL DES JAHRES 2006

Um an der Wahl zum Leserpreis 2006 teilzunehmen, müssen Sie einfach die umseitige Mitmachkarte ausfüllen und einschicken. Abonnenten von GameStar.de-Premium können die Karte auch online ausfüllen. Nennen Sie in jeder Kategorie jeweils einen Favoriten; teilnahmeberechtigt sind alle Spiele, die im Verlauf des Jahres 2006 erschienen sind (entspricht den GameStar-Ausgaben 3/2006 bis 2/2007).

Achtung: Möchten Sie bei der Wahl zum Spiel des Jahres mitmachen, schicken Sie uns die Mitmachkarte bis zum 25.01.2007. Weitere Informationen zum Spiel des Jahres 2006 finden Sie im Heft ab Seite 22.

ABO + MEHR!

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

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

Jetzt reinklicken!

Einleger für CD-Hülle

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



VOLLVERSION
SPLINTER CELL

MEGA-PREVIEW
WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE



GameStar

Vollversion: Splinter Cell

02/2007

Kompletter DVD-Inhalt	
VOLLVERSIONEN Splinter Cell (auf DVD 1618) Railroad Tycoon Demos Runaway 2 Turning Point Patches Armed Assault V1.01 (dt.) Call of Juarez V1.0.0 (int.) Darkstar One V1.3 (dt.) Need for Speed: Carbon V1.3 (dt.) Halo V1.3 (dt.) Chaos V1.3 (dt.) TREIBER FÜR WINDOWS 2000/XP WINDOWS 2000/XP DESKTOP-MOTIVE Bildschirmhintergründe beliebter Spiele EXTRAS Leserwerbwerb Neverwinter Nights 2 Karte für CS Source Lesermusik: Killerspiele MODS Doomed4, Half-Life 2 Darkforce Beta, Quake 4 Tide of War SCREENSHOTS-GALERIE Die Sims 2: Vier Jahreszeiten Europa Universalis 3 Ghost Recon Advanced Warlighter 2 Kane & Lynch: Dead Men Rayman Raving Rabbids RTT Wintergames 2007	DVD XL VOLLVERSION H=2 Sturmcock + Handbuch + Tipps DEKOS Blaube Heroes Elevation Heimspiel: Der Eishockey-Manager 2007 Maskrom Sherlock Holmes: Die Spur der Eise Ski Alpin Racing 2007 Sonic Riders Splinter Cell: Double Agent (Multiplayer) Switchline VIDEOS Expertengespräch: Geschichtre-visionistik Mod-Special Budget-Video SPLINTER-TRAILER All Stars Strip Poker: Gifts at Work RTT Wintergames 2007 The Chronicles of Spellborn Warhammer Online Apand Rally Xtreme Patches Battlefield 2 V1.14 (int.) Battlefield 2 V1.06 (int.) Cry of Fear Patch 1.01 (Kartennedior) City of Rome V1.1 (int.)

02/2007

Vollversion: Splinter Cell

GameStar

MODS & EXTRAS



MOD
HALF-LIFE 2: DOOMED

Baller-Mod mit Rätseleinlagen.



MOD
QUAKE 4: HARDQORE BETA

Side-Scroller mit ordentlich Action.



EXTRA
DESKTOP-MOTIVE

Bildschirmhintergründe beliebter Spiele.

MODS, EXTRAS & TOOLS

Extras
Screenshots zu 10 aktuellen Spielen
Map für Cs Source
Lesermusik: Killerspiele

Programme
Speedfan V4.31
Adobe Reader V8.0.0
DirectX 9.0c
GameStar DataStar (Tool)
Scanner V2.8
Smartsurfer V3.2
VLC Media Player V0.8.5

PATCHES & TREIBER

Patches
Armed Assault V1.01 (dt.)
Call of Juarez V1.1.0.0 (int.)
Darkstar One V1.3 (dt.)
Lego Star Wars 2 V1.02 (int.)
Need for Speed: Carbon V1.3 (dt.)
Warhammer: Mark of Chaos V1.3 (dt.)

Treiber f. Windows 2000 / XP
ATI Radeon Catalyst V6.11 (Win 2K/XP)
ATI Catalyst Control Center (dt)
Nvidia Forceware V93.71
VIA Hyperion Pro V5.10a

Mitmachkarte

Einleger für
DVD/CD-
Hülle

DVD

Das Coverpack im Überblick.

2 DEMOS

DEMO



RUNAWAY 2

GENRE: Abenteuer

PUBLISHER: Anaconda

UMFANG: 705 MBYTE

4. Kapitel

SPRACHE: Deutsch

DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

DEMO



WAR FRONT (MULTIPLAYER)

GENRE: Echtzeit-Strategie

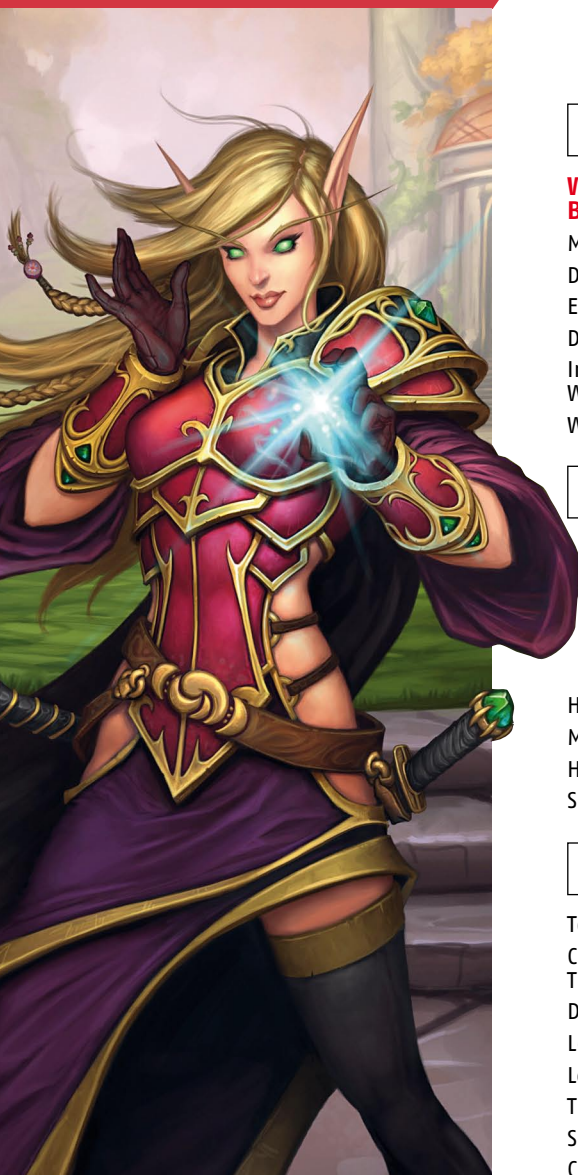
PUBLISHER: 10tacle

UMFANG: 1 GByte, Tutorial, 2 Karten

SPRACHE: Englisch

DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

Gewährleistungsinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls auf diesem Exemplar die GameStar-DVD fehlt, werden Sie sich Bitte an Ihren Einzelhändler. Sollte die DVD schwere Schäden aufweisen, senden Sie sie bitte zum Umtausch an: Daring-Service-Center GmbH, Konrad-Zuse-Straße 16, 4072 Mettmann, gamesstar@service-center.de, Service-Telefon: 08059 999 803 (12 cent pro Minute).



TITELSTORY

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Mega-Preview	TITEL 28
Der Datenbank-Client	28
Epische Sets – Rang 5	30
Die neuen Rassen	32
Im Detail: Was taugt Burning Crusade?	33
Weg frei für den Kreuzzug	34

NEWS

Szene-News	10
Ghost Recon: AW 2	10
Spiele-News	12
Vanguard: Saga of Heroes	12
Stalker	13
Hitparade und Umfragen	16
Multiplayer-News	18
Hardware-News	20
Spiel des Jahres 2006	22

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	38
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	TITEL 40
Der Herr der Ringe Online	44
Left 4 Dead	TITEL 48
Loki	50
Trackmania United	52
Silent Hunter 4	54
Colin McRae: Dirt	56

TESTS

TESTS

Team-Check	60
------------	----

ACTION

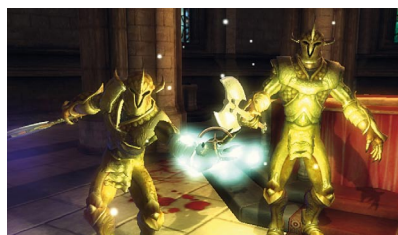
Action-Hitliste	63
Rainbow Six: Vegas	64
Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion	69
Star Trek: Legacy	70
Rayman: Raving Rabbids	72
IL-2 Sturmovik: 1946	74
Trembling Towers	78
Steinknacker Deluxe • iRoll	78
Zoom – Paparazzi im Einsatz	78
Aliens, Inc. • Dream Stripper	78

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	87
Desert Law	88
All Star Strip Poker: Girls at Work	89
Zen Games • Sudoku • Azteca	90
Western Modelleisenbahn 3D	90

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	93
Agatha Christie: Mord im Orient-Express	94
Oblivion: Knights of the Nine	96



Phantasy Star Universe	98
Barrow Hill: Der Fluch der Kelten	98
Sam & Max: Situation Comedy	99
The Secrets of Atlantis	100
Etrom	100

SPORT

Sport-Hitliste	105
Top Spin 2	106
Xpand Rally Xtreme	110
Winter Games 2007	112
RTL Biathlon 2007	113
Sommer Sport Pack	113
Biathlon Champion 2007	113
Basketball Manager 2007	113
Eishockeymanager 2007	114
Sonic Riders	115

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	116
Rote Geschenkbox	117
Blaue Geschenkbox	117
Titan Quest	118
Spellforce 2	118

02/2007 JANUAR 4,99 €

Die ganze Welt der PC-Spiele

www.gamestar.de

GameStar

DVD
8.5 GB
Vollversion
SPLINTER CELL

PC
SPLINTER CELL

»Spannend wie ein Agenten-Thriller, intelligent wie eine Partis Schach – der legendäre Schleich-Shooter begründete 2002 ein ganzes Genre«

»RUNAWAY 2«
»RAINBOW SIX: VEGAS«
»NINTENDO Wii«
»VOLLVERSION: RAILROAD TYCOON«
»STALKER«

DVD läuft in jedem DVD-Player.
Für kompletten DVD-Inhalt bitte umschalten!

DAS NEUE SPIEL VON VALVE
In Left 4 Dead kooperativ auf Zombie-Jagd gehen

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Die Essenz aus 2 Monaten Betatest:
Instanzen, PvP, neue Rassen – alles!

26 Min. Video auf DVD

»KILLERSPIELE«

- Wie die Politik einen Sündenbock sucht
- Was auf die PC-Spieler noch zukommt

C&C 3
Ausführlich angespielt: Alles über Story, Multiplayer und die drei Parteien (GDI, Nod, Aliens)

7 Min. Video auf DVD

28

Am 16. Januar erscheint das **World of Warcraft-Addon Burning Crusade**. Was erwartet die Spieler, die das Addon kaufen – und was die, die erstmal darauf verzichten?

172

Nach dem jüngsten Amoklauf droht so genannten »**Killerspielen**« in Deutschland das Verbot. GameStar schildert die Geschichte einer frustrierenden Debatte.

40

Die **C&C**-Fortsetzung **Tiberium Wars** ist der Hoffnungsträger für das Strategie-Genre. Wir haben **Tiberium Wars** gespielt – und die dritte Fraktion kennengelernt.

48

Die **Counterstrike**-Macher haben ein neues Spiel angekündigt: Im Zombie-Shooter **Left 4 Dead** müssen vier Spieler im Internet kooperativ gegen Monsterhorden bestehen.

HARDWARE

HARDWARE	
Hardware-Referenzklassen	121
SCHWERPUNKT	
Die besten Eingabegeräte	123
Vergleichstest Mäuse:	
Razer Copperhead • Microsoft Habu	124
Hama Slide S2 Mouse	125
Saitek GM3200 Laser Mouse	125
Raptor Gaming M3	125
Vergleichstest Tastaturen:	
Logitech G11 • Enermax Aurora	126
Cherry G83-6105	127
Revotec Fightboard	127
Ideazon Zboard Merc	127
Vergleichstest Joysticks:	
Saitek X52 Pro	128
Logitech Freedom 2.4	128
Hama Outlandish • Logitech Attack 3	129
Trust Predator GM2500	129
Vergleichstest Gamepads:	
Xbox 360 Controller	130
Logitech Chillstream	130
Saitek P2900 Wireless	130
Vergleichstest Lenkräder:	
Trust GM-3500R Predator	131
Logitech Formula	131
Vibration Feedback	131
Hama 4in1 Racing Wheel	131
TEST DES MONATS	
Radeon X1650 XT vs. Geforce 7600 GT	132
TOOL DES MONATS	
Speedfan	134
EINZELTESTS	
Soundkarte: Creative X-Fi Xtreme Gamer	134
5.1-Soundsystem: Teufel Concept E	135
Magnum Power Edition	135
22-Zoll-TFT: Samsung 225BW	135
SERVICE	
TECHtelmechtel	136
Einkaufsführer	138

EXTRALEBEN

Weiterspielen	148
MOD-NEWS	
Napoleonic Total War 2	149
Doomed • Hardqore	149
E-SPORT	
GameStar-Clanliga	150
KONTROLLBESUCH	
Counterstrike Source	152
	
PATCH-TESTS	
Titan Quest (deutsch)	154
Warhammer: Mark of Chaos 1.6 (int.)	154
Battlefield 2142 1.06 (int.)	154
TIPPS & TRICKS	
Gothic 3: Reiseführer, Teil 3	155
MAGAZIN	
Leserbriefe	166
Fehler!	167
GameStar Interaktiv: Paparazzi-Wettbewerb	170
Report: Wieder die »Killerspiele«	TITEL 172
Report: Angst, zu sein wie Sebastian B.	180
Report: Invasion der Marken	182
Hall of Fame: Stunts / 4D Sports Driving	186
Die Vorletzte	189
RUBRIKEN	
Editorial	3
Verlosung	26
Impressum	159
Vorschau	190



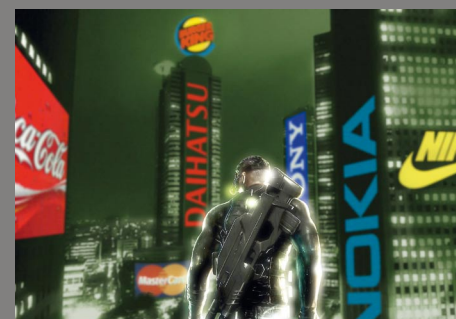
DER HERR DER RINGE ONLINE

44 Mit der starken Mittel Erde-Lizenz will Herr der Ringe Online gegen WoW bestehen. Das Konzept hat Charme, aber auch Haken.



RAINBOW SIX: VEGAS

64 Besser als Ghost Recon: Geniale Steuerung und Stimmung machen Rainbow Six: Vegas zum derzeit besten Taktik-Shooter.



INVASION DER MARKEN

182 In immer mehr Spielen taucht Produktwerbung auf. Die Prognose zeigt: Spieler werden sich damit abfinden müssen.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Agatha Christie: Mord im Orient-Express	Test	94	Desert Law	Test	88	Quake 4	Mod	149	The Secrets of Atlantis	Test	100
Aliens, Inc.	Test	78	Die Siedler 2 DNG: Wikinger	News	13	Rainbow Six: Vegas	Test	64	The Show	News	12
All Star Strip Poker: Girls at Work	Test	89	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	News	14	Rayman: Raving Rabbids	Test	72	Titan Quest	Budget	118
Azteca	Test	90	Dream Stripper	Test	78	Rome	Mod	149		Patch	154
Barrow Hill: Der Fluch der Kelten	Test	98	Eishockeymanager 2007	Test	114	Rote Geschenkbox	Budget	117	Top Spin 2	Test	106
Basketball Manager 2007	Test	113	Etrom	Test	100	RTL Biathlon 2007	Test	113	Trackmania United	Preview	52
Battlefield 2142	Patch	154	FreakOut	News	14	Runaway 3	News	11	Trembling Towers	Test	78
Battlestations Midway	News	14	Fussball Manager 2007: Verlängerung	News	13	Sam & Max: Situation Comedy	Test	99	Vanguard: Saga of Heroes	News	12
Biathlon Champion 2007	Test	113	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	News	10	Sam Suede	News	11	Virtua Tennis 3	News	13
Blaue Geschenkbox	Budget	117	Gothic 3	Tips	155	Silent Hunter 4	Preview	54	Warhammer: Mark of Chaos	Patch	154
Bounty Bay Online	News	15	Half-Life 2	Mod	149	Sommer Sport Pack	Test	113	Western Modelleisenbahn 3D	Test	90
Colin McRae: Dirt	Preview	56	Il-2 Sturmovik: 1946	Test	74	Sonic Riders	Test	115	Wings over Europe - Cold War:		
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Preview	40	iRoll	Test	78	Spellforce 2	Budget	118	Soviet Invasion	Test	69
Counterstrike Source	Kontrollbesuch	152	Jade Empire	News	14	Stalker	News	13	Winter Games 2007	Test	112
CSI: Hard Evidence	News	15	Left 4 Dead	Preview	48	Star Trek: Legacy	Test	70	World of Warcraft: Burning Crusade	Preview	28
Depths of Peril	News	10	Loki	Preview	50	Steinknacker Deluxe	Test	78	Xpand Rally Xtreme	Test	110
Der Herr der Ringe Online	Preview	44	Oblivion: Knights of the Nine	Test	96	Sudoku	Test	90	Zen Games	Test	90
			Phantasy Star Universe	Test	98	Supreme Commander	News	15	Zoom	Test	78



Anti-Terrorereinsatz am Fließband: Schon im Frühjahr 2007 soll der vierte **Ghost Recon**-Teil erscheinen.

KOLUMNE

Die beschämende Debatte



Emsdetten war eine Tragödie. Was geschehen ist, werden die Menschen vor Ort, Lehrer, Schüler, Eltern ihr Leben lang nicht vergessen. Es ist der Tragweite dessen nicht angemessen, wenn sich jetzt Politiker und Medien geifernd auf mögliche Sündenböcke stürzen, um schnell und billig Schlagzeilen zu erzeugen. Es ist nachgerade beschämend, wenn sich Wissenschaftler in der erhitzten Debatte mit mediengerechten Kurzstatements zu Wort melden, hinter denen keine gesicherte Forschung steht.

Es wäre, das ist man den Menschen schuldig, an der Zeit, mit klarem Verstand und vorurteilsfrei Ursachenforschung zu betreiben, anstatt auf Symptome loszugehen. Es wäre an der Zeit, einmal wirklich zu schauen, was in Teilen der Gesellschaft schief geht. Es wäre an der Zeit, endlich vernünftige Programme aufzulegen, um überforderte Lehrer und Eltern bei der schwierigen Aufgabe zu unterstützen, unseren Nachwuchs auf eine komplexe Welt vorzubereiten.

Schnelle, bequeme Lösungen wird es dabei nicht geben. Ich wünsche mir von unseren Politikern dafür Mut, Engagement und einen langen Atem.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Wir haben keine Angst, mit Duke Nukem Forever verglichen zu werden. Die sollten vor uns Angst haben!«

Chefdesigner Anton Bolshakov über sein Spiel Stalker.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Anfang Dezember hat Ubisoft-Chef Yves Guillemont einen vierten Teil der Taktik-Shooter-Reihe **Ghost Recon** angekündigt. Die Story von **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**, so der Titel, baut auf den Ereignissen des Vorgängers auf: Sie übernehmen erneut das Kommando über die Ghost-Spezialeinheit, die im Jahr 2014 in den Bürgerkrieg nach Mexico City geschickt wird. Diesmal findet der Kampf erstmals auch auf amerikanischem Boden statt. Um der Bedrohung Herr zu werden, fordern Sie auf Knopfdruck Luftschläge an oder schicken neuerdings unbemannte Fahrzeuge auf das Schlachtfeld. Das überarbeitete Cross-Com-System ermöglicht es Ihnen künftig, das Schlachtfeld aus dem Blickwinkel sämtlicher Teammitglieder zu beobachten. Zudem sollen die KI-Soldaten cleverer agieren als bisher. Bei der Grafik sollen das Partikel- und Physiksystem verfeinert werden. Der Erscheinungstermin von **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** ist bereits für das Frühjahr 2007 geplant.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H19](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H19)

DEPTHS OF PERIL

Das junge Entwicklerstudio Soldak Entertainment hat mit **Depths of Peril** ein Action-Rollenspiel angekündigt. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden, der zusammen mit einem Team die Barbarenstadt Jorvik schützen soll. Zu diesem Zweck ziehen Sie durch eine 3D-Fantasywelt, kloppen in bester **Diablo 2**-Manier Monster, erledigen Quests und sammeln Erfahrung. Allerdings setzen die Entwickler auf zusätzliche strategische Elemente: So handeln Sie diplomatische Beziehungen aus oder schlie-

ßen Handelsabkommen mit den zahlreichen Fraktionen (Orks, Legionen der Angst etc.) ab. Der Termin von **Depths of Peril** ist für das erste Quartal 2007 geplant – aber nur »wenn es auch wirklich fertig ist«, so Firmenchef Steve Peeler.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3176](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3176)

FIREFLY ALS ONLINE-ROLLENSPIEL?

Die Firma Multiverse plant nach Angaben der Webseite Wired.com ein Online-Rollenspiel, das auf der amerikanischen TV-Serie **Firefly** basieren soll. Zwar wird das Spiel wie die Vorlage Science-Fiction- und Westernelemente vermischen, auf die Charaktere der Serie werden die Fans aber verzichten müssen. »In einem Online-Rollenspiel sollte jeder seine eigene Geschichte haben«, kommentiert Corey Bridges, Mitbegründer von Multiverse, den Fokus des Spiels abseits des Raumschiffes Serenity. Multiverse ist kein Spieleentwickler im eigentlichen Sinn. Vielmehr hat das Team aus ehemaligen Netscape-Angestellten eine Plattform entwickelt, mit der andere Firmen Online-Rollenspiele erstellen können. Für **Firefly** wird ein externes Team angeheuert, um das Spiel im Auftrag von Multiverse zu entwickeln. Die Firma plant den Termin für das Jahr 2008.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3175](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3175)



Wird aus **Firefly** ein Online-Rollenspiel?

SEGA ERWIRBT ALIEN-LIZENZ

Sega (**Sonic The Hedgehog**) hat sich die Rechte an den **Alien**-Filmen gesichert. Ab dem Jahr 2008 will der Publisher mehrere Spiele auf Basis der Kinoklassiker veröffentlichen, darunter einen Ego-Shooter und ein Rollenspiel. Um den Shooter



Sega plant Spiele zu den **Alien**-Filmen.

kümmert sich der Entwickler Gearbox (**Brothers in Arms**), das Rollenspiel wird von Obsidian (**Neverwinter Nights 2**) programmiert. Nach eigenen Angaben werden die Titel nicht die Story der Filme nacherzählen, sondern »nur« von der Vorlage inspiriert sein. Nichtsdestotrotz sollen bekannte Charaktere wie

Ripley und Bishop auftauchen; Sega befindet sich bereits in Verhandlungen mit den einstigen Darstellern Sigourney Weaver und Lance Hendriksen. Die Rechte an **Alien vs. Predator** liegen weiterhin bei 20th Century Fox, da das Studio momentan an einem zweiten Film arbeitet.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3186

SAM SUEDE EINGESTELLT

Anfang Dezember hat das erst kürzlich gegründete Entwicklerstudio iBase Games allem Anschein nach seine Pforten schließen müssen. Mitgründer Al Lowe (Schöpfer der **Leisure Suit Larry**-Serie) hatte bereits am 11. September seinen letzten Arbeitstag. Er bestätigte, dass die Arbeiten am Adventure **Sam Suede: Undercover Exposure**, dem Debütprojekt von iBase, ebenfalls eingestellt worden sind. Mehrere Publisher hatten der Firma erklärt, dass mit dem Spiel nur Profit zu machen sei, wenn es neben dem PC auch für Next Generation-Konsolen veröffentlicht werden würde. Die



Die Arbeiten an **Sam Suede** wurden eingestellt.

Kosten für eine Parallelentwicklung konnte iBase allerdings nicht stemmen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3174

EA PLANT NEUES VERTRIEBSKONZEPT

Mit einem neuartigen Vertriebskonzept könnte Electronic Arts den Spielehandel grundlegend auf den Kopf stellen. So plant der Hersteller, künftig zehn Euro teure Starterkits von Titeln anzubieten. Dabei erwirbt der Kunde lediglich das Kernspiel. Erweiterungen wie neue Levels können dann gegen Bezahlung per Internet heruntergeladen werden. Als Grund für diesen Schritt gibt EA-Vorstandsmitglied Gerhard Florin die hohe Zahl an Raubkopien vor allem im asiatischen Raum an. Dort seien Spielepreise von 50 US-Dollar schlicht zu teuer für viele Spiele-Fans. Inwiefern ein solches Konzept erfolgreich sein wird, hängt davon ab, wie stark die Starterkits beschnitten sind und wieviel die zusätzlichen Inhalte kosten werden. Zudem dürfen die kostenpflichtigen Inhalte die Spielbalance nicht zerstören.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3172

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2006

Spellforce 2, **Anno 1701**, **Fussball Manager 2007**, **Gothic 3**, **Geheimakte Tunguska**, **Darkstar One**: Noch nie erschienen so viele hochklassige deutsche Spiele wie im Jahr 2006. Mehr als genug Gründe zum Feiern, und mehr als genug aussichtsreiche Kandidaten für den Deutschen Entwicklerpreises, der am 13. Dezember bei einer Gala in der Essener Lichtburg von einer Fachjury (darunter GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott) und den Lesern von GameStar und GamePro verliehen wurde. Die großen Gewinner des Abends waren **Anno 1701** und dessen Entwickler Related Designs, die neben der Hauptkategorie »Bestes Deutsches Spiel 2006« noch fünf weitere der insgesamt 29 verliehenen Awards mit nach Hause nehmen durften.

HK DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M69

DIE SIEGER (AUSWAHL)

• Bestes deutsches Spiel	Anno 1701
• Bestes deutsches Actionspiel	Darkstar One
• Bestes deutsches Adventure	Geheimakte Tunguska
• Bestes deutsches Sportspiel	Fussball Manager 2007
• Bestes deutsches Strategiespiel	Anno 1701
• Beste Story/Spielwelt	Gothic 3
• Beste Grafik	Anno 1701
• Bester Soundtrack	Gothic 3

KURZMELDUNGEN

RUNAWAY 3 ANGEGÜNDIGT

Angesichts des offenen Endes von **Runaway 2** war es klar: Die Pendulo Studios arbeiten bereits an einem dritten Teil des Adventures. Das hat der spanische Entwickler auf der Adventure Developers Online Conference bestätigt. Über den Inhalt und einen Termin verriet das Team noch nichts.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3167

TUNGUSKA-NACHFOLGER BEREITS IN ARBEIT

Die Entwicklerteams Animation Arts und Fusionsphere arbeiten bereits am Nachfolger zum Adventure **Geheimakte Tunguska**. Der Publisher Deep Silver verriet bislang nur, dass die Protagonisten Max und Nina in **Geheimakte 2** (Arbeitstitel) wieder mit von der Partie sind. Als Erscheinungstermin ist Anfang 2008 geplant. Laut den Media-Control-Verkaufszahlen ist **Geheimakte Tunguska** das erfolgreichste Adventure des Jahres.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3168

UBISOFT IM KAMPF GEGEN RAUBKOPIERER

Ubisoft Deutschland hat angekündigt, die Maßnahmen gegen die Verbreitung illegaler Spiele-Downloads auszuweiten. So will der Publisher ab sofort alle Downloads von so genannten Peer-to-Peer-Netzwerken (P2P) und BitTorrent-Tauschbörsen strafrechtlich verfolgen. Nach eigenen Angaben richtet sich diese Maßnahme hauptsächlich an Erstanbieter. Ermittelte Personen, die die Spiele »nur« herunterladen, werden aber ebenfalls belangt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H19

SKURRILE HALF-LIFE-WERBEARTIKEL

Passend zur kalten Jahreszeit hat **Half-Life 2**-Entwickler Valve ein skurriles Weihnachtsgeschenk parat: eine plüschige »Headcrab«-Mütze. Die Kopfbedeckung gibt es in Valves Onlineshop für knapp 30 Dollar. Offenbar entwickelt sich der Verkauf von Fanartikeln gut: Valve bietet neben der Mütze den Headcrab sowie einen Vortigaunt-Alien auch als Stofftiere an.



➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3169

INTERPLAY MELDET SICH ZURÜCK

Am 20. November hat sich mit Interplay (**The Bard's Tale**) eine längst tot geglaubte Spielefirma wieder zu Wort gemeldet. Herve Caen, Chef der Firma, konnte eine Pariser Investmentbank auftreiben, die ihm nicht nur Geld gibt, sondern auch bei der Platzierung neuer Aktien hilft. Interplay will mit dem Geld ein Online-Rollenspiel auf Basis der **Fallout**-Marke entwickeln. Die Produktion soll im Januar 2007 starten und bis 2010 andauern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3221

EIDOS NEUER PUBLISHER FÜR INFERNAL

Der britische Publisher Eidos hat sich die weltweiten Vertriebsrechte am Ego-Shooter **Infernal** und dem Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Wars: Sparta** gesichert. Beide Spiele werden parallel von Playlogic betreut. Wie die Unternehmen Anfang Dezember mitteilten, sollen beide Titel im März 2007 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B94

FILM-NEWS

HITMAN-FILM: VIN DIESEL NICHT MEHR DABEI

Wie die Filmwebseite Ain't It Cool berichtet, ist der Actionstar Vin Diesel aus bisher nicht genannten Gründen als Hauptdarsteller für die geplante **Hitman**-Verfilmung gestrichen worden. Seinen Part übernimmt Timothy Olyphant (bekannt aus der TV-Serie **Deadwood**). Zudem ist Luc Besson (**Das fünfte Element**, **Léon**) als Co-Produzent in das Projekt eingestiegen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3170



Vanguard: Voller fantastischer Ideen, aber noch recht altbacken in Optik und Steuerung.

KOLUMNE

Noch etwas Spiel gefällig?

Electronic Arts plant also, uns demnächst Spiele nur noch häppchenweise übers Internet zu verkaufen. Zunächst bekommen wir nur ein so genanntes Starterkit für 10 Euro. Das ist dann das Kernspiel. Alles Weitere möchte extra bezahlt und runtergeladen werden. Um die Raubkopien einzudämmen, so der Publisher.

Vielleicht aber auch, um das Spiel teurer zu machen? Wieviel bekommen wir denn pro Happen? Und was soll so ein Happen kosten? Und müssen wir demnächst dann für (Achtung, Übertreibung folgt – hoffentlich!) jede Waffe in »Battlefield Irgendwas« unsere Kreditkarte zücken?

Und was eigentlich, wenn uns ein Spiel nicht mehr gefällt? Sollen wir es dann auf eine DVD brennen, darauf mit Edding möglichst in Schönschrift den Namen kritzeln, um es wenigstens ein bisschen nach was aussehen zu lassen und versuchen, es so bei Ebay oder über einen Gebrauchtspielhandel weiter zu verkaufen? Wir stellen uns das eher schwierig bis unmöglich vor.

Übrigens stellen wir es uns auch schwierig vor, dieses Konzept in Deutschland einzusetzen. Noch immer gibt es blinde Flecken auf der Internetlandkarte. Apropos Karte: Es mag sich zwar in den letzten Jahren geändert haben, aber die Deutschen gehen noch immer scheu mit Einkäufen um, die Kreditkarte und Internet verbinden.

Zum Abschluss noch eine Weihnachtsgeschichte: Fragt der Enkel unterm Christbaum die Oma: »Oma, was schenkst du mir denn Schönes?«

Sagt die Oma: »Einen Download.«

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamstar.de

VANGUARD SAGA OF HEROES

Man traut seinen Augen kaum beim Erblicken der Ordnergröße der aktuellen Betaversion von **Vanguard: Saga of Heroes**: Sagenhafte 22 Gigabyte belegt das Online-Rollenspiel derzeit auf der Festplatte. In diesem Datenpaket steckt eine gehaltvolle Mischung aus zahlreichen Genre-Tugenden, von einer riesigen Welt über 19 Rassen und 16 Klassen bis hin zu großen Dungeons gefüllt mit Quests sowie wertvollen Gegenständen. Das reicht dem Entwickler Sigil (**Everquest**) aber noch lange nicht. Ein sehr komplexes Handwerkssystem ermöglicht es Spielern, selbst Schiffe und Häuser zu bauen. Oder sogar Hufeisen zu schmieden, um Pferde schneller zu machen. Gilden dürfen eigene Versammlungshallen in Auftrag geben, die an bestimmten Bauplätzen auf einem der drei Kontinente entstehen. Besonders spannend klingt der Beruf des Diplomaten. Als Vermittler soll der dafür sorgen, dass sich Türen zu besonderen NPCs oder zu besonderen Dungeons öffnen. Oder er besorgt dem Gildenschmied das ganz besondere Rezept für ein ganz besonderes Schwert bei den menschenfeindlichen Zwergen. Kämpfe auf Reittieren und auf hoher See sollen Abwechslung in das übliche Questen an Land bringen. In der aktuellen Beta-Version spielt sich **Vanguard** noch wie eine etwas spröde Mischung aus **Everquest 2** und **World of Warcraft** – ob sich das bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin irgendwann im 1. Quartal 2007 zusammen mit der gewöhnungsbedürftigen Benutzeroberfläche noch ändern wird, wagen wir zu bezweifeln. Doch wir halten den Termin ohnehin für unrealistisch.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M171

VIRTUA TENNIS 3

Wer hätte das gedacht: Die grafischen Maßstäbe im Sport-Genre setzen derzeit weder die Renn- noch die Fußballspiele, sondern die Tennissimulationen. Nachdem diesen Monat bereits **Top Spin 2** die ganze Schönheit des weißen Sports zelebriert, will im März **Virtua Tennis 3** noch einmal einen (dr)aufschlagen. Die von uns angetestete Preview-Version sieht jedenfalls schon fantastisch aus: Nahezu fotorealistische Tennistars wie Roger Federer, Rafael Nadal oder Maria Sharapova prügeln lebensecht animiert die Filzbälle über das Netz. Anders als **Top Spin 2** pfeift **Virtua Tennis 3** auf Realismus. Gerade mal drei Tasten reichen für sämtliche Schläge aus, in witzigen Trainings-Minispielchen schlagen Sie Mülltonnen um, sammeln Früchte oder hindern Krokodile am Fressen. So trainieren Sie Ihren selbsterstellten Spieler im Karriere-Modus zum Alleskönner. Dank der simplen, aber durchaus fitnessreichen Steuerung hatten wir dabei schon einen Riesenspaß. Vor allem im Multiplayer-Modus ein sicherer Hit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3214



Virtua Tennis 3: Grafisch beeindruckende und spielerisch durchdachte wie einfach zu handhabende Tennis-Action.

STALKER

Mittlerweile haben sich der Publisher THQ und der Entwickler GSC Game-world sogar auf einen Monat geeinigt: Der Ego-Shooter **Stalker** soll tatsächlich Mitte März 2007 erscheinen. Laut einer Aussage des Chefdesigners Anton Bolshakov brauchen Sie auf keinen Fall einen Highend-Computer, um das Spiel genießen zu können. Angeblich wird die Mutantenhatz rund um den Atomreaktor von Tschernobyl bereits mit einem durchschnittlichen 2,0 GHz-Rechner, 1,0 GByte RAM und einer Grafikkarte im Leistungsspektrum einer Geforce 6800 flüssig laufen. Taktfrequenz der CPU und RAM-Leistung erscheinen uns allerdings als recht niedrig gestapelt, bedenkt man, wie groß und belebt die Außenlevels in **Stalker** werden sollen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2185

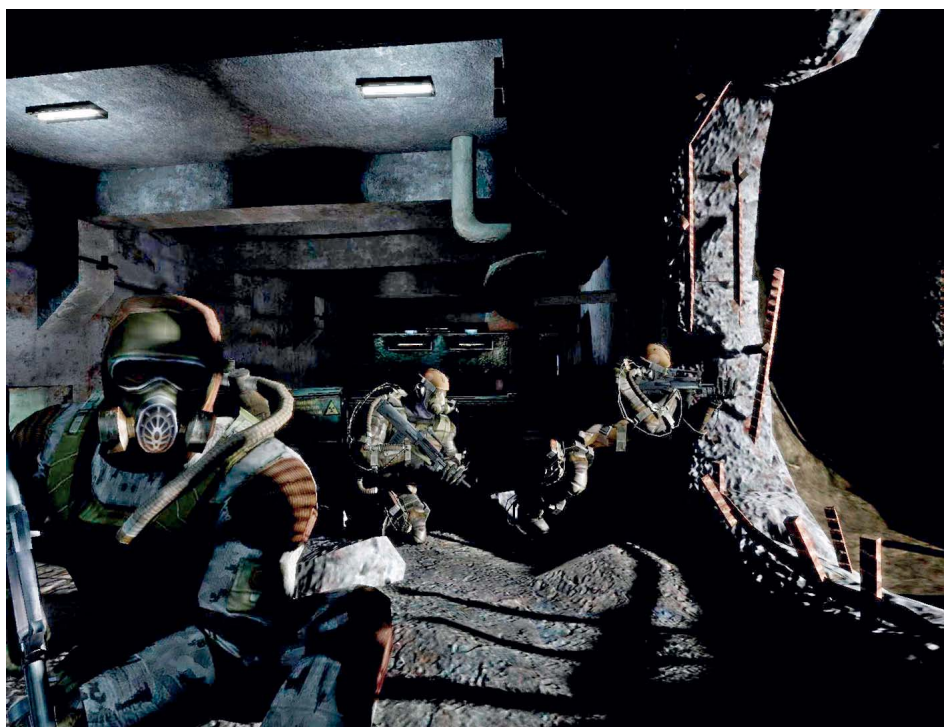
DIE SIEDLER 2: DNG WIKINGER

Im ursprünglichen Spiel gab es die Hornhelmträger, im Remake von 2006 nicht. Jetzt hat Ubisoft für **Die Siedler 2: Die nächste Generation** das Addon **Wikinger** angekündigt. Darin schlägt es die nordischen Wusler auf eine Insel, auf der sie zunächst allein gegen Piraten antreten und später in den Nubiern Verbündete finden. Die Kampagne umfasst zwölf Missionen, und der Publisher Ubisoft verspricht, dass die Aufgaben deutlich abwechslungsreicher werden sollen als die des Hauptprogramms. Für den Multiplayer-Part sind Verbesserungen für das Interface geplant. Zudem soll ein Zufallsgenerator für reichlich Kartennachschub sorgen. Wie schon bei **Die Siedler 2: Die nächste Generation** arbeiten auch am Addon Entwickler von Blue Byte und Funatics, die schon am Original von 1996 beteiligt waren. Im Februar 2007 soll **Wikinger** fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2715



Die Siedler 2: DNG: Wikinger: Das Volk aus dem hohen Norden ist wieder mit von der Partie und kämpft gegen Piraten.



Stalker: Mit nur 2,0 GHz und 1,0 GByte RAM soll der Ego-Shooter so gut aussehen und flüssig laufen? Wir zweifeln.

Auf- und Abwertungsrunde									
12 Tagen Minuten									
Roque Santa Cruz									
Hintergrund Spieler									
Bewertung									
76 78									
+1 Starke Testspiele.									
+1 Macht einen sehr fitten Eindruck.									
Leistungsdaten									
Platz	Team	Spiele	Punkte	Effizienz	Team-Bil.	Spiele 1	Spiele 2	Spiele 3	Spiele 4
1	101	101	101	101	101	101	101	101	101
2	102	102	102	102	102	102	102	102	102
3	103	103	103	103	103	103	103	103	103
4	104	104	104	104	104	104	104	104	104
5	105	105	105	105	105	105	105	105	105
6	106	106	106	106	106	106	106	106	106
7	107	107	107	107	107	107	107	107	107
8	108	108	108	108	108	108	108	108	108
9	109	109	109	109	109	109	109	109	109
10	110	110	110	110	110	110	110	110	110

FM 07 Verlängerung: Roque Santa Cruz hat sich einen besseren Stärkewert verdient.

FUSSBALL MANAGER 2007 VERLÄNGERUNG

Braucht ein jährlich erscheinender Fußballmanager noch ein Addon? Wohl kaum, aber der enorme Verkaufserfolg des Hauptprogramms bringt EA Sports offensichtlich zu einer anderen Ansicht. Verbesserungen sollen die Fans dazu bringen, noch einmal 20 Euro auszugeben: In **Verlängerung** können Sie eine Karriere als Spielertrainer starten und so Ihren Charakter bis zum Nationalspieler formen. Dreimal pro Saison werden wie in **Anstoss 3** alle Ihre Spieler einer Neubewertung unterzogen. Über 100 mögliche Gründe entscheiden, ob sich ihre Stärken und Schwächen ändern. Dazu gibt's einige neue Originalstadien wie die Allianz Arena und Detailverbesserungen wie eine optimierte Spielberechnung im Wochendurchlauf. Im Februar 2007 geht's in die Verlängerung.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3215

THE SHOW

Im Jahr 2007 hat sich Kalifornien vom Rest der USA losgesagt, der Alleinherrscher Lou Baxter hetzt in einer Fernsehshow politische Gefangene in aussichtslosen Gladiatorenkämpfen. Klingt nach dem Schwarzenegger-Film **Running Man**? Nah dran, ist aber ein Echtzeit-Strategiespiel namens **The Show** von Sixteen Tons, den Machern der **Emergency-Reihe**. Das Schlachtspektakel basiert auf der gleichen Engine. Im Spiel geht's taktisch zu: In holographischen Dschungel-, Wüsten- oder Eisarenen erobern Sie ein Netz von Kontrollpunkten, um sich so an den Gegner heranzutasten. Basisbau rückt in den Hintergrund. Zwischen den 15 Einsätzen erzählen ausführliche Rendersequenzen die Handlung um den Teamführer Frank Harris, der Baxters menschenverachtende Sendung unterwandert. Im Februar 2007 dürfen Sie einschalten und Lou die Show stehlen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3213



The Show: Die Dschungelwelt dieser Arena ist nur eine holographische Projektion.

JADE EMPIRE

Im Februar dürfen sich auch endlich PC-Spieler an der wunderbaren Geschichte des Japano-Rollenspiels **Jade Empire** von Bioware erfreuen. Der ursprünglich für die Xbox entwickelte Titel wurde sehr gut auf den PC portiert. Davon konnten wir uns anhand einer Preview-Version überzeugen. Ihren Helden steuern Sie ganz bequem über Maus und Tastatur, ein Doppeldruck auf die Richtungstasten lässt Ihren Helden grazil ausweichen, die Spezialattacken werden über die Nummertasten ausgewählt – alles ähnlich wie in einem Shooter. Für die PC-Version hat sich Bioware übrigens noch mal extra ins Zeug gelegt und spendiert uns neue Monster, neue Angriffe und eine verbesserte Grafik.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3224



Jade Empire: Die Steuerung der PC-Version ist wunderbar gelungen und erinnert an den Shooter-Standard.

FREAKOUT

Nehmen Sie Tony Hawk sein Skateboard weg und stellen Sie ihn auf Skier – und schwupps, schon haben Sie **FreakOut**. Ohne lästige Pistenbegrenzungen bügeln Sie im Funsport-Spiel von Coldwood (**Ski Racing 2006**) vier Berge hinab und zelebrieren möglichst spektakuläre Sprünge, Tricks und Rails. Durch das Erfüllen von Missionen wie dem Sammeln von Sternen oder das Ausführen vorgegebener Sprungkombinationen verdienen Sie sich bessere Charakterwerte oder lizenzierte Ski-Klamotten von Fischer oder Sub. Das erinnert stark an die Anfänge der **Tony Hawk's Pro Skater**-Serie und spielt sich auch so. Dank der guten Steuerung gehen die 16 Tricks flott von der Hand, auch wenn uns die Raffinessen fehlen. Wie sich das auf die Langzeitmotivation auswirkt, werden wir im Frühjahr 2007 überprüfen – dann soll **FreakOut** erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3216

BATTLESTATIONS MIDWAY

Der Publisher Eidos wagt mal was Neues: Die Vermischung von Echtzeit-Strategie und Action im Multiplayer-Titel **Battlestations Midway**. Wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite spielen Sie Pazifik-Schlachten aus dem Zweiten Weltkrieg nach. Dazu steht Ihnen ein gewisses Kontingent an Flugzeugträgern, Kriegsschiffen, U-Booten und Flugzeugen zur Verfügung, die Sie entweder auf einer Strategiekarte oder in der 3D-Ansicht befehligen können. Dabei können Sie jederzeit in jede Einheit springen, um die dann selber zu

steuern. So können Sie zum Beispiel per U-Boot oder Flugzeug wichtige Torpedos zielsicher abfeuern. Der Clou: Sie selber bestimmen, wie actionlastig oder strategisch Sie das Spiel angehen wollen. Online lassen sich Partien mit bis zu acht Spielern ausgetragen. Es gibt zwar auch eine Kampagne, aber die soll laut Eidos eher zur Vorbereitung auf Online-Schlachten dienen. Der Erscheinungstermin liegt im Februar 2007.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3204

DIE SIMS 2 VIER JAHRESZEITEN

Maxis, die Entwickler der Lebenssimulation **Die Sims 2**, haben es leicht: Das Leben hat so viele Facetten, dass man das Spiel immer wieder erweitern kann. Im März 2007 kommt mit **Vier Jahreszeiten** bereits das fünfte Addon. Darin geht es um die Auswirkungen von Frühling, Sommer, Herbst und Winter auf Ihre Sims. Ihnen ist nach einer Schneeballschlacht mit den Nachbarn? Nur zu! Sie möchten im goldenen Herbst einen ausgedehnten Angelausflug zum Waldsee unternehmen? Und ab! Wettereffekte wie Blitze, Hagel, Regen machen das



Die Sims 2: Vier Jahreszeiten: Im Winter können Sie Schneemänner wachsen lassen.

Sims-Leben spannender. Vielleicht wird es bei der nächsten Gartenparty plötzlich sintflutartig zu schütten beginnen? Neben Wind und Wetter packt Maxis auch neue Karrieremöglichkeiten in den Berufssparten Justiz, Musik oder Erziehungswesen ins Programm. Dann haben Sie wenigstens was zu tun, wenn es in der Sims-Welt schon seit Tagen schneit.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3225

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

02/07

BOUNTY BAY ONLINE

Frogster hat seine Pforten zum Beta-Test für das Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** geöffnet. Bei einer Führung durch das Piratenabenteuer konnten wir uns einen ersten Einblick verschaffen. Um das Jahr 1500 herum können wir uns als Pirat, Händler, Handwerker oder Entdecker betätigen, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Während das Leben und Kämpfen an Land gegenüber anderen Online-Konkurrenten kaum hervorsticht, machen die Seeschlachten Spaß. Vor allem, wenn mehrere Schiffe gleichzeitig wilde Manöver ziehen und Kanonen zünden. Angeblich sollen bis zu 100 Schiffe an einer Schlacht teilnehmen dürfen. Laut geplantem Starttermin stehen Sie noch im ersten Quartal 2007 in See.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3205



Bounty Bay Online: Schlacht gegen Schmuggler.

SUPREME COMMANDER

Die Multiplayer-Betaphase von Chris Taylors neuem Echtzeit-Strategiespiel **Supreme Commander** läuft schon geraume Zeit: Wir haben bereits Millionen von Panzern zerrieben, Tausende Bomber vom Himmel geholt, ganze Kontinente abgeholzt und sogar die eine oder andere Atomrakete verschickt. Vom Einzelspielermodus haben wir bislang aber nicht allzu viel gesehen. Deshalb hat der Publisher THQ uns eine Preview-Version zukommen lassen, in der die komplette Kampagne der United Earth Force (UEF) enthalten ist, der menschlichsten der drei Fraktionen. Und nun wissen wir auch, was Taylor damit meint, wenn er sagt, bei ihm gäbe es keine guten und keine bösen Parteien: Obwohl uns der Auftrag, die Erde zu verteidigen, am edelsten erscheint, macht die UEF einen recht zwielichtigen Eindruck. So machen wir eine Basis der vermeintlich bösen Cybran platt, bekommen aber prompt ein schlechtes Gewissen, als uns deren Kommandant erklärt, er wolle doch nur die Freiheit für sein Volk. Sind wir etwa Sklavenhalter? Wir sind gespannt, wie sich die Story weiterentwickelt. Im Februar 2007 werden wir es erfahren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 5227



Our latest intel is pretty disturbing. How accurate is it?

Supreme Commander: Die Zwischensequenzen sind im aktuellen Status noch wenig atmosphärisch.

CSI HARD EVIDENCE

Mord in 3D, das letzte Adventure aus der Reihe **CSI**, wurde von uns nur mit einer 64er-Wertung bedacht. Im Frühjahr soll mit **Hard Evidence** der von Telltale Games (**Sam & Max, Bone**) entwickelte fünfte Teil auf den Markt kommen. Man verspricht als Neuerungen bessere Methoden der Zeugenbefragung und Re-

konstruktionen mit hochmodernem Zubehör. Ein Garagenlabor hilft Ihnen beispielsweise, größere Objekte wie Autos genau zu untersuchen. Sie begleiten in **CSI: Hard Evidence** wieder das Team aus Las Vegas um Gil Grissom und Catherine Willows. Die Kriminalfälle des Adventures sollen übrigens direkt aus der TV-Serie stammen.

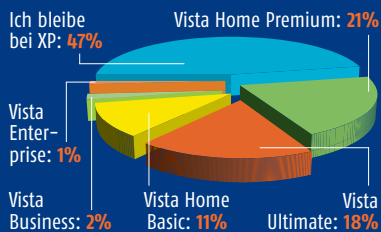
PET FAB HK PCL CS

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 6136



FRAGE DES MONATS NOVEMBER:

»Welche Variante von Windows Vista werden Sie sich kaufen?«



ERGEBNIS: Windows Vista ist (noch) kein Thema für unsere Leser. Die Hälfte bleibt bei Microsofts bisherigem Betriebssystem. Überraschend: Fast ein Fünftel will zur teuren Luxusvariante greifen.

Quelle: GameStar.de, 12.12.2006, 11.305 Teilnehmer.

GAMESTAR-CHARTS 02/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arenanet	01/07	91	12	€ 34,52	www.hardwareversand.de
2	Anno 1701	Aufbauspiel	Sunflowers / Related Designs	12/06	91	6	€ 38,00	www.electroniccout24.de
3	Medieval 2	Strategiespiel	Sega / Creative Assembly	12/06	91	12	€ 39,92	www.ayoo.de
4	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft Montreal	NEU	90	18	€ 45,95	www.az-games.de
5	Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter	Ubisoft / Arcane Studios	12/06	90	18	€ 39,95	www.amazon.de
6	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice	12/06	89	16	€ 39,98	www.amazon.de
7	Age of Empires 3: The War Chiefs	Echtzeit-Strategie-Addon	Microsoft / Ensemble Studios	12/06	88	12	€ 27,90	www.computeruniverse.net
8	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami / Konami Tokyo	12/06	88	ohne Beschr.	€ 29,66	www.ayoo.de
9	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel-Addon	Koch / Sony Online	01/07	87	12	€ 33,80	www.mindfactory.de
10	Fussball Manager 07	Fussballmanager	EA Sports / Bright Future	12/06	87	ohne Beschr.	€ 39,95	www.amazon.de
11	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda / PAM	NEU	86	ohne Beschr.	€ 33,50	www.computeruniverse.net
12	Heroes of M & M 5: Hammers of Fate	Rundenstrategie-Addon	Ubisoft / Nival	01/07	86	12	€ 19,45	www.ayoo.de
13	Flight Simulator X	Flugsimulator	Microsoft / ACES	12/06	86	ohne Beschr.	€ 42,21	www.ayoo.de
14	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Piranha Bytes	12/06	86	12	€ 37,83	www.ayoo.de
15	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts / EA Black Box	01/07	85	12	€ 38,99	www.gameworld.de
16	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari / Obsidian	12/06	85	12	€ 40,45	www.ayoo.de
17	Scarface	3D-Action	Vivendi / Radical Entertainment	01/07	84	18	€ 40,95	www.amazon.de
18	Dawn of War: Dark Crusade	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	12/06	84	16	€ 23,90	www.mediaonline.de
19	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	BHW / Deck 13	12/06	82	ohne Beschr.	€ 21,95	www.amazon.de
20	Splinter Cell: Double Agent	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Shanghai	01/07	81	16	€ 34,99	www.electroniccout24.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 12/2006, 01/2007 und 02/2007. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ 11

LESER-CHARTS DEZEMBER

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2007



VERKAUFS-CHARTS DEZEMBER

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

Quelle: Verkaufszahlen von SATURN

ERFOLG IN SERIE

MACHT'S NOCHMAL, EA. Nicht wenige unserer Leser schimpfen Monat für Monat per Leserbrief oder im Gamestar.de-Forum über die Politik von Electronic Arts, ausschließlich Fortsetzung an Fortsetzung zu produzieren. Im Handel laufen die Aufwärmer bewährter Spiele trotzdem wie geschnittenes Brot. Gleich sieben (!) von zehn Titeln in der Top 10 stammen von Electronic Arts – alles Fortsetzungen altbekannter Titel. Bei so einem Erfolg wird EA einen Teufel tun, das Fließbandkonzept zu verwerfen.

KURZE FREUDE. Wie, war's das etwa schon wieder mit den Weihnachts-Höhepunkten? Wo es im letzten Monat noch fünf und im Oktober gleich zehn frische Top-Titel in unsere Liste geschafft haben, gibt's im Dezember mit **Top Spin 2** und **Rainbow Six: Vegas** gerade mal zwei Neuzugänge. Offenbar planen die Entwickler wie jedes Jahr nur für den Weihnachtsverkauf. Schade, wo doch sicher mancher Spieler von Tante Erna und Oma Anna den einen oder anderen Euro zu Weihnachten geschenkt bekommen hat – und im Januar ausgeben könnte.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





Schauen Sie zu, wenn sich Deutschlands Pro-Evo-Elite beim **Winter Cup** die Knie verdreht.

KOLUMNE

Außer Kontrolle

Seit Patch 1.01 von Rainbow Six: Vegas kann man den Taktik-Shooter auch mit einem Xbox-360-Controller steuern. Das ist ja schön, nur... wer zur Hölle will denn das?! Gamepads sind doch viel zu langsam, die setzen einfach nicht das um, was meine Hand tut. Ich habe deshalb noch nie einen Shooter auf meiner 360 oder meiner Playstation 2 gespielt.

Die ständige PC-Konsolen-Fehde mal außen vor: Wir sind uns doch wohl einig, dass in einem Shooter ein Spieler mit Maus einen mit Gamepad von der Platte putzt. Ich glaube also kaum, dass sich irgendjemand mit seinem 360-Controller auf einen Vegas-Server wagen wird. Wenn doch: Das wird ein Fest für meine Statistik!

In Zukunft könnte sowas aber durchaus üblich werden: Im Actionspiel Shadowrun etwa sollen 360- und PC-Spieler dank Windows Vista gegeneinander antreten können. Da werden die Mausakrobaten die Konsoleros natürlich gnadenlos vermöbeln. Es sei denn, PC-Spieler müssten dann auch mit Gamepads hantieren. Aber hey, wenn ich schon 1.800 Euro für meine Spieleplattform ausbe und mich mit Treiber- und Grafikproblemen rumkloppen muss, dann werde ich meinen großen PC-Vorteil sicherlich nicht aufgeben!

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

GAMESTAR PES 6 WINTER CUP

Am 6. und 7. Januar 2007 veranstaltet GameStar den **Pro Evolution Soccer 6 Winter Cup**. 32 der besten PES-Spieler Deutschlands kämpfen um 900 Euro Preisgeld, das von Keyweb zur Verfügung gestellt wird. Die Live-Übertragung der Spiele übernimmt unser Partner gamer-FM. Die Vorrunde beginnt am Samstag, dem 6. Januar, um 18:00 Uhr. Am Sonntag läuft dann die Endrunde, gespielt wird von 14:00 Uhr bis 20:00 Uhr im Modus »Best of 3 – Double Elimination«. Mit am Start sind Spieler namhafter Clans aus Deutschland, unter anderem von *DkH*, *Ocrana*, *nlfaculty*, *Lemon*, *adocom*, *Clan of Zabo* und *bioxar*. Den Livestream erreichen Sie über GameStar.de oder über die Webseite von gamer-FM (siehe Quicklink). Das Turnier leitet unser PES-Liga-Administrator *cenca* von Deutschlands kranke Horde.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3208](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3208)

DOPINGKONTROLLEN BEI DER CPL

Die amerikanische Cyberathlete Professional League (CPL) hält sich die Möglichkeit offen, ihre Spieler ab 2007 auf leistungssteigernde Mittel wie Amphetamine hin zu untersuchen. CPL-Chef Angel Munoz begründet das so: »Die Gewinne im E-Sport werden immer größer. Daher suchen die Spieler nach Vorteilen.« Gerüchten zufolge nutzen manche Spieler gelegentlich Drogen oder verschreibungspflichtige Medikamente, um ihre Reaktionszeiten zu verkürzen oder die Ausdauer zu verlängern. Energy-Drinks zählt die CPL jedoch nicht zu den verbotenen Substanzen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3210](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3210)

COUNTERSTRIKE-PREISE ZURÜCKGESETZT

Nachdem der Preis der beliebten Desert Eagle mit rund 13.000 Dollar nach Valves zutreffender Ansicht »irgendwie außer Kontrolle geraten« ist, haben die Entwickler die dynamischen Preise der Waffen in **Counterstrike: Source** zwischenzeitlich auf deren ursprüngliche Werte zurückgesetzt. Die Feuerkraft dreier anderer Pistolen wurde außerdem um ein Viertel erhöht, um derartige Auswüchse in Zukunft zu vermeiden.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3212](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3212)

D&D ONLINE GEWINNSPIEL

Turbine und Codemasters belohnen Schatzsucher in **Dungeons & Dragons Online**: Die Entwickler verstecken auf den Servern bis zum 10. März 2007 zehn »Seelensteine«. Wer so einen findet, bekommt 1.000 Euro. Rätsel und kryptische Hinweise sollen die Spieler auf die richtige Fährte bringen. Nett: Nutzer der kostenlosen Probeversion können auch bei der Suche mitmachen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D140](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:D140)



Gewinnen Sie bis zu 10.000 Euro bei **D&D Online**.



Doppelt hält besser:
Gecube verbaut auf der **Gemini 2** gleich
zwei Grafikchips vom Typ Radeon X1650 XT.

KOLUMNE

Staatliche Hacker



Wussten Sie schon, dass Ihr PC gefährlicher ist, als er aussieht? Nein? Und Internet haben Sie auch noch? Ui, dann sollten sie den weisen Worten von Innenminister Wolfgang Schäuble lauschen. Der meint nämlich, dass Ihnen so die Fernuniversität zugreifen dürfen – mit Hilfe eingeschleuster Überwachungssoftware wie Trojanern und durch das Ausnutzen von Sicherheitslücken in Webserver oder Betriebssystem.

Unter dem Deckmantel der Terrorismusbekämpfung sollen Polizei, Bundeskriminalamt und Verfassungsschutz in Zukunft heimlich per Internet auf heimische Festplatten zugreifen dürfen – mit Hilfe eingeschleuster Überwachungssoftware wie Trojanern und durch das Ausnutzen von Sicherheitslücken in Webserver oder Betriebssystem.

Damit wird nicht nur der flächendeckenden und geheimen Überwachung aller vernetzten PCs Tür und Tor geöffnet. Bedenklich sind auch die illegalen Methoden, wie eben Trojaner, auf die zurückgegriffen werden soll. Denn der Zweck heiligt nicht die Mittel – wer wen ausspioniert und welche Daten er dabei kopiert, ist im Internet später nur sehr schwer zu rekonstruieren. Die gute alte, richterlich genehmigte Hausdurchsuchung unter Anwesenheit von Zeugen reicht zum Durchstöbern eines verdächtigen PCs vollkommen aus – und hat das Missbrauchsproblem nicht. Wenn auch Sie die geplante virtuelle und heimliche Hausdurchsuchung stört, zeigen Sie Ihrem Bundestagsabgeordneten doch mal, wozu ein PC so alles taugt – und schreiben ihm eine Email.

Florian Klein, Redakteur
florian@gamestar.de

RADEON X1650 XT IM DOPPELPAK

Anfang des Jahres stellte Gecube die Gemini-Grafikkarte mit zwei Radeon X1600XT-Chips vor, die es aber nie in den Handel schaffte. Statt dessen verbaut Gecube nun zwei Radeon X1650XT-Chips auf einer Platine und nennt das Ergebnis **X1650 XT Gemini 2**. Das Doppelpack verfügt mit zweimal 256 MByte Video-RAM über insgesamt 512 MByte Videospeicher und unterstützt bis zu vier Monitore – sogar die kopiergeschützte Schnittstelle für hochauflösende Medien HDCP ist mit an Bord. Die Spezifikation der beiden Grafikchips unterscheidet sich nicht von einer einzelnen Radeon X1650 XT. Die beiden Grafikprozessoren der **Gemini 2** takten mit 575 MHz und der Speicher jeweils mit 1.350 MHz. Trotz der beiden Grafikchips belegt die Gecube-Karte nur einen Slot, gerade in engen Gehäusen ein klarer Vorteil. Wer sich jetzt schon auf ein Quad-Crossfire-System mit zwei **Gemini 2** freut, hat Pech gehabt – das funktioniert nämlich nicht. Der Verkaufspreis der Gemini 2 steht bisher noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3211

NEUE MAUS VON RAZER: DEATHADDER

Die von Razer in Kooperation mit Microsoft entwickelte **Habu** räumte mit sehr guten 91 Prozent in unserem Hardware-Schwerpunkt ab (siehe Seite 124). Doch Razer ruht sich nicht auf den Lorbeeren aus, sondern schickt mit der **DeathAdder** direkt die nächste Maus für Spieler ins Rennen. Mit einer Abtastrate von 1.800 dpi liegt die **DeathAdder** zwar unter den 2.000 dpi einer Razer **Copperhead** oder der Microsoft **Habu**, laut Razer sei das

aber kein Nachteil – wir überprüfen das in der nächsten Ausgabe. An die Vorgänger erinnern die programmierbaren Tasten und der interne Speicher zum Merken der Tastenbelegung. Im Gegensatz zur **Habu** besitzt die neue Maus aber nur fünf Tasten. Über all diese Features sowie die komplett gummierte Oberfläche und die Teflonfüße können sich aber wieder nur Rechtshänder freuen – die Ergonomie der 60 Euro teuren **DeathAdder** verweigert sich linken Händen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3201



Mehr Grip, neuer Laser-Sensor und ein Design nur für Rechtshänder – die neue Razer **DeathAdder**.

DISPLAY-TASTATUR VERSAPÄTET SICH

Bereits in Ausgabe 09/2005 haben wir Ihnen das Konzept der innovativen Tastatur **Optimus 103** vorgestellt. Jede Taste besteht aus einem kleinen OLED-Display, also Minibildschirm. Damit können die Tasten dann je nach Anwendung eine andere Beschriftung oder sogar kleine Icons anzeigen. Anfang Dezember kam die Ernüchterung: Die Tastatur hat keine farbigen OLEDs, sondern nur schwarz-weiße und soll astronomische 1.200 Dollar kosten. Nach massiven Proteststürmen rudert Art Lebedev nun zurück: Alle Vorbestellungen wurden

KURZMELDUNGEN



Die Veröffentlichung der OLED-Tastatur **Optimus 103** wurde wieder auf ungewisse Zeit verschoben.

storniert, die Tastatur kommt definitiv nicht mehr 2006 auf den Markt. Stattdessen will sich Art Lebedev wieder den farbigen OLEDs widmen, einen Termin und eine Preisangabe für die bunte **Optimus 103** gibt es aber noch nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3202

QUAD-CORE-PROZESSOREN VON AMD

AMD kann zur Zeit den Core-2-Duo-Prozessoren des Konkurrenten Intel nicht viel entgegenstellen. Mit der Vorstellung der neuen Opteron-Server-Prozessoren soll sich das aber in absehbarer Zeit ändern. Intels Quad-Core-Prozessor Core 2 Extreme **QX6700** besteht grob gesagt aus zwei Doppelkern-CPU's, die über den Front-Side-Bus miteinander kommunizieren. AMDs Quad-Core-Opterons bestehen hingegen aus vier Prozessorkernen, die gemeinsam auf einen zwei Megabyte großen Zwischenspeicher (L3-Cache) zugreifen. So soll endlich wieder ein Sieg gegen Intel her. Dabei unterscheidet AMD die neuen Opterons in drei Baureihen: 1000, 2000 und 8000. Für Spieler kommt nur die 1.000er-Serie für den Sockel AM2+ in Frage, die anderen beiden Opteron-Serien setzen auf teure Spezial-Mainboards für Server mit mehreren Prozessorsockeln vom Typ »F«. Allem Anschein nach ist der kommende Sockel AM2+ kompatibel zu dem aktuellen Sockel AM2, es passen also alle AM2-Prozessoren in AM2+-Mainboards und umgekehrt. Bereits im zweiten Quartal 2007 sollen die neuen Opterons auf den

Markt kommen. Wie die Aufstellung der Opterons laut der Liste der meist sehr gut informierten chinesischen Seite HKEPC

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3218 aussieht, zeigt unser Kasten »Opteron-Versionen«.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3219

WII-CONTROLLER AM PC NUTZEN

Die Nintendo-Konsole **Wii** machte schon lange vor Verkaufsstart am achten Dezember von sich reden, hauptsächlich wegen des innovativen Eingabegerätes **Wiimote**. Anstatt faul mit dem Controller auf der Couch zu liegen und seine Spielfigur zu steuern, setzt der **Wiimote** auf Körpereinsatz. Jede Drehung und jede Bewegung der **Wiimote** registriert die **Wii** und die Spielfigur setzt diese um. Möglich macht das der Kurzstrecken-Funk Bluetooth. Ein Bluetooth-fähiger PC erkennt den Controller zwar als Mausersatz, kann aber mangels Software mit dem Gerät nichts anfangen. Der findige User Carl Kenner entwickelte nun mit GlovePIE eine kostenlose Software, die den Input der **Wiimote** interpretiert. Wie das in Aktion aussieht, zeigt ein kurzes Video unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3206. Auf dem Video sieht das zwar noch nicht perfekt aus, aber mit den richtigen Einstellungen ist es sicher denkbar, den Spiele-PC per **Wiimote** zu bedienen – etwas Übung vorausgesetzt. Schließlich sind die Spiele dafür nicht optimiert.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3207

RIESIGER USB-STICK VON CORSAIR

Die **Flash Voyager-USB 2.0**-Reihe umfasst bislang sechs Modelle von 512 MByte bis hin zu 8 GByte. Als neues Flaggschiff der Serie kommt nun der **CMFUSB2.0-16GB** mit satten 16 GByte Speicher auf den Markt. Zum Vergleich: Auf das neue Modell passt eine Datenmenge von etwa vier DVDs oder zwanzig CDs. Das Gerät liest Daten mit einer Geschwindigkeit von maximal 22 MByte/Sekunde und schreibt mit 7 MByte/Sekunde. Die unverbindliche Preisempfehlung des Flash Voyager 16 GByte liegt bei stolzen 300 US-Dollar. Wen ein höheres Gewicht nicht stört, dem empfehlen wir aber mobile Festplatten. Die kosten etwa die Hälfte des **CMFUSB2.0-16GB**, speichern aber bis zu 500 GByte an Daten.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3220

GEFORCE-TREIBER FORCEWARE 97.44

Exklusiv für die neuen Grafikkarten GeForce 8800 GTX und GTS hat Nvidia einen neuen Treiber veröffentlicht. Hauptbestandteile des Forceware 94.77 sind bessere Spielekompatibilität und das neue Nvidia Control Panel. Allerdings hat Nvidia nicht alle Probleme behoben, unter anderem **Splinter Cell: Double Agent** kämpft immer noch mit erheblichen Grafikproblemen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3198

RIESEN-TFT VON HP

Nach Dell und Apple bringt nun auch Hewlett-Packard einen 30-Zoll-TFT in Deutschland auf den Markt. Die native Auflösung des HP **LP3065** beträgt gigantische 2560x1600 Pixel und hat, zumindest laut Herstellerangabe, eine Reaktionszeit von flotten sechs Millisekunden. Besitzer von High-End-Grafikkarten mit Dual-Link-DVI die nach einem großen Monitor suchen, können ab sofort für knapp 2.000 Euro zuschlagen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3199

3DMARK 2007

Ersten Gerüchten zufolge, soll der kommende **3DMark 2007** in allen Tests von mehreren Prozessorkernen profitieren. Im Grunde genommen unterstützt auch die aktuelle Version des **3DMark 2006** Mehrkernprozessoren, momentan ziehen aber nur die CPU-Tests des Benchmarks Vorteile aus mehr als einem Kern. In der neuen Version sollen allerdings auch die Grafiktests mit einer steigenden Anzahl an CPU-Kernen skalieren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3200

AMD SENKT DIE PREISE

Noch vor Weihnachten purzeln die Preise für aktuelle Athlon- und Sempron-Prozessoren für den Sockel AM2. Am stärksten fällt der Preisrutsch beim **Athlon 64 X2/5200+** ins Gewicht: Mit etwa 300 Dollar kostet er knapp 27 Prozent weniger als bisher. Doch nicht nur die aktuellen Modelle werden günstiger, anscheinend plant AMD auch die noch gar nicht erschienenen Quad-FX-CPU's im Preis zu senken. So soll das Prozessordoppelpack **FX-70** anstelle von 600 nur noch 500 Dollar kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1195

SOCKEL 939 STIRBT ANFANG 2007

Gerüchten zufolge stellt AMD Ende 2006 die Produktion für Sockel-939-Prozessoren ein. Der noch ältere Sockel 754 bekommt noch eine Gnadenfrist bis Ende März 2007, dann wird auch dessen Produktion eingestellt. Zwar machte der Anteil der verkauften Sockel-939-Prozessoren im 3. Quartal 2006 noch über 60 Prozent aus, AMD will sich aber voll auf die Produktion der neuen AM2-Prozessoren konzentrieren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1195

DELL-NOTEBOOK MIT BLU-RAY-LAUFWERK

Dell bietet für das aktuelle Gaming-Notebook XPS M1710 nun ein Blu-Ray-Laufwerk an. Momentan gibt es das Laufwerk des DVD-Nachfolgers aber noch nicht in Deutschland zu kaufen, nur die amerikanische Seite des PC-Riesen listet das Blu-Ray-Laufwerk. Zusammen mit einem 2,33 GHz schnellen Prozessor vom Typ Intel Core 2 Duo T7600 oder T7600G, bis zu 4 GByte RAM und einer Festplatte mit bis zu 160 GByte kostet das XPS M1710 »Hi-Def Viewing« dann etwa 3.700 Dollar, einen Einzelpreis für das Laufwerk gibt es noch nicht. Gemeinsam mit dem neuen Blu-Ray-Laufwerk soll vor allem das 17-Zoll-Display mit einer Auflösung von 1920x1200 für kinoreife Erlebnisse zu Hause sorgen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3229

OPTERON-VERSIONEN

Serie	Takt	Cache	Kerne	Sockel	DDR2
Opteron 1000	2,1 - 2,5 GHz	2 MByte	4	AM2+	800
Opteron 2000	1,9 - 2,5 GHz	2 MByte	4	F	667
Opteron 8000	1,9 - 2,5 GHz	2 MByte	4	F	667



Gala der Star-Spiele

SPIEL DES JAHRES 2006

Die Zeit der Abrechnung ist gekommen: Was waren Ihre Lieblingsspiele im Jahr 2006? Sie bestimmen, wer bei unserer Preisverleihung am 1. Februar groß abräumt.

Wohin gingen Ihre Reisen im Jahr 2006? Haben Sie auf der Insel Ma-la nach Gina gesucht, in Elona für die Sonnenspeere gestritten, in Mittelerte den Hexenkönig verkörpert? Unterwegs waren Sie in jedem Fall, und wir, die wir Reisejournalisten für imaginäre Welten sind, haben Sie begleitet. Wir haben unsere Meinung dabei kundgetan, in Texten, mit

Wertungen, mit verliehenen oder verweigerten Auszeichnungen. Jetzt ist die Reihe an Ihnen: Lassen Sie das Jahr Revue passieren, stöbern Sie in Ihrer Sammlung und geben Sie uns Bescheid: Welche Spiele haben Ihr Herz gewonnen? Welche verdienen die Auszeichnung »Spiel des Jahres«? Sie entscheiden, wir vergeben die Awards in Ihrem Namen. Und natürlich können Sie da-

bei auch was gewinnen. Preise im Wert von 5.000 Euro warten auf Sie – und eine(n) von Ihnen lädt die Redaktion zur Preisverleihung in München ein.

Wer gewinnt was?

Der Modus ist der gleiche wie im letzten Jahr: Zur Wahl stehen alle Spiele, die von Januar bis Dezember 2006 erschienen



Knapp 200 Gäste verfolgten im großen Saal des Münchener Künstlerhauses die Preisverleihung.

DIE SPIELE DES JAHRES

Seit 1999 lassen wir unsere Leser abstimmen, welches Spiel Ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger bekommt die begehrte GameStar-Jahresauszeichnung. Bislang waren das:

- 1999 **Age of Empires 2**
(Microsoft/Ensemble)
- 2000 **Diablo 2**
(Vivendi/Blizzard North)
- 2001 **Return to Castle Wolfenstein**
(Activision/Id/Grey Matter)
- 2002 **Mafia**
(Take 2/Illusion Softworks)
- 2003 **Knights of the Old Republic***
(Activision/LucasArts/Bioware)
- 2004 **Half-Life 2**
(Vivendi/Valve)
- 2005 **World of Warcraft**
(Blizzard)

* gemeinsam mit GamePro

sind. Also sämtliche Titel, die wir in den GameStar-Ausgaben 3/2006 bis 2/2007 getestet haben. Jedes Genre (Action, Strategie, Abenteuer, Sport) bildet eine Unterkategorie mit einem eigenen Preis, zusätzlich gibt es einen Gesamtsieger und eine besondere Auszeichnung für das beste Spiel aus Deutschland – für Letzteres müssen Sie aber nicht abstimmen. Wir küren einfach den deutschen Titel, der die meisten Stimmen hat. Zusätzlich kommt in diesem Jahr der Preis »Bestes Onlinespiel« dazu, um der gestiegenen Bedeutung dieser Titel gerecht zu werden. Hier soll der 2006 erschienene Titel ausgezeichnet werden, der mit anderen Spielern am meisten Spaß macht. Dabei ist es egal, ob ausschließlich im Netz gespielt wird oder ob der Titel »nur« einen ausgefeilten Online-Modus bietet. Außerdem küren wir in Ihrem Namen den Hardware-Hersteller des Jahres. Eine Hilfsliste finden Sie rechts im Kasten, Sie dürfen natürlich auch andere Firmen wählen.

Und wie geht's?

Im Coverpack am Heftanfang finden Sie die Mitmachkarte. Dort tragen Sie Ihre Favoriten ein, kleben eine Briefmarke drauf – dann ab in den Briefkasten, Einsendeschluss ist der 25. Januar 2007. Falls Sie die Magazin-Ausgabe von GameStar gekauft haben, schreiben Sie einfach Ihre Sieger in den Kategorien Spiel des Jahres, Bester Hardware-Hersteller, Bestes Action-, Strategie-, Abenteuer-, Online- und Sportspiel auf eine normale Postkarte. Das gilt ebenfalls. Abonnenten von GameStar.de Premium dürfen bequem online abstimmen.

Die Favoriten

2006 war das Jahr der Rollenspiele: **Gothic 3**, **Titan Quest**, **Guild Wars: Nightfall**, **Oblivion**, **Neverwinter Nights 2**, was soll man da wählen? Die in der gleichen Kategorie antretenden Adventures waren auch nicht schwach: **Geheimakte Tunguska**, **Sam & Max** und **Dreamfall** brachten es zu hohen Wertungen. Und dann die Strategiespiele, lauter 90er: **Anno 1701**, **Medieval 2**, **Spellforce 2**. In Sachen Sport sah es verhaltener aus, immerhin **GTR 2** schaffte es über die 90-Punkte-Ziellinie. Ansonsten lagen die jährlichen Sporthits tendenziell unter ihrer Vorjahresform. Stagnation auf hohem Niveau allerdings. Am dünnsten besetzt war 2005 das eigentliche Star-Genre, die Action. Wären nicht die Überraschungshits **Tomb Raider: Legend**, **Call of Juarez** sowie **Dark Messiah** gewesen, es sähe mau aus. Immerhin kehrten zwei totgeglaubte Subgenres zurück: die zivilen Flugsimulationen (mit **Flight Simulator X**) und die Welt-raum-Ballereien, für die das tolle **Darkstar One** ins Rennen ging. So. Und jetzt? Jetzt sind Sie dran. Überraschen Sie uns.

GUN

SO MACHEN SIE MIT!

GameStar LESERUMFRAGE 02/2007

Ihre Meinung zählt!
Einfach Karte ausfüllen und bis zum 30.01.2007 an GameStar abschicken. Alle vollständig ausgefüllten Karten nehmen an der Verlosung teil. Genaue Informationen zu unserem Gewinnspiel finden Sie auf Seite 26 im Heft.

1. Zu Ihrer Person:
○ männlich ○ weiblich
Jahre: _____

2. Wieviele Personen lesen Ihr Exemplar der GameStar?
1. _____ 2. _____ 3. _____

3. Was ist Ihr Lieblingsgenre? (Bitte nur 1 Nennung!)
○ Action ○ Ego-Shooter ○ Strategie ○ Sportspiel ○ Abenteuer

Wahl zum GameStar-Leserpreis 2006 (Jahre 1-2006)
Das PC-Spiel des Jahres:
Actionspiel, Strategiespiel, Abenteuerspiel, Sportspiel, Onlinespiel, Hardware-Hersteller

Frage des Monats:
Wie kommt Ihr PC mit den Anforderungen aktueller Spiele klar?
○ Ich nicht, ein ganz neues (billig) Budgetsystem und Games, die genau meine Anforderungen erfüllen.
○ Ich mag es, ich habe auch ein wenig (gutes) System, kann aber noch mehr.
○ Ich mag es, ich habe auch ein wenig (gutes) System, kann aber noch mehr.
○ Ich mag es, ich habe auch ein wenig (gutes) System, kann aber noch mehr.

Um an der Wahl zum Leserpreis teilzunehmen, müssen Sie die Mitmachkarte (finden Sie auf dem DVD-Coverpack) ausfüllen und einsenden. Abonnenten von GameStar.de Premium können die Karte auch online ausfüllen. Nennen Sie in jeder Kategorie jeweils einen Favoriten; teilnahmebe-

rechtigt sind alle Spiele, die im Verlauf des Jahres 2006 erschienen sind (das entspricht den GameStar-Ausgaben 3/2006 bis 2/2007).

DIE SPIELE-KATEGORIEN

PC-Spiel des Jahres 2006

Der größte aller Preise! Wertungen oder Verkaufszahlen sind unwichtig: Welcher Titel hat Ihnen persönlich am besten gefallen?

Actionspiel des Jahres 2006

Hier ringen Ballerspiele, Flugsimulationen und Taktik-Shooter um die GameStar-Trophäe.

Strategiespiel des Jahres 2006

Echtzeit oder Runde, Fantasy oder Geschichte – die große Vielfalt in diesem Genre erschwert die Wahl des besten Titels des Jahres.

Abenteuerspiel des Jahres 2006

Ob Adventures oder Rollenspiele, Spieltiefe und Story sind in dieser Kategorie das Wichtigste.

Sportspiel des Jahres 2006

Wählen Sie zwischen realitätsnahen Sportsimulationen, Mannschafts-Managern, Rennspielen oder Trendsport-Hüpfereien.

Onlinespiel des Jahres 2006

Hier geht es um Titel, die vornehmlich oder ausschließlich online gespielt werden, in der Regel Team-Shooter oder Online-Rollenspiele.

HARDWARE DES JAHRES 2006

Zur Wahl stehen alle Hersteller von Spiele-Hardware. Die Liste unten ist als Vorschlag zu verstehen, Sie können auch andere Firmen wählen.

Abit (Mainboards, Grafikkarten)
Acer (TFTs, Notebooks)
Albatron (Grafikkarten, Mainboards)
Alienware (PCs, Notebooks)
AMD (Prozessoren)
AOpen (Grafikkarten, Mainboards, Barebones)
Arit (PCs)
Asus (Grafikkarten, Mainboards, Notebooks, usw.)
Atelco (PCs)
ATI (Grafikkarten, Chipsätze)
BenQ (TFTs)
BFG (Grafikkarten)
Corsair (Arbeitsspeicher)
Creative (Soundkarten, Lautsprecher, MP3-Player)
Cybersystem (Notebooks)
Dell (PCs, TFTs)
DFI (Mainboards)
Eizo (TFTs)
Epos (Mainboards)
Evga (Grafikkarten, Mainboards)

Foxconn (Grafikkarten, Mainboards)
Fujitsu-Siemens (PCs, TFTs, usw.)
Gainward (Grafikkarten)
Gecube (Grafikkarten)
G.E.I.L. (Arbeitsspeicher)
Gericom (Notebooks)
Gigabyte (Grafikkarten, Mainboards, usw.)
Iiyama (TFTs)
Infineon (Arbeitsspeicher)
Intel (Prozessoren, Mainboards)
Kingston (Arbeitsspeicher)
K&M Elektronik (PCs)
Lahoo (PCs)
Leadtek (Grafikkarten, TV-Karten)
Logitech (Eingabegeräte, Lautsprecher)
LG (TFTs, Laufwerke)
Mad-Moxx (Grafikkarten)
Microsoft (Mäuse, Tastaturen, Gamepad)
MSI (Grafikkarten, Mainboards, Notebooks, usw.)
NEC (TFTs, optische Laufwerke)

Nvidia (Grafikkarten, Chipsätze)
OCZ (Arbeitsspeicher)
Plantronics (Headsets)
PC-King (PCs)
Plextor (optische Laufwerke)
Razer (Mäuse, Mausepads)
Reichelt (PCs)
Samsung (TFTs, Notebooks, Speicher)
Sapphire (Grafikkarten, Mainboards)
Sennheiser (Headsets)
Shuttle (Mainboards, Barebones, Media-Center-PCs)
Sony (TFTs, Monitore)
Sparkle (Grafikkarten)
Teufel (Lautsprecher)
Terratec (Soundkarten, Lautsprecher, TV-Karten)
Thermalright (Kühler)
Thrustmaster (Eingabegeräte)
Toshiba (optische Laufwerke, Notebooks)
Wortmann (PCs, Notebooks)
Zalman (Kühler)

MITMACHEN UND GEWINNEN

DEEP SILVER / CREATIVE

Deep Silver und GameStar schicken Sie in den Chaoskrieg: Gemeinsam verlosen wir **15 Exemplare von Warhammer: Mark of Chaos**. Im Taktikspiel führen Sie Armeen in spannende und stimmungsvolle Echtzeit-Ge-
fechte. **Drei** weitere Gewinner freuen sich über die **Collector's Edition** von **Mark of Chaos**, die den Roman zum Spiel enthält. Zudem vergeben wir **dreimal** das **Tabletop-Set Warhammer: Angriff auf den Schädelpass**, **20 Fan-Sets** (mit Flaggenhalter, T-Shirt, Poster, Aufkleber) sowie eine hochwertige **Wandtrophäe** als Schmuck für Ihr Spielzimmer.

Auch die Akustikprofis von Creative steuern Preise bei. **Dreimal** gibt's die **Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer**. Die Soundkarte erzeugt mit Hilfe der CMSS-3D-Technik ultrarealistischen 3D-Sound selbst auf Kopfhörern. Dank EAX Advanced HD 5.0 kommen Surround-Effekte klar rüber, mit bis zu 128 Stimmen. Der 24 Bit Chrystalizer wertet alle Spielesounds zur 24-Bit-Qualität auf. Zudem vergeben wir **drei Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer Fatality Professional Edition**, welche die oben genannten Vorteile mit 64 Megabyte RAM verbinden. Ein weiterer Gewinner darf sich über das **Creative Inspire T6100** freuen, das ideale Boxenset für 5.1-Spielesound. Gesamtwert der Preise: rund **3.000 Euro**.



Wir verlosen Preise im Wert von über 5.000 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil. Leser unserer Magazinausgabe schicken uns einfach eine Postkarte mit Namen, Adresse und Nummer der Ausgabe. Einsendeschluss ist der 30. Januar 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



GAMESTAR

Pünktlich zum Jahreswechsel beglücken wir **einen** Gewinner mit einem neuen Rechner: dem **GameStar-PC**! Im zukunftssicheren Kraftpaket stecken ein **Intel-Prozessor Core 2 Duo E6600** auf dem **Intel D975XBX**-Mainboard, **2,0 GByte DDR2-RAM** sowie die brandneue **Nvidia Geforce 7950 GX2**. Eine **Creative Soundblaster X-Fi Fatality** sorgt für glasklaren Surround-Sound, die **250 GB große Festplatte** bietet viel Platz für Spiele und Speicherstände. Hinzu kommen ein **DVD-Brenner** (für DVD±RW), ein **DVD-Laufwerk** und ein **11-in-1 Kartenlesegerät**. Neben **Maus** und **Tastatur** liegt dem **GameStar-PC** zudem ein **Software-Paket** bei. Darin finden Sie unter anderem **Windows XP Home**, **Intervideo WinDVD** in der Sechskanalversion sowie den Rennspiel-Hit **Need for Speed: Most Wanted**.

Dem GameStar-PC legen wir zudem fünf **aktuelle PC-Spiele** bei sowie ein exklusives **Tomb Raider-Navigationssystem**, das Sie mit Laras Stimme sicher durch den Straßenverkehr lotst. Der Wert der Preise: rund **2.500 Euro**.

GEWINNER 12/06

A. Bischof, Böhmenkirch • M. Böcker, Ilse • M. Dienst, Bad Berleburg • J. Dsema, Buchen • J. Ecke, Karlsruhe • D. Eggert, Hermannsburg • T. Eibl, Kirchheim • T. Eilers, Linswege • K. Eisbein, Berlin • H. Ellerbusch, Bielefeld • D. Emmert, Bottrop • T. Folkerts, Bremen • M. Fritsch, Barsinghausen • A. Fürst, Singen • G. Gabel, Poppenhausen • P. Gattermann, Zaatzke • K. Gebert, Regenstein • A.-K., Gutewort, Eichenau • S. Heidemann, Burgdorf • J. A. Hesse, Würzburg • C. Hetzel, Mülheim/Ruhr • A. Hilse, Augsburg • G. Hirt, Riederich • P. Hoene, Ennigerloh • J. Hoffmann, Hennef • S. Hörli, Moosburg • L. Jackowski, Baden-Baden • M. Jütten, Heinsberg • M. Kirst, Seefeld • T. Koban, Wilthen • J. Koch, Bergkamen • M. Koppitz, Heimerdingen • T. Kunzmann, Pfingsttal • J. Lechner, Bernau • A. Lüdtke, Mainz • M. Lull, Übach-Palenberg • R. Martin, Dillingen • P. Metzler, Nordhausen • P. Michael, Lünen • J. Nägele, Böhmenkirch • M. Nehm, Solingen • H. Neumann, Krefeld • G. Nies, Krefeld • H.-J., Pfeifer, Köln • P. Szczepaniak, Salzgitter • K. Poggemann, Kamen • F. Prahl, Grenzach • O. Prieser, Oberndorf • R. Rabenhorst, Lübeck • I. Raulfs, Ribbesbüttel • A. Rieckmann, Winsen/Luhe • S. Riess, Wölferstheim • M. Roth, Sandhausen • D. Ruf, Groß-Zimmern • M. Schätzl, Wolnzach • T. Schifferdecker, Ostersheim • R. Schlipf, Markelsheim • S. Schmah, Stockstadt • B. Schneider, Bayreuth • A. Schreiner, Jesenwang • S. Schulz, Ennepetal • U. Schwyer, Dillingen • L. Sommer, Braunschweig • S. Steininger, Dingolfing • L. Sternberg, Mühlenbeck • M. Stockhammer, Taching am See • L. Strömsodd, Bexbach • S. Thomsen, Rendsburg • K. v. T., Radevormwald • J. Voigt, Weimar • S. Wailersbacher, St. Wendel • M. Weigel, Pflugdorf • M. Werner, Weisenheim a.S. • T. Wiese, Stolzenhagen • H.-J., Winzen • Dreieich, R. Wolter, Burgdorf

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 02/07

M. Adolf, Antdorf • C. Buckowitz, Bad Homburg • M. Daneck, Staufen • S. Droll, Augsburg • S. Koopmann, Alzey • H. Mostbeck, Ochsenfurt • I. Steinfurt, Lünen • G. Struch, Schulzendorf • M. Weber, Appen • R. Wess, Augsburg

Wir gratulieren!

INHALT

Der Datenbank-Client	28
Epische Sets – Rang 5	30
Die neuen Rassen	32
Im Detail:	
Was taugt Burning Crusade?	33
Weg frei für den Kreuzzug	34

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 16.01.2007 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«.



- DVD:
Mega-Preview
- Flugmounts in Aktion
- Rundreise durch die Scherbenwelt
- Die neuen Rassen
- So wird Burning Crusade



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3231



World of Warcraft – die bessere Version

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Noch nie hat ein Addon zu einem Rollenspiel im Vorfeld zu so vielen erbitterten Diskussionen geführt. Noch nie sind über ein Spiel vor Erscheinen so viel Halbwahrheiten und Infoschnipsel verbreitet worden. Wir haben die Beta über Monate mit einem ganzen Team gespielt – und schaffen nun Klarheit.

Eigentlich ist schon alles gezeigt. Und eigentlich ist auch alles gesagt. Könnte man zumindest denken angesichts der inflationären Berichterstattung rund um das wohl sehnlichst erwartete Addon aller Zeiten. Wenn man allerdings genauer ins Web hineinhorcht, wird aus der angeblichen Informationsflut schnell ein dissonanter, schlecht synchronisierter Chor. Und dort, wo tatsächlich tragfähige Fakten warten,

fehlen die stärksten Begleiter des Bescheidwissens: Meinung und Bewertung. Höchste Zeit also für GameStar, nach monatelangem Beta-Crusading zu sagen, wie es kurz vor dem Verkaufsstart um **World of Warcraft: Burning Crusade** steht.

Da müssen wir durch. Alle.

Da geht's rein? In diesen giftgrünen Glibber? Bedrohlich reckt es sich gen Himmel, das

Dunkle Portal. Mitten im verwüsteten Winkel der Verwüsteten Lande. Lange Zeit stand es dort vollkommen leblos, so wie es sich für riesige Steinskulpturen gehört. Doch seit die Beta-Server für **Burning Crusade** vor sich hin summen, wabert mitten im Tor ein grellgrüner Zyklon und saugt mit hypnotischer Kraft gestandene **WoW**-Recken (und Reckinnen) ab Stufe 60 an – um sie auf der anderen Seite in die Scherbenwelt

zu spucken. Die wollen **Warcraft**-Strategen schon seit dem **Warcraft 2**-Addon **Beyond the Dark Portal** in 3D durchstreifen – jetzt wird der Traum wahr. Und wir sind dabei. Okay, Augen zu und durch!

Der Ladebildschirm, der die alte Welt von der neuen trennt, verschwindet nach etwa 20 Sekunden: Am Fuße einer langen Treppe, den »Stufen des Schicksals«, tobt eine Schlacht zwischen glühenden Elementarwe-



In **Burning Crusade** heißt es Aufpassen: Während wir mit einem harmlosen Mob kämpfen, überrascht uns der **Teufelshä-scher**. Wir haben gerade noch Zeit aufzuschauen, etwa drei Sekunden später sind wir zu Staub zermahlen.

EPISCHE SETS – RANG 5



Am 13.12.2006 schickte Blizzard per Patch die lang erwarteten Rang-5-Sets auf die Server. Wir stellen Ihnen hier am Beispiel der Schurken-Klasse die mächtigste Kombination von Items in Burning Crusade vor.

Zusätzliche Set-Boni:

2er-Set: 40 Schaden zusätzlich pro Kombopunkt auf »Ausweichen« und »Vergiften«. 4er-Set: gewährt die Chance, dass der nächste Finishing-Move keine Energie kostet.

Helm des Todeshauchs
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf
308 Rüstung
+30 Beweglichkeit
+28 Ausdauer
Metasockel
Roter Sockel
Sockelbonus: Kritische Trefferwertung +4
Klassen: Schurke
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 72.

Handschilder des Todeshauchs
Wird beim Aufheben gebunden
Hände
237 Rüstung
+30 Beweglichkeit
+28 Ausdauer
Klassen: Schurke
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 58.

Brustschutz des Todeshauchs
Wird beim Aufheben gebunden
Brust
379 Rüstung
+16 Ausdauer
Gelber Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Angriffskraft +8
Klassen: Schurke
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 10.
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 25.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 100.

Schulterpolster des Todeshauchs
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter
284 Rüstung
+20 Beweglichkeit
+13 Ausdauer
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Kritische Trefferwertung +3
Klassen: Schurke
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Eure Ausweichwertung um 20.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 40.



Bei einigen Quests werfen Sie von einem Flutier aus mit **Bomben** – hier in einer PvP-Variante

sen, riesigen, nie zuvor gesehenen Dämonen und – im direkten Vergleich – winzigen humanoiden Gegnern. Vorsichtig schleichen wir heran, bloß nicht in den Bereich geraten, in dem die Furcht einflößende Bande unsere Anwesenheit wittert; »Aggro-Range« nennen das die Profis. Denn wer mit Level 60 zwischen die Mühlsteine dieser ewig wogenden Schlacht der Level-70-NPCs gerät, ist schneller platt, als ein Krieger »Heilt mich!« brüllen kann. Oder um es mit einer nach eigener Aussage »durchschnittlichen, aber begeisterten« **WoW**-Spielerin zu sagen: »Da fühlt man sich wie ein Level-1-Stoffi im Geschmolzenen Kern.« Mit »Schneeball in

der Hölle« also nur unzureichend beschrieben.

Also heißt es, das Schlachtfeld großräumig zu umgehen und in die feuerspeiende Felswüste des ersten Gebiets einzutauchen, der Höllenfeuerhalbinsel. Die ist das erste von sieben Ländern des neuen Kontinents von **Burning Crusade** und gleich mal doppelt so groß wie durchschnittliche Sektoren der alten Welt.

Was uns nicht tötet, härtet uns ab

Und hart geht's weiter: Wer sich in Azeroth (vor allem auf PVE-Servern, also Realms ohne den offenen Spieler-gegen-Spieler-Kampf) im Glanze seines 60er-Status schon für quasi-unsterb-

lich hielt, wird gleich hier im Startgebiet der Scherbenwelt sein blaues Wunder erleben. Und damit meinen wir nicht die seltenen (also in blauer Schrift dargestellten) Belohnungen. Vielmehr sind hier schon die Gegner (Mobs) ab Stufe 58 erstaunlich wehrhaft. Blizzard hat wohl an den Talenten der computergesteuerten Widersacher geschraubt. Denn die parieren besser, stecken mehr ein und teilen kräftiger aus als Gleichaltrige im Hauptprogramm. Dazu kommen (vereinzelt) nette Eigenheiten der wehrhaften Dämonen-Fauna: So werden etwa die Monster-Bussarde rund um den Allianzstützpunkt Ehrenfeste durch den Aasgeruch toter Artgenossen angezogen. Wer also gerade die Überreste eines besiegten Kampfgeiers plündert, sieht sich urplötzlich mit einem zweiten solchen Gegner kon-

frontiert; übel, wenn man vom vorangegangenen Kampf noch stark geschwächt ist. Für diesen Effekt trickst Blizzard mit einer variablen Aggro-Range. Die wird genau in dem Moment, in dem der Gegner stirbt, kurzfristig ausgeweitet. Das lockt den eigentlich außerhalb dieser Wahrnehmungsschwelle vagabundierenden nächsten Feind an. Nach dem umgekehrten Prinzip funktionieren auch zahlreiche Sprüche, Gegenstände oder Tränke, die auf kurze Zeit eine von Gegnern weitgehend unbehellte Heldenexistenz versprechen.

Im übrigen ist es erstaunlich, wie motivierend es sein kann, mit seinem 60er-Charakter plötzlich wieder Erfahrungspunkte zu sammeln, um der neuen Obergrenze von Level 70 nachzujagen. Blizzard hat während der Betaphase mit den Stufenabständen experimentiert.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Zeitweise stand mir der Mund sperrangelweit auf. Große Momente in Serie: zum ersten Mal den Himmel der Höllenfeuerhalbinsel sehen; dabei von einem 70er-Elite-Mob mit einem Schlag niedergestreckt werden; die Kämpfe in Karazhan; die WoW-Geschichte durch die Quests und Instanzen (und nicht nur durch die Höhlen der Zeit!) von Burning Crusade hautnah mit erleben; all das summiert sich zu einem großartigen Spielerlebnis, das durch die wenigen Schwachstellen für mich kaum geschmälert wird.

»Große Momente, dauernd!«



HENDRIK WEINS

hendrik@gamestar.de

Wahnsinn, meine erste »blaue« Waffe in Burning Crusade schlägt meinen epischen Heilstab aus dem Geschmolzenen Kern um Längen. Endlich bekomme ich auch als Gelegenheitsspieler tolle Gegenstände, und das ohne Verpflichtung zu langen Online-Zeiten. Wurden vorher nur die Hardcore-Spieler in 40-Mann-Instanzen belohnt, so gibt es nun epische Gegenstände für jedermann – in kleinen, aber schicken Instanzen mit variablem Schwierigkeitsgrad. Ab Januar findet man mich in der Scherbenwelt!

»Illidan, ich komme!«



JÖRG SPORMANN

spori@gamestar.de

Weihnachten verschiebt sich diesmal, Bescherung ist erst am 16. Januar. Wenn dann Burning Crusade erscheint, bin ich ganz sicher dabei. Ich freue mich schon riesig auf die Scherbenwelt, Level 70, fliegende Reittiere, neue Instanzen, Rezepte, Set-Gegenstände und PvP-Arenen. Dann will ich ganz sicher auch einen Draenei-Schamanen ausprobieren, der Juwelenschleifen bis zur höchsten Stufe lernt – ach, es gibt wieder so viel zu entdecken und zu erleben! Weihnachten dauert bestimmt sechs Monate.

»Kann es kaum noch erwarten«





Im Höllenfeuerbollwerk töten wir den Drachen Nazan.



Der Boss hat ein blaues Item gedroppt – jetzt wird gewürfelt.



In der Instanz Der Blutkessel hat sich unser Druiden mit der 41-Punkte-Fähigkeit »Baum des Lebens« in einen Baum verwandelt.

Im Moment sind allein über 494.000 Erfahrungspunkte nötig, um die Grenze zu Level 61 zu knacken – das dauert.

Quest-Lust und Sammelfrust

Sobald Spieler die Höllenfeuerhalbinsel einmal per Reittier halb durchquert haben und bei ihrer jeweiligen Regionsstadt (Allianz: Ehrenfeste; Horde: Thrallmar) angekommen sind, steht der zweite Fluggpunkt bereit, um ab jetzt Pendler zwischen dem Dunklen Portal und der Landesmitte komfortabel per Linienflug zu transportieren. Spätestens jetzt dürfte das

neuerdings 25 Aufträge fassen – der Questlog allmählich gefüllt sein. Denn schon auf dem beschwerlichen Hinweg warten viele Questgeber, und in den Städten gibt es eine Reihe weiterer Aufträge, die zum Teil intelligent verzahnte Questketten starten. Davon merken Sie zu Beginn allerdings herzlich wenig, denn mal wieder fängt alles mit den von vielen gefürchteten Sammelquests an. Auffällig ist die im Vergleich zum Hauptprogramm dichtere Stafelung der Monster und deren geschickter aufeinander abgestimmte Laufwege. Das macht es schwieriger, einen Gegner

einzelnen abzuspielen – blöd für Solospieler. Dafür entschädigen manche der zunächst stumpfsinnigen Aufträge mit originellen Folgequests. So wird eine Reihe von mäßig spannenden Standardaufgaben von einer Bomber-Quest gekrönt, in deren Verlauf Sie von einem Flugtier aus mit Granaten um sich werfen dürfen. Dieses Prinzip zieht sich vom Startland bis in die Highlevel-Gebiete wie Nethersturm, wo auch 70er-Helden genügend Abenteuerfutter abseits der Instanzen finden. Insgesamt hätte die Ausbeute an wirklich außergewöhnlichen Quests mit Storyunterfütterung

aber ruhig noch höher ausfallen dürfen. Ein anderes Manko sind die nach wie vor oft zu vagen Questbeschreibungen. Allerdings können die Spieler darauf noch bis zum Ende der Beta Einfluss nehmen, indem sie nach jeder gelösten Quest eine Bewertung abgeben. Mit den neuen Questreihen, die mit dem Patch 2.0 in den alten Gebieten gestartet werden, sowie den jetzt schon freigeschalteten neuen Klassentalenten und dem neuen PVP- und Ehre-System beschäftigen wir uns

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Von einem Addon erwarte ich spielerische Neuerungen, und die sind in Burning Crusade dünn gesät. Draenei und Blutelfen spielen sich wie die bekannten Rassen, auch weil neue Klassen fehlen. Die meisten neuen Aufträge funktionieren nach Schema F: »Bring mir X Gegenstände« oder »Töte X Gegner«. Guild Wars macht's besser, jedes Kapitel bringt neue Spielelemente. Falls Sie der stets gleiche Spielablauf bereits in World of Warcraft langweilt, sollten Sie sich den Kauf von Burning Crusade lieber zweimal überlegen.

»Mehr vom Gleichen«



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Burning Crusade legt auch in Sachen PVP ordentlich nach, aber für mich nicht sonderlich durchdacht. Wenn ich mit Zufallsteams nichts gewinnen kann, wo bleibt der Ansporn, den Zufall zu nutzen? Zu Übungszwecken? In einem Spiel, in dem sowieso das Team gewinnt, dessen Helden die besseren Ausrüstungen, die höheren Level haben? Ich verhaue gerne andere Spieler, aber nur dann, wenn es dabei auf mein Können ankommt und nicht auf die T3-Klamotten. Ich bleib' deshalb bei Guild Wars.

»Sieger: Ausrüstung und Level!«



PvP-Variante:
Wir halten die
umkämpfte
Festung für die
Allianz besetzt,
die blauen
Flaggen kün-
den von unse-
rem Triumph.
Die blauen Fra-
gezeichen sind
ein Umfrage-
Tool der Beta.



im Kapitel »Weg frei für den Kreuzzug« (Seite 34).

Balance: leicht verschoben

Nach und nach, spätestens mit Stufe 61, wird das Abenteuerleben leichter. Gegner fallen schneller, der eigene Charakter wird nicht mehr ständig zu Staub zerbröselt. Das liegt weniger am Stufenaufstieg, sondern vielmehr an höherwertiger Ausrüstung, die schon zu Beginn als Entlohnung mancher Quest lockt. Denn in **Burning Crusade** sind schon »normal magische«, also in grüner Schrift dargestellte Gegenstände oft stärker als die begehrten raren »blauen« Items der alten Welt. So profitieren solcherart ausgerüstete Spieler nicht nur von Attributverbesserungen wie zum Beispiel »plus 22 Ausdauer« und »plus 26 Beweglichkeit«, sondern bekommen zu-

sätzliche Boni auf teilweise gleich zwei übergeordnete Werte wie Trefferchance und Angriffs- oder Verteidigungskraft. Das können in der alten Welt nur die ganz teuren raren oder epischen Gegenstände.

Wie überall, wo so in bestehen- de Wertesysteme eingegriffen wird, geht ein Aufschrei durch die Massen: Gerade die Hardcore-Spieler, die jede freie Minute mit **WoW** verbracht haben, ärgern sich gründlich. Schließlich sind die von ihnen hart erarbeiteten Items jetzt nur noch die Hälfte wert. Und über die Gebrauchsgegenstände hinaus verändern auch neue Rohstoffe wie Erze und Kräuter den bisherigen Warenverkehr und die Kurse in den Auktionshäusern. Wenn nämlich Kraut oder Erz XY nicht mehr das seltenste in der Welt ist, fallen automatisch die Preise.

Das betrifft vor allem Spieler, die vorhaben, beim alten **World**

of Warcraft zu bleiben. Zwar werden auch Nicht-Kreuzzügler von wertigeren Waffen (zumindest bis Level 60) und dem damit einhergehenden Preisverfall profitieren. Aber sie werden ihre Freunde immer seltener zu Gesicht bekommen. Denn die Anziehungskraft all der neuen Abenteuer, Items, Talente und Möglichkeiten ist so groß, dass sehr viele Spieler die alte Welt nur noch sporadisch besuchen dürften. Und als Todesstoß für Kaufverweigerungsabsichten hat Blizzard ja noch die Flugreitertiere (»Mounts«) eingebaut, mit denen Sie querfeldein auf dem Luftweg reisen können – aber nur in der Scherbenwelt. In **Burning Crusade** sind ganze Regionen und Instanzen zu Fuß gar nicht erreichbar. Wie das mit den Flugmounts funktioniert, lesen Sie im Extrakasten und sehen Sie in unserem ausführlichem Video auf der DVD.

Knackig und gut: Neue Instanzen

Einer der Höhepunkte von **Burning Crusade** sind die neuen Instanzen. Im Unterschied zu den Dungeons und Schlachtzügen der alten Welt sind die neuen mit deutlich weniger Leuten zu schaffen. Und dabei origineller und spannender. Zum Beispiel stehen Sie in Karazhan unvermittelt auf einer Bühne. Im tosenden Applaus des NPC-Publikums kämpfen Sie in einer bizarren Version des **Zauberer von Oz** plötzlich gegen Bossgegner wie die Vogelscheuche. Dabei sparen Sie eine Menge Logistikaufwand. 40 Leutchen unter einen Hut zu bringen ist schließlich eine ganz andere Sache, als nur fünf Spieler zu koordinieren. Vor allem Helden mit weniger Zeit haben so eine viel größere Chance auf hochwertige Belohnungen wie die klassenspezifischen Tier-Rüstungssets. Die gibt es jetzt nämlich schon in 5er-Instanzen wie der Manaruft – umso wertvoller, wenn Sie die dort an Sie gestellten Aufgaben im Schwierigkeitsgrad »heroisch« absolvieren. Denn zu Beginn jeder Instanz kann jetzt eine von zwei Herausforderungsstufen gewählt werden; nur in der höchsten lassen die Bossgegner die wertvollsten »epischen« Gegenstände fallen.

Neue Rassen & Startgebiete

Die zwei neuen Rassen in **Burning Crusade** samt ihren Startgebieten und Hauptstädten liefern genug Motivation, um nochmal

DIE NEUEN RASSEN

Allianz: Draenei

- spielbare Rassen
Paladin, Magier, Krieger, Jäger, Priester, Schamane
- Rassenfähigkeiten
 - 5 Punkte Bonus auf neuen Beruf Juwelenschleifen
 - Trefferchance für alle Gruppen-Mitglieder um 1% erhöht
 - Widerstand gegen Schattenschaden um 10 Punkte erhöht
 - Gabe der Naaru: Dauerheilzauber für die ganze Gruppe

Horde: Blutelfen

- spielbare Rassen
Schurke, Hexenmeister, Paladin, Jäger, Magier, Priester
- Rassenfähigkeiten
 - plus 10 Verzauberkunst
 - alle Widerstände um 5 Punkte erhöht
 - Manadurst: Entzieht Gegner Mana und erhöht Ihre arkane Energie für 10 Minuten.
 - Arkaner Strom: bringt Gegner zum Schweigen, erhöht Mana.





Fantasievolle Mobs: **Aufseher Fetzsäge** haut mit seinen beiden Kreissägen richtig rein.

einen neuen Charakter hochzupäppeln. Dabei hat Blizzard die Blutelfen (Horde) und Draenei (Allianz) mit sehr viel Kalkül in die Fraktionen integriert. Die zuckersüßen Blutelfen richten sich eindeutig an all jene, die auf Hordenseite die Trollnasen leid sind und schon immer die knuddeligen Gnome und eleganten Nachtelfen darum beneidet haben, zugleich so lieb und so mächtig sein zu können. Die Draenei sind das exakte Gegenstück dazu: Allianzler, die sich zwar mit der Horde nicht anfreunden können, denen aber beim Anblick von Paladin-Sau-

bermännern und heroisch-arroganten Nachtelfen heimlich ein bisschen übel wird, bekommen mit den behuften und gehörnten Draenei ein dämonisches Äußeres – bei guter Gesinnung. Die Aufweichung der Fraktionsprofile geht sogar noch weiter: Mit den Blutelfen haben Horde-Spieler erstmals die Möglichkeit, Paladine zu spielen; und Allianzler steht mit den Draenei die bisher Horde-exklusive Klasse der Schamanen offen. Während manche Spieler aus einer rein philosophischen Perspektive meckern (Hordler dürfen Paladine sein?), bemängeln andere eine Verödung der PvP-Kämpfe. Mehr zu den rassespezifischen Talenten der beiden Völker finden Sie in unserem Extrakasten »Die neuen Rassen«.

Richtig Spaß macht der Ausflug durch die neuen Startgebiete. Völlig unterschiedliche Grafiksets schenken jeder Region eine ganz eigene Atmosphäre. In den Charakteraufbau ist die gesamte Erfahrung des **WoW**-Teams eingeflossen: Neulinge werden behutsam geführt, ohne das Gefühl von Beschränkung zu erleben. Originelle Aufgaben, in deren Verlauf Sie etwa eine fremde Sprache erlernen oder dekadenten Partylöwen Nachschub für ihre Dauerorgie liefern, unterbrechen ab und an höchst angenehm die Jäger- und Sammlerroutine gerade der frühen Level.

Der neue Beruf »Juwelenschleifen« birgt vielfältige Mög-

IM DETAIL: WAS TAUGT BURNING CRUSADE?

QUESTS / INSTANZEN



- + abwechslungsreiche Instanzen mit originellen Ereignissen
- + taktisch fordernde Bossgegner
- + teils witzige neue Quest-Ideen (Greifen-Bomben-Quest)
- + schön verschachtelte Questketten schon ab den Startgebieten
- immer noch zu viele Reißbrett-Quests

CHARAKTERENTWICKLUNG / ITEMS



- + jede Menge starke neue, teils gesockelte Items
- + dank Level 70 zehn zusätzliche Talentpunkte
- + sinnvolle neue Talente, dadurch vielseitigeres Gruppenspiel
- + Juwelenschleifen als Beruf mit vielen Möglichkeiten
- + starke Motivation durch T5-Sets und Flugreittiere

GLOBALE AUSWIRKUNGEN



- + neue Quests und Talente auch in der alten Welt
- überzogen zwanghafte, teils alberne Eindeutigkeit
- für Vielspieler schmerzhaftes Entwertung alter Epic-Sets
- wer sich dem Addon verweigert, ist benachteiligt

NEUE GEBIETE / RASSEN



- + atmosphärisch schöne eigenständige Startgebiete
- + bei beiden Rassen sinnvolle rassespezifische Fähigkeiten
- + fantasievolle, spannende Scherbenwelt
- nach Level 20 questen Sie wieder in der bekannten Welt
- keine neuen Klassen

PVP / EHRESYSTEM



- + Arenen sorgen für neue Motivation
- + neues Ehresystem ersetzt Ranglisten; gut für Gelegenheitsspieler
- Horde-Paladin und Allianz-Schamane kippen PvP-Balance
- Balanceprobleme beim Ehresystem
- sinnvoller Arenakampf erst ab Level 67



Beim **Juwelenschleiflehrer** lernen wir neue Rezepte.



Am Eingang der Instanzen können Sie sich per Menü zwischen **zwei Schwierigkeitsgraden** entscheiden.

lichkeiten. So können Sie schon mit niedrigen Fähigkeitsstufen aus Draht (aus Erz gewonnen) und Juwelen (im Erz gefunden; beim Bergbau gefunden) nützliche Schmuckstücke herstellen, die Attribute wie etwa Intelligenz oder Beweglichkeit erhöhen. Mit zunehmender Kunstfertigkeit werden diese Gegenstände immer mächtiger und können für gutes Gold gehandelt

werden. Zudem können Sie später individuell Edelsteine zur Ausrüstung von gesockelten Gegenständen zurechtschleifen.

Unter dem Strich verkauft Blizzard **World of Warcraft**-Fans mit **Burning Crusade** ein nochmals deutlich gesteigertes Spielerlebnis. Wer das Spiel vorher nicht gemocht hat, wird es auch jetzt nicht lieben. **Warcraft** bleibt eben **Warcraft** – nur besser. **MT**

WOW BURNING CRUSADE

michael@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: 16 Januar 2007

Entwickler: Blizzard
Status: zu 95% fertig

Michael Trier: »Burning Crusade ist fast fertig. Wir haben uns mit einem Team kreuz und quer durch die Beta geschlagen, teils gemeinsam, teils eigenständig. Darum können wir sowohl aus Sicht von Solo-Spielern als auch aus der Perspektive von Schlachtzug-Fans sämtliche Aspekte des WoW-Addons bewerten. Und wir sagen: Dieses Spiel ist schlicht großartig! Schade nur, dass Blizzard für ein Addon zu einem Spiel mit hohen Abo-Gebühren fast 40 Euro verlangt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



World of Warcraft 2.0

WEG FREI FÜR DEN KREUZZUG

Blizzard legt den Grundstein für Burning Crusade: Patch 2.0 bringt neue Heldentalente, PvP-Arenen, das überarbeitete Ehresystem und mehr. Wir berichten über Neuerungen und Probleme des Updates.

Es ist eine schwere Geburt. Am 6. Dezember 2006 versinkt **World of Warcraft** im Chaos. Spieler klagen über Lags und Verbindungsabbrüche. Server gehen ans Netz und verschwinden gleich wieder. Die offizielle Website bricht unter dem Ansturm der Fans zusammen. Der Grund: Am Nikolaustag spielt Blizzard den Patch 2.0 auf das System. Das Mammut-Update mit dem Codenamen »Vor dem Sturm« sorgt für den Untergang, aber auch für einen Neubeginn. Blizzard legt damit den Grundstein für **Burning Crusade**. Wir prüfen, was sich gebessert oder verschlechtert hat. Vornweg: Patch 2.0 bringt deutsche Namen für die Städte und Fraktionen. Undercity etwa heißt »Unterstadt«,

Ratchet »Ratschet« – viele Fans halten diese Übersetzung für fantasielos und lächerlich.

Mehr können

Patch 2.0 erweitert die Talentbäume aller neun Klassen um die so genannten 41-Punkte-Fähigkeiten. Die schalten Sie frei, indem Sie mindestens 40 Punkte (von insgesamt 51 mit Level 60) in eines von drei Fachgebieten stecken. Auf Dämonologie spezialisierte Hexenmeister etwa beschwören den Teufelswächter, einen Nahkämpfer; weitere Beispiele finden Sie im Kasten »41-Punkte-Talente«. Hinzu kommen weitere neue Fertigkeiten wie »Dämonisches Wissen«. Damit erhöhen Hexer ihren Zauberschaden um bis zu 15 Prozent der Summe von Aus-

dauer und Intelligenz ihres Dämons. Die Neuerungen sorgen für hitzige Diskussionen. Manche halten den Teufelswächter für zu stark, andere finden ihn zu schwach. Ähnliche Beschwerden gibt es über alle Klassen, Blizzard wird weiter an der Balanceschraube drehen müssen. Komplette Übermächtigkeit oder nutzlos ist jedoch keine der frischen Fähigkeiten.

Ehrenvoller Einkauf

Gefechte zwischen Spielern (PvP) bringen nun andere Vorteile: Wer Mitglieder der Feindfraktion (Horde, Allianz) erledigt, verdient wie zuvor Ehrepunkte. Doch die fließen nicht mehr in die PvP-Rangliste, sondern dienen als Währung für Gegenstände. Ein Schild etwa kostet rund 22.000

Punkte. Die müssen Sie sich langwierig erarbeiten, zumal Sie für besiegte Spieler nun deutlich weniger Ehre bekommen als zuvor. Beim PvP-Einkauf brauchen Sie auch Ehrezeichen von den Schlachtfeldern. Die erhöhen zuvor Ihren Ruf bei bestimmten Fraktionen, nun kostet jeder PvP-Gegenstand eine bestimmte Anzahl Abzeichen aus dem Arathibecken, dem Alteractal oder der Kriegshymnenschlucht. Das PvP-Rangsystem gibt es nicht mehr. Dafür dürfen Sie Ihren zuvor erreichten PvP-Titel weiter tragen, wenn auch ohne spielerischen Nutzen.

Alleine oder mit Ihrer Gruppe können Sie sich nun in die neuen Arenen teleportieren. Wie in **Guild Wars** kämpfen darin zwei Zweier-, Dreier- oder Fünfer-

41-PUNKTE-FERTIGKEITEN



Krieger erneuern mit »**Verwüsten**« ihr Talent »Rüstung zerreißen«, um Feinde zu schwächen.



Priester heilen mit dem »**Kreis der Heilung**« einen Mitstreiter sowie alle, die in dessen Nähe stehen.



Schurken machen mittels »**Verstümmeln**« besonders viel Schaden gegen vergiftete Gegner.



Druiden verwandeln sich in den »**Baum des Lebens**«, um fortan effektiver heilen zu können.



In den neuen **PvP-Arenen** kämpfen Zweier-, Dreier- oder Fünfer-Teams gegeneinander.

teams im Deathmatch. Die Gefechte sind angenehm actionreich, bringen derzeit aber weder Ehre noch sonstige Vorteile. Erst mit Level 67 können Sie Arenateams gründen, je nach Größe zum Preis von 80 bis 200 Goldstücken. Für Ihre Truppe dürfen Sie dann sogar Logos ins Spiel einbinden. Das Team verdient durch Siege Punkte, mit denen die Mitglieder Belohnungen kaufen. Die Arenen dürften daher in **Burning Crusade** viele Freunde finden, zumal sich die flotten Kämpfe auch für Gelegenheitsspieler eignen. Noch gibt's allerdings Bugs: Ab und zu starten Sie ohne Feinde oder mit einem zu kleinen Team. Dafür gleicht das Spiel die Stärke der Gegner an, Sie kämpfen gegen ungefähr gleichstarke Spieler.

Kritische Klicks

Patch 2.0 ändert zudem das Kampfsystem, die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer wird nun anders berechnet. Früher erhöhten Gegenstände und Zauber die Chance prozentual,

jetzt steigern sie den »kritischen Wert« für Magie, Nah- und Fernkampf. Daraus leitet sich der Prozentwert ab. Doch je höher der Level des Spielers ist, desto niedrigere Boni gibt der kritische Wert. Wenn ein Level-50-Held durch die Punktwertung seine Trefferchance um 2 Prozent steigert, sind's bei einem Level-60-Charakter vielleicht nur 1,5 Prozent. Zuvor genossen Charaktere aller Stufen die gleichen Prozentboni.

Auch bei den Berufen gibt's Änderungen: Zum Beispiel funktioniert die beliebte Mod **Decursive** nicht mehr. Die Anzeige führte alle Ihre Mitstreiter auf, die an Fluchen, Krankheiten oder Giften leiden; mit nur einem Iconklick konnten Sie einen Zauber aufrufen, um die Opfer zu heilen. Nun müssen Sie erst den Spieler, dann den Zauber auswählen – brauchen also einen Klick mehr. Ebenfalls umstritten: Früher konnten Sie einem Zweitcharakter mit Level 1 in Verzauberkunst magische Gegenstände zum Entzaubern schicken

und die Essenzen im Auktionshaus verkaufen. Das klappt nicht mehr, Helden müssen Stufenvoraussetzungen erfüllen, um Gegenstände zu entzaubern. Zum Beispiel brauchen Sie für Level-60-Kram den Berufslevel 225. Wer keine Mitspieler bitten will, muss seinen Zweitcharakter ab jetzt mühsam trainieren.

Auch bei der Bedienung hat sich einiges getan. Wenn Sie einen Stärkungszauber auf einen niedrigstufigen Spieler sprechen, wählt das Spiel nun automatisch die schwächere Magievariante. Die neue »Suche nach Gruppe«-Liste führt alle Helden auf, die Helfer für Instanzen oder Quests suchen. Die Versamlungssteine vor Instanzen dienen nun als Teleporter: Zwei Spieler müssen darauf klicken, um einen dritten herbeizurufen. Das Portal-Talent des Hexers wird damit unwichtiger, die Klasse verliert einen wichtigen Vorteil im Gruppenspiel – zum Verdruss ihrer Spieler.

Draenei für die Welt

In der alten Spielwelt gibt's nun Draenei und Blutelfen, die neue Quests vergeben. Im zuvor leeren Nordwesten der Sümpfe des Elends etwa stehen viele Draenei-Auftraggeber, eine weitere Quest stellen wir im Kasten »Eine neue Aufgabe« vor. Durch erfüllte Aufträge sammeln Sie zudem bereits Ruf bei den neuen Völkern. Ebenfalls schon im Spiel: Blaupausen fürs Juwelenschleifen, den Beruf, den Sie im Addon lernen können. Patch 2.0 bringt folglich viele sinnvolle Neuerungen, aber auch umstrittene. Der Weg für **Burning Crusade** ist nun jedenfalls frei. Mal sehen, ob **World of Warcraft** am 16. Januar, dem Addon-Starttag, eine weitere schwere Geburt bevorsteht. **GR**

EINE NEUE AUFGABE



In den Westlichen Pestländern steht ein **neuer Questgeber**, der Draenei Anachoret Truen.



Anachoret schickt uns zu einem Wachturm, wo wir das »**Mal des Lichtbringers**« bergen sollen.



Dann eskortieren wir den Draenei zum **Grab** von Uther Lichtbringer. Auf dem Weg lauern Zombies.



Am Grab beschwört Anachoret den **Geist** des Paladins, den Veteranen aus Warcraft 3 kennen.



Hohepriesterin MacDonnell gibt uns die **Belohnung**: Erfahrung. Ein eher spektakulärer Auftrag.

DIE PVP-BELOHNUNGEN

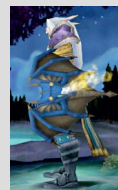
Mit Ehrepunkten und Schlachtfeld-Marken bezahlen Sie nun die **PvP-Gegenstände**, zum Beispiel diesen schicken Schild.

Aegis des Großmarschalls
Wird beim Aufheben gebunden
Schildhand
2929 Rüstung
55 Blocken
+10 Stärke
+23 Ausdauer
Benötigt Stufe 60
Anlegen: Bei einem Treffer im Kampf besteht eine Chance von 5%, dem Angreifer 35 bis 65 Naturschaden zuzufügen.



Zum Vergleich ein PvP-Schild aus **Burning Crusade**: Dieses Prachtstück gibt's in der Scherbenwelt-Stadt Shattrath.

Ehrenschild von Mazthoril
Wird beim Aufheben gebunden
Schildhand
4058 Rüstung
94 Blocken
+15 Ausdauer
+15 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 22.



PREVIEW TERMIN-UPDATE

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

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	–	2. Quartal 2007
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2007
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	2007
	Assassin's Creed	3D-Action	Ubisoft Montreal	01/07	–	2. Quartal 2007
	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06	–	2007
UPDATE	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	März 2007
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Khaeon	01/07	–	1. Quartal 2007
NEU	Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	02/07	–	3. Quartal 2007
	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	–	April 2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	–	4. Quartal 2007
NEU	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Turbine	02/07	Sehr gut	1. Quartal 2007
	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06	–	3. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	1. Quartal 2007
	Enemy Territory: Quake Wars	Team-Shooter	Splash Damage	03/06	–	2007
	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06	–	2007
	Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Valve	12/06	–	3. Quartal 2007
	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	06/05, 07/06	Sehr gut	2007
UPDATE	Infernal	Actionspiel	Metropolis	09/06, 11/06	Sehr gut	März 2007
UPDATE	Jade Empire	Rollenspiel	Bioware	03/05	–	3. März 2007
	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	–	3. Quartal 2007
NEU	Left 4 Dead	Team-Shooter	Turtle Rock	02/07	–	2007
	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/06	–	2. Quartal 2007
NEU	Loki	Action-Rollenspiel	Cyanide	02/07	–	2. Quartal 2007
	Maelstrom	Echtzeit-Strategie	KD Labs	09/06	Gut	Februar 2007
UPDATE	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	–	2007
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	–	2007
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	–	Januar 2007
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Studio 2	05/06	–	1. Quartal 2007
NEU	Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft Rumänien	02/07	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Silverfall	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	08/06, 11/06	Gut	Februar 2007
UPDATE	Sparta: Ancient Wars	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	–	Anfang März 2007
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	–	3. Quartal 2007
UPDATE	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	06/03, 05/04, 06/04, 07/06	–	Mitte März 2007
UPDATE	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	1. Quartal 2007
	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
UPDATE	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	09/05, 07/06, 11/06, 01/07	Sehr gut	Mitte Februar 2007
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	2007
	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	–	1. Quartal 2007
UPDATE	Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	Crystal Dynamics	01/07	–	2. Quartal 2007
UPDATE	Tortuga: Two Treasures	Action-Adventure	Ascaron	02/06	–	24. Januar 2007
NEU	Trackmania United	Rennspiel	Nadeo	02/07	Ausgezeichnet	Februar 2007
UPDATE	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06	–	2007
	War Front	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	03/06	Sehr gut	Februar 2007
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	–	3. Quartal 2007
UPDATE	War Rock	Multiplayer-Shooter	Dream Execution	11/06	Gut	Februar 2007
	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
	WoW: Burning Crusade	Online-RPG-Addon	Blizzard	01/06, 07/06, 12/06, 02/07	Ausgezeichnet	16. Januar 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 **angesehen**, 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.

ALONE IN THE DARK 5



Kommen Sie, spielen wir eine Runde »Wissen wir nicht genau!« Kandidat Nummer 1: **Alone in the Dark 5**. Im März 2007 sollte es kommen, stand in einem Rundschreiben von Atari. Kurz darauf der Rückzieher: ein Versehen, der Termin gelte nur für die interne Planung! Wann's kommt, wisse man nicht genau, wohl irgendwann 2007.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



Kandidat Nummer 2: **Brother's in Arms: Hell's Highway**. Der Weltkriegs-Shooter auf Basis der Unreal Engine 3 wurde ursprünglich vor gut einem Jahr angekündigt. Es war mal von Anfang 2007 die Rede, aber Ubisoft legt sich da inzwischen nicht mehr fest: Wann's kommt, wisse man nicht genau, wohl irgendwann 2007.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



Kandidat Nummer 3: **Medal of Honor: Airborne**. Seit mehr als einem halben Jahr ist es still um das Shooter-Projekt, das eigentlich zu Weihnachten in den Läden hätte sein sollen. Also fragen wir bei Electronic Arts nach: Wie steht die Sache? Wird's Januar? Antwort: Wann's kommt, wisse man nicht genau, wohl irgendwann 2007.

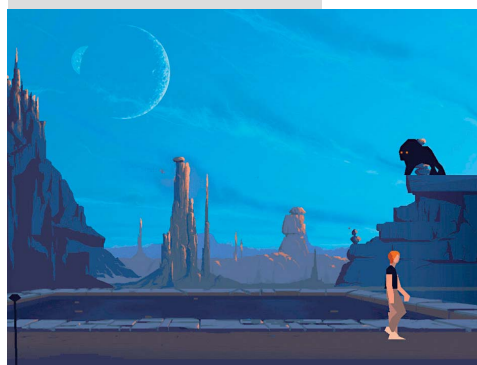
UNREAL TOURNAMENT 2007



Kandidat Nummer 4: **Unreal Tournament 2007**. Heiß erwartet, aber seit über einem Jahr stiefmütterlich behandelt, weil der Entwickler Epic Games alle Kräfte auf den Konsolentitel Gears of War geworfen hat. Der ist inzwischen seit einem Monat draußen. Und UT? Wann's kommt, wisse man nicht genau, wohl irgendwann 2007.

DAS KOMMT IM JANUAR

Name	Publisher	Datum
Another World	Frogster	25.01.2007
Arthur and the Minimoys	Atari	18.01.2007
Bier Tycoon	Frogster	03.01.2007
Europa Universalis 3	Paradox	26.01.2007
Kino Mogul	Atari	25.01.2007
Panzer Elite Action: Dunes of War	Jowood	26.01.2007
Schweinchen Wilbur...	Sega	05.01.2007
S.R.A.C.S.	Frogster	30.01.2007
Switchfire	Frogster	03.01.2007
Tortuga: Two Treasures	Ascaron	24.01.2007
World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard	16.01.2007



Another World: Im Januar erscheint die Neuauflage des Amiga-Klassikers von 1991.

AKTUALISIERTE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F195](#)

Herstellangaben, ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	▲	2
2	Crysis	▲	3
3	Dragon Age	▲	–
4	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	●	4
5	World of Warcraft: Burning Crusade	▼	1
6	Diablo 3	▼	5
7	Hellgate: London	▲	9
8	Sacred 2	▲	10
9	Supreme Commander	▲	13
10	Spore	▼	7
11	Assassin's Creed	▲	–
12	Tomb Raider Anniversary	▲	–
13	Unreal Tournament 2007	▲	16
14	Die Siedler 6	▼	8
15	Duke Nukem Forever	▲	20
16	Das Schwarze Auge: Drakensang	▲	18
17	Bioshock	▼	15
18	Half-Life 2: Episode 2	▼	12
19	Elveon	▲	22
20	Medal of Honor: Airborne	▲	25
21	Alan Wake	▼	19
22	Call of Duty 4	▲	27
23	Warhammer Online	▼	6
24	The Witcher	▼	21
25	Stranglehold	▼	11
26	Starcraft 2	▲	–
27	Silent Hunter 4	▲	30
28	Chronicles of Spellborn	▲	–
29	Test Drive Unlimited	▼	23
30	Spellforce 2: Dragon Storm	▲	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 01/07

Das Ende der Spekulationen

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Invasoren oder Besucher – alles nur eine Frage der Perspektive. Wir liefern erste Fakten zur dritten außerirdischen Kriegspartei und berichten von unseren Erfahrungen mit dem Multiplayer-Modus.

Dieser Mann ist wahnsinnig, fummelt an Nuklearwaffen rum, bezeichnet sich selbst als Messias ... schön, dass wir ihn endlich wiedersehen. Kane, charismatischer Bösewicht der **Command & Conquer**-Spiele, will es im dritten Teil der Echtzeitstrategie-Serie wieder ordentlich krachen lassen. Aber für die finsternen Pläne seiner Terrororganisation Nod benötigt er neue Verbündete. Ebenso skrupellose wie fähige

Generäle, denen er vertrauen kann – Leute wie uns.

Ehrensache, dass wir unserem alten Kumpel helfen. Schließlich können wir bei dieser Gelegenheit erstmals den Multiplayer-Modus von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** ausprobieren. Unterstützung bekommen wir dabei von C&C-Entwicklungsleiter Mike Verdu, der uns nicht nur erklärt, wie wir unseren arroganten Feinden von der GDI am effek-

tivsten den Hintern versohlen, sondern nebenbei auch viele Geheimnisse lüftet: über die Story, die Filmsequenzen und die mysteriöse dritte Fraktion.

Ohne Strom kein Atom

Geheimnisse müssen erstmal warten, wir haben eine Schlacht zu gewinnen. Und dazu benötigen wir wie in den beiden Vorgängern **Der Tiberium Konflikt** (1995) und **Tiberian Sun** (1999) zum einen Strom, zum

anderen das Mineral Tiberium. Ersteres erhalten wir durch den Bau unseres ersten Kraftwerks, Letzteres mit Hilfe einer Raffinerie und eines Tiberium-Sammlers. Frohe Kunde für alle Serienveteranen: Die Erntemaschine verhält sich schon jetzt erfreulich intelligent und sucht selbstständig den Weg zum nächsten Tiberiumfeld. Binnen einer Minute haben wir so die Rohstoffe für ein weiteres klassisches **Command & Conquer**-Gebäude zusammen: die Hand von Nod. Hier stellen wir einige MG- und Raketenbeschützen für einen ersten Stoßtrupp zusammen. Macht der Gewohnheit: Anfangs erteilen wir solche Befehle noch im **Warcraft**-Stil – Klick aufs Gebäude, Klick auf die gewünschte Einheit. Doch schon bald stellt sich das alte, vergessene gealterte **C&C**-Gefühl wieder ein, und wir nutzen ausschließlich das traditionelle Vertikalmenü am rechten Bildschirmrand. Schließlich können wir so jederzeit Einheiten und Gebäude bestellen, unabhängig davon, wo wir uns gerade auf der Karte befinden.

Banküberfall

Unser Stoßtrupp begibt sich auf eine erste Erkundungstour und entdeckt eine zerstörte Stadt in der Kartenmitte. Mike Verdu gibt uns den Tipp, dass wir möglichst viele Infanteristen wie in **C&C Generäle** in den Ruinen verschanzen sollten. Gute Idee: Wir besetzen ein zerschossenes Hochhaus im Stadtkern, eine rote Flagge auf dem Dach markiert unser neues Eigentum. Keine Sekunde zu früh, denn plötzlich brausen zwei Or-

SO FUNKTIONIERT DIE STEUERUNG



Im C&C-typischen **Vertikalmenü** ① sehen Sie die Karte, den aktuellen Energie- und Tiberiumbestand sowie Ihre verfügbaren Bau- und Einheitenoptionen. Über die Reiter wechseln Sie zwischen den Gebäude- und Einheitentypen sowie den aktuellen Produktionsketten. Das **Infofenster** ② zeigt Stärken, Schwächen, Upgrades, Erfahrungsstufe und Lebensenergie der gewählten Einheit. Über die Icons links daneben aktivieren Sie Spezialfähigkeiten. Über die **Steuerleiste** ③ befehlen Sie generelles Einheitenverhalten wie »Feuer erwidern«. Die **Icons** am Bildschirmrand ④ zeigen die verfügbaren Spezialangriffe, vom Aufklärungssatellit bis zum Ionenstrahl.



Nod attackiert eine GDI-Basis mit Shredder-Tanks und **Avataren**. Diese Mechs können verbündete Einheiten zerstören, um sich mit deren Waffengattungen aufzurüsten.

ca-Flugzeuge unseres GDI-Gegners heran. Die Raketen unserer verschanzten Soldaten holen die Flieger in Nullkommanichts vom Himmel, ohne Deckung wären unsere Jungs jedoch chancenlos gewesen. Im fertigen Spiel sollen neutrale Gebäude noch weitere Vorteile bringen: Wer eine Bank kontrol-

liert, erhöht sein Tiberium-Einkommen – Besetzer eines Technologiezentrums können dort spezielle Upgrades erforschen. »Unser Ziel ist es, dass möglichst überall auf der Karte etwas passiert, nicht nur in der Nähe der Stützpunkte«, erklärt Mike Verdu. Zumindest in unserem Multiplayer-Match gelingt dies, der

Stadtkern bleibt bis zum Ende der Partie hart umkämpft.

Tarnen, Täuschen, Nod

Die ständigen Kämpfe in der Kartenmitte fordern viel Aufmerksamkeit. Ideale Voraussetzungen für einen kurzen, aber heftigen Überraschungsangriff auf die Basis unseres Gegners –

eine Spezialität von Nod. Auf Empfehlung von Verdu bauen wir in unserer Fahrzeugfabrik einige Tampanzer und zwei sündteure fledermausgeflügelte Vertigo Bomber auf dem Flugfeld. Beide Einheiten werden erst dann sichtbar, wenn sie das Feuer eröffnen oder von feindlichen Abwehrtürmen entdeckt wer-



Orcas attackieren einen Nod-Stützpunkt. Diese Flugzeuge verfügen nur über einen begrenzten Raketenvorrat und müssen zum Nachladen zum Flughafen zurückkehren.



Ein GDI-Konvoi gerät in einen Hinterhalt der Bruderschaft von Nod. Deren **Flammenpanzer** sind besonders effektiv gegen Infanterie, haben aber nur eine sehr geringe Reichweite.



Ein erstes Bild von Einheiten der Alien-Fraktion. Die tripod-ähnlichen Riesenroboter heißen **Annihilator** und verschießen ihre Laserstrahlen gleichzeitig in sämtliche Richtungen.

den. Das Flankenmanöver gelingt, wir erspähen eine ungeschützte GDI-Raffinerie, die wir ebenso schnell wie effektiv in sämtliche Einzelteile zerlegen. Dummerweise verschlafen wir im Rausch des Triumphes den Rückzug: Die schwache eigene Panzerung und die Raketen von vier herbeiflitzenden GDI-Buggys werden unseren Tarnheiten zum Verhängnis.

Erst erschließen, dann schießen

Die abseits gelegene Gegner-Raffinerie und unsere bedenkl. schnell schwindenden Rohstoffvorräte erinnern uns schmerzhaft daran, dass wir nur ein einziges Tiberiumfeld

aberten – zu wenig, um in einem längeren Multiplayer-Match zu überleben. Das Erschließen eines neuen Erzvorkommens erfordert deutlich mehr Aufwand als in den Vorgänger. Um Gebäude abseits der Heimatbasis zu errichten, müssen wir nämlich zunächst einen ebenso kostspieligen wie schwach gepanzerten Außenposten bauen. In dessen verflucht knapp bemessenen Umkreis können wir nun eine weitere Raffinerie und einen Shredder-Abwehrturm errichten – schließlich haben wir aus dem Fehler unseres Gegners gelernt. Praktisch: Der Turm wird gleich mit drei Geschützen geliefert, die wir beliebig verteilen dür-

fen, um einen größtmöglichen Radius abzudecken.

Multifunktions-Roboter

Die Tiberiumförderung läuft wieder auf Hochtouren, jetzt wollen wir die dicken Dinger aufs Schlachtfeld führen. Mike Verdu zeigt auf ein unscheinbares Roboter-Icon – und eine halbe Minute später stampft ein turmhoher Mech aus unserer Fahrzeugfabrik. Der so genannte Avatar verfügt serienmäßig über eine Laserkanone, die zwar relativ wenig Durchschlagskraft, aber dafür eine große Reichweite hat. Die eigentliche Stärke des Avatars liegt jedoch in seiner Flexibilität: Indem wir eigene Einhei-

ten opfern, können wir ihn mit bis zu fünf weiteren Geschützen aufrüsten. Weil wir durch den immer noch andauernden Häuserkampf wissen, dass unser Gegner verstärkt auf Infanterie setzt, verschrotten wir einige Flammenpanzer, deren Flammenwerfer wir im stärker gepanzerten und nun auch vielseitigeren Avatar deutlich besser gebrauchen können.

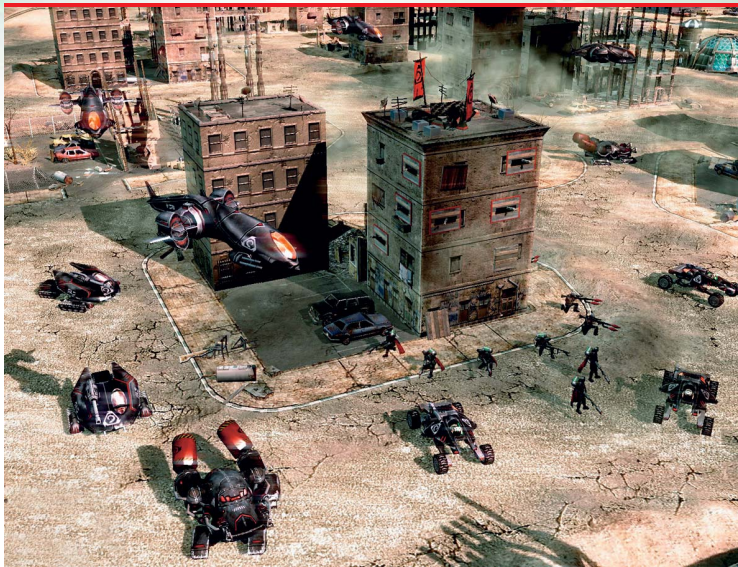
Mehr Wumms als Supreme Commander?

Mit dem Bau des Tempels von Nod komplettieren wir die Vorbereitungen für unsere finale Attacke. Denn sobald der Tempel steht, startet die Aufladezeit für den Spezialangriff von Nod:

FAKTEN ZU DEN FILMSZENEN



- geplanter Umfang: zwischen 60 und 80 Minuten
- bereits bestätigte Schauspieler: Michael Ironside (Starship Troopers), Billy Dee Williams (Lando Calrissian in Das Imperium schlägt zurück), Tricia Helfer (Battlestar Galactica), Joe Kucan (Command & Conquer 1 & 2), Josh Holloway (Lost)
- gedreht wird diesmal auch an realen Schauplätzen
- Budget und Regisseur hält EA noch geheim
- Soundtrack-Komponist ist Steve Jablonsky (Die Insel)
- sämtliche Videos werden in HD-Qualität produziert
- Filmszenen sollen erstmals auch während der Missionen eingesetzt werden und die Geschichte per Fenstereinblendung weiter erzählen



Fahnen markieren **besetzte Gebäude**. Außerdem schauen Gewehre aus den Fenstern.

ein Nuklearschlag. Am unteren Bildschirmrand erscheint nun wie in **C&C Generäle** ein Countdown, der auch unserem Feind von der GDI unmissverständlich klar macht, wann die Stunde schlägt. Dass allein schon dieser Countdown eine mächtige Waffe ist, zeigt die panische Reaktion unseres Gegners: Er wirft den Großteil seiner Einheiten in Richtung des Tempels und vernachlässigt dabei die Verteidigung seiner Basis – eine leichte Beute für unsere Avatare und die aus den Ruinen stürmenden Fußtruppen. Wenige Sekunden vor Ablauf des atomaren Countdowns liegt das letzte GDI-Gebäude in Trümmern, trotz des Sieges sind wir deshalb ein bisschen traurig. Verdu tröstet uns: »Die Effekte für den Nuklearschlag sind eh noch nicht fertig. Unsere Grafiker haben die Atombombe von Supreme Commander gesehen und wollen das noch bei weitem übertreffen.« Dass wir trotz des Sieges nur an der taktischen Oberfläche von **Command & Conquer 3** gekratzt haben, müssen wir in einer zweiten Partie erkennen, in der wir nun mit der GDI in die Schlacht ziehen. Für all unsere Strategien hat unser Gegner aus der C&C-Community den passenden Konter parat. Die besten Szenen unserer Demontage sehen Sie in einem ausführlichen Video auf der DVD.

Invasion oder nur zu Besuch?

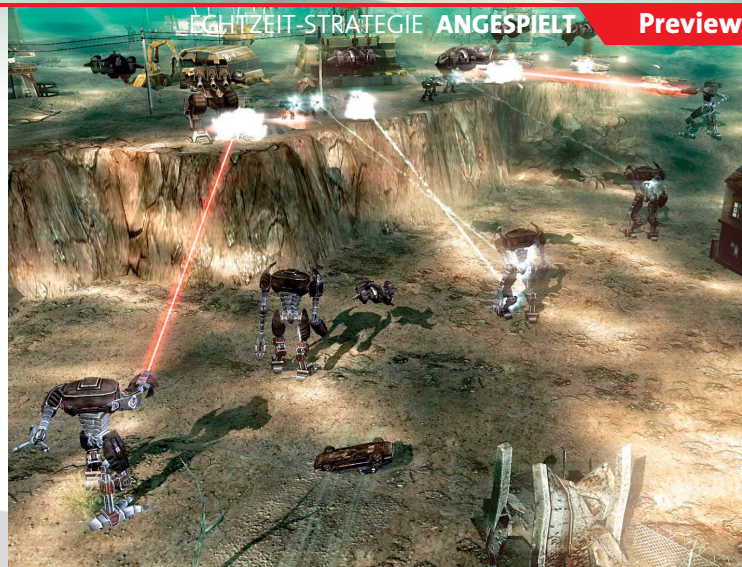
Absolutes Filmverbot herrscht bei der Enthüllung der bislang geheim gehaltenen dritten Kriegspartei. GameStar-Leser

wissen allerdings schon seit unserer Titelstory in der Ausgabe 9/06 Bescheid: Im Kasten »Fakten zur geheimen Fraktion« schlussfolgerten wir damals, dass sich eine »tiberium-affine« außerirdische Rasse in den Konflikt zwischen Nod und der GDI einschaltet – eine Punktlandung, wie Verdu grummelnd zugibt. Ein Trailer zeigt erste Einheiten: Wir sehen insektoide Roboterwesen, die vom Design her stark an den Kinofilm **Krieg der Welten** von Steven Spielberg erinnern. So führen die Aliens tripod-ähnliche Maschinen in die Schlacht, die dank ihrer Krakenarme in alle Richtungen feuern können.

Der Name der dritten Partei? »Das hängt ganz von der Perspektive ab.«, erläutert Verdu. »Die GDI nennt sie »Invasoren«, Nod einfach nur »Besucher«.« Schon seit Beginn der Menschheit ruhten diese Wesen in einer Stasis in der Nähe des Neptuns. Irgendein besonderes Ereignis weckt sie im Jahr 2047 aus ihrem Tiefschlaf, und sie landen mit ihren Raumschiffen auf der Erde, ausschließlich in den tiberiumverseuchten Todeszonen. Über ihre genauen Ziele und Motive schweigt sich Verdu aus. Die sollen wir erst erfahren, wenn wir in der dritten Kampagne von **Command & Conquer 3** selbst das Kommando über die Aliens führen. Zuvor müssen wir jedoch sowohl den Feldzug der GDI als auch den von Nod durchgespielt haben.

Alles anders, bis auf Kane

Die drei Solokampagnen sollen laut Verdu 35 Missionen umfas-



Höhenunterschiede sollen sich auf die Reichweite der Waffen auswirken.

sen. Rund 80 Minuten der **C&C**-typischen Realfilmszenen seien bereits im Kasten. Mehr als genug Stoff, um zwischen und auch während der Einsätze eine überraschend tiefgründige Geschichte zu erzählen – so zumindest unser Eindruck nach der Präsentation einiger Videoschnipsel. Zum Beispiel entbrennt innerhalb der GDI ein heftiger Konflikt zwischen deren Chef (gespielt von Billy Dee Williams, u.a. Lando Calrissian in **Das Imperium schlägt zurück**)

und dem kommandoführenden Offizier (Michael Ironside, **Starship Troopers**). Auch Nod ist nicht mehr nur grundsätzlich böse, etwa wenn einem Militär-Analysten (Josh Holloway, **Lost**) plötzlich das schlechte Gewissen plagt. Nur Kane (erneut gespielt von Joe Kucan) bleibt ganz der Alte: wahnsinnig wie eh und je, mit einer besonderen Vorliebe für Atomsprengköpfe und immer noch davon überzeugt, der Messias zu sein – schön, dass wir ihn endlich wiedersehen. **HK**



Die grünen Strahlen zeigen, dass wir das **Railgun**-Upgrade erforscht haben.

COMMAND & CONQUER 3

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: März 2007

Entwickler: EA Los Angeles / EA
Status: zu 80% fertig

Heiko Klinge: »Wow, das knallt! In den Multiplayer-Partien von C&C 3 macht mir sogar das Verlieren Spaß. Wenn die halbe Basis in die Luft fliegt und Flammen über den Boden züngeln, lässt die pure Faszination dem Ärger einfach keine Chance. Um so schöner, dass hinter all dem Feuerwerk schon jetzt ein tolles Spiel steckt: GDI und Nod wirken bereits gut ausbalanciert, es geht sofort zur Sache, das Interface schafft den Spagat zwischen traditionellen C&C-Elementen und modernem Bedienungskomfort. Sollten die Solokampagne und die dritte Fraktion ebenso gut funktionieren, wird C&C 3 das erhoffte Meisterwerk.«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B179**

World of Ringcraft?

DER HERR DER RINGE ONLINE

Ein Spiel, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins dunkle Zimmer zu treiben und ewig an den PC zu binden.

Einen Hummer fachgerecht zu verspeisen ist ziemlich schwer. Ohne das nötige Werkzeug, eine Portion Frustration und viel Erfahrung wird's nichts mit dem Genuss. In Sachen Bedienung ist das leckere, aber robuste Krustentier also ein klarer Fall für Fortgeschrittene. Mit Online-Rollenspielen war es vor nicht allzu langer Zeit genauso. Ein Wirrwarr an Talentbäumen, unendlich viele Chat- und Emote-Kürzel, wildes Tastensuchen für den richtigen Angriff – vielen Genrefremden war das zu heftig. Bis **World of Warcraft** kam und die Gattung mal eben einsteigertauglich gemacht hat. Dass Blizzards Online-Rollenspiel nicht zuletzt deshalb zum Mega-Erfolg wurde, ist hinlänglich bekannt. Das Team von Turbine (**D&D Online**) lehnt sich mit seinem neuen Titel **Der Herr der Ringe Online** daher stark an **World of Warcraft** an. Wir waren vor Ort in Boston, um den ersten Online-Ausflug in Tolkiens Welt zu unternehmen. Den Hummer gab's anschließend zum Abendessen.

Ende Gelände

Eines vorweg: Wenn das Spiel im Frühjahr 2007 erscheint, ist es im Grunde kein komplettes **Herr der Ringe**-Paket. Stattdessen übernimmt Turbine eine Idee, die bei **Guild Wars** bereits funktioniert hat: Die Welt, anfangs noch auf wenige Areale beschränkt, soll in regelmäßigen Abständen mit (wahrscheinlich kostenpflichtigen) Updates erweitert werden, nebst neuen Quests, Monstern und NPCs. Deshalb besteht Mittelerde zu Beginn »nur« aus dem Reich Eriador, das vom Meer im Westen über das Auenland (in dem auch der erste Film beginnt) und Bree bis zum Nebelgebirge reicht. Klingt wenig, doch das Startgebiet soll immerhin so groß sein wie einer der beiden **World of Warcraft**-Kontinente – wer von einem Ende zum anderen laufen will, ist also gut eine Stunde unterwegs. Wie in **Guild Wars** soll jedes Areal seine eigene Geschichte erzählen. Für den Anfang liegt das endgültige Ziel im Nordosten Eriadors – in der Ver-

nichtung des Hexenkönigs von Angmar.

Später sollen dann nach und nach die restlichen Gebiete wie Rohan, die Minen Morias und natürlich Mordor folgen – inklusive neuer, in sich geschlossenen Geschichten.

Sei nicht böse!

Vier Rassen stehen zur Auswahl: Elben, Zwerge, Menschen und Hobbits. In die pickelige Haut von Orks oder Trollen dürfen Sie im Spiel hingegen nicht schlüpfen – zumindest nicht wie gewohnt, aber dazu später mehr. »Die Guten werden in den Büchern bis ins kleinste Detail beschrieben«, klärt uns Jeff Anderson, der Chef von Turbine auf. »Dem steht eine nahezu gesichtslose böse Macht gegenüber, über die es deutlich weniger Hintergrundinformationen gibt. Bevor wir also irgendetwas erfinden, um den Schurken mehr Substanz zu verleihen, entschlossen wir uns, auf sie als spielbare Rassen zu verzichten.« In den Ohren eines **Herr der Ringe**-Fans mag das wie eine schwache Ausrede klingen, immerhin bieten die Werke Tolkiens durchaus genügend Infos zu Charakter und Gesellschaft der Orks. Allerdings würde es wohl nicht zu Mittelerde passen, wenn Sie als einzelner Ork durch die Gegend streifen. Immerhin treten die Monster in den Büchern meistens als Armee statt als selbstständig denkende Individuen auf. Beim ersten Anspielen hat es uns auf jeden Fall nicht gestört, dass man nur auf der guten Seite kämpft.



Der Grund: Gleich zu Beginn erzählt das Spiel für jede Rasse eine eigene Geschichte. So starten Sie als Elb beispielsweise in einem Dorf, das gerade von Trollen und allerhand anderen Böselingen angegriffen wird. Häuser brennen, Monster brechen durch Mauern und Tore, und



Unzählige Details wie diese **lustigen Hobbits** erwecken Mittelerde zum Leben.

ENTWICKLER-CHECK

Turbine wurde im Jahr 1994 gegründet. Das aus mittlerweile 250 Mann bestehende Team hat sich auf die Entwicklung von Online-Rollenspielen spezialisiert. Nach fünf Jahren erschienen mit **Asheron's Call** das erste Spiel der Firma, 2001 und 2005 folgten die Erweiterungen **Dark Majesty** und **Throne of Destiny**. Zwischendurch veröffentlichte Turbine 2002 **Asheron's Call 2**, das 2005 ebenfalls ein Addon namens **Fallen Kings** nach sich zog. Kurz darauf, Mitte 2006, kam mit **Dungeons & Dragons Online** Turbines drittes Online-Rollenspiel in die Läden. An **Der Herr der Ringe Online** arbeitet ein etwa hundertköpfiges Team seit über vier Jahren. Turbine hat seinen Sitz in Westwood, einem Vorort von Boston, Massachusetts. **Bisher veröffentlichte Spiele:** Asheron's Call, Asheron's Call 2, D&D Online **Derzeit in Entwicklung:** Der Herr der Ringe Online





In Bruchtal bekommen Sie von **Gandalf** Aufträge.



Questgeber erkennen Sie an einem Ring über dem Kopf.



Kenner des Buches oder der Filme erkennen das Schild sofort: Wir laufen in **Bree** gerade in das Gasthaus »Zum Tänzenden Pony«.

der Elbenfürsten Elrond höchstpersönlich gibt Ihnen den Auftrag, die Einwohner zu retten. Genau da liegt die Stärke von **Der Herr der Ringe Online**: Fans des Tolkien-Universums oder auch nur die Kenner der Filme werden die meisten Orte und Personen sofort wiedererkennen und eine helle Freude daran haben, Mittelerde zu erkunden – und es den Bösen so richtig heimzuzahlen.

Keine gelben Ausrufungszeichen

Schon nach den ersten Spielminuten ist klar: Wer **World of Warcraft** gespielt hat, wird sich auch in **Der Herr der Ringe Online** sofort zurechtfinden. Die Designer haben in Sachen Bedienung quasi alles aus Blizzards Programm übernommen. Keine Überraschung: Immerhin haben teilbare Quests, das Vorschauenfenster für Waffen und Rüstungen oder der Vergleich zwischen gesammelten und bereits angelegten Gegenständen Genre-Maßstäbe gesetzt. Auch sonst erinnert viel an den Konkurrenten aus Kalifornien: Questgeber markiert das Spiel durch – wer hätte das gedacht – goldene Ringe über dem Kopf, der Rucksack besteht aus mehreren Taschen, und bei Händlern dürfen Sie versehentlich verkaufte Gegenstände gebührenfrei zurückerstehen. Ein paar

zusätzliche Vereinfachungen haben sich die Designer trotzdem ausgedacht. So teleportiert ein NPC, der eine Instanz-Quest für Sie hat, den Helden auf Knopfdruck zum Eingang des jeweiligen Dungeons. Rollenspielpuristen dürfen aber jederzeit zu Fuß zum Zielort.

Details, Details, Details

Für **Der Herr der Ringe Online** hat sich Turbine die Lizenzen

der Buch-Trilogie und der Vorgeschichte **Der kleine Hobbit** gesichert. Die Rechte an den Filmen liegen weiterhin bei Electronic Arts (**Schlacht um Mittelerde, Der Weiße Rat**). Mit dem Wissen aus dem tausendseitigen Wälzer füllt das Design-Team Mittelerde an allen Ecken mit Leben und vielen netten Details. Beispielsweise finden Sie in Hobbingen eine aufgebracht-

te Bäuerin, die versucht, eine auf ihrem Dach grasende Kuh mit einer Karotte wegzulocken. Und in einer Gruft nahe einer Zwergefestung im Norden Eriadors steht ein Höhlentroll, der offenbar unwissend in einen Lichtstrahl getorkelt ist und deshalb zu Stein verwandelt wurde. Da Sie zur selben Zeit

STATIONEN IN DER HERR DER RINGE ONLINE-WELT



Im Verlauf der Story erkunden Sie ganz Eriador, starten als Hobbit in **Hobbingen** (1), erfüllen Aufträge für die Bürger in **Bree** (2), treffen die Gemeinschaft des Ringes in **Bruchtal** (3) und besteigen die **Wetterspitze** (4).



Manche Talente lösen **Flächenzauber** aus, wenn alle im Team dieselbe Aktion durchführen.

unterwegs sind wie die Gefährten um Frodo und Aragorn, treffen Sie die Helden-Prominenz immer mal wieder an bekannten Orten. Beispielsweise verteilen Bilbo Beutlin oder Arwen in Bruchtal Aufträge. Und wer das erste Mal vor Gandalf steht, bekommt unweigerlich weiche Knie. »Wir sind gespannt, was die Community mit der Welt anstellt«, erzählt uns Anderson. »Schon während des Betatests haben sich im September einige hundert Spieler am Festbaum in Beutelsend getroffen, um Bilbos Geburtstag zu feiern. Das war ein tolles Erlebnis!«

Da werd' ich zum Tier!

Und wie sieht's mit PvP-Kämpfen aus, wenn man nur auf der guten Seite spielen darf? »Wir

wollten auf jeden Fall vermeiden, dass sich Hobbits und Elben in Bruchtal gegenseitig auf den Kopf hauen«, erklärt Anderson. Deshalb soll es ähnlich den Schlachtfeldern eines **World of Warcraft** spezielle, vom PvE-Bereich unabhängige Areale geben, in denen Sie gegen andere Spieler antreten können. Und jetzt wird's interessant: Denn für manche PvP-Quests schlüpfen Sie kurzfristig in die Haut eines Bösewichts (Ork, Troll oder ähnliches) und absolvieren Missionen, für die Sie in der Regel andere, in diesem Fall »gute« Spieler zur Strecke bringen müssen. Ähnlich wie bei **Guild Wars** sammeln Sie dabei so genannte Monsterpunkte, mit denen Sie mächtigere Monster-Avatare für künftige Aufträge oder neue Fertigkeiten und Zauber für Ihren Hauptcharakter freischalten. Solche PvP-Missionen sind laut Turbine kein Muss. Wer also keine Lust darauf hat, andere Mitspieler zu verhauen, kommt in der Geschichte trotzdem voran.

Wie im Himmel, so auf Erden?

In **Der Herr der Ringe Online** arbeitet eine eigens entwickelte Grafikengine. Und die sieht schon jetzt sehr gut aus. Vegetation, Details bei Gebäuden und Landschaft, die enorme Weit-



Bevor wir weiterkönnen, müssen wir zuerst mit Wassereimern ein **Feuer** löschen.

sicht sowie in Echtzeit berechnete Wasserspiegelungen setzen Mittelerde hübsch in Szene. Besonders gut ist den Grafikern der Himmel gelungen. Über den ziehen scheinbar plastische Wolken, durch die die auf- und untergehende Sonne sanfte

Strahlen wirft. Bei Nacht erkennen Sie sogar die unterschiedlichen Sternzeichen am Firmament. Bis zum Erscheinen im Frühling sollte Turbine aber noch etwas mehr optische Abwechslung in die teils langatmigen Instanzen bringen. **DM**



In einer Quest müssen wir während einer **Traumsequenz** einen Magier töten.

DER HERR DER RINGE ONLINE

danielm@gamstar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Turbine / Codemasters
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Vieles, was Turbine vorhat, birgt Risiken: ein vorerst nur halb begehbares Mittelerde, nur die »guten« Völker als spielbare Rassen, der gewagte PvP-Modus. Aber nach dem ersten Anspielen habe ich derartige Gedanken sofort vergessen. Zu lebendig ist die Welt, zu viel Spaß machen die Entdeckungsreisen, Kämpfe und Quests. Und für mich als Herr-der-Ringe-Fan gibt's im Frühling sowieso kein Halten. Denn nirgendwo sonst finden Sie eine so stimmige und detaillierte Umsetzung von Tolkiens Fantasy-Welt. Auf nach Eriador!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B140**



Ein monströser **Tank** stürzt sich vom Dach ins Abwehrfeuer der Gruppe.



Vom sicheren Dach aus belauern die Überlebenden einen **Boomer**.

Links vier tot. Und rechts vier lebend!

LEFT 4 DEAD

»Sie kommen aus der Hölle, denn dort gibt es viel zu viele«, singen Die Ärzte über Zombies. Auch im Team-Shooter mischen Untote mit. Doch die kommen aus dem Internet.

Zombies, überall Zombies. Vom Dach spähen die Überlebenden zu den wandenden Gestalten auf der Straße hinunter. Die Gruppe muss da durch, zu einem Hochhaus. Dort wird der rettende Hubschrauber landen. Ein letztes Mal spricht sich das Viererteam ab. Wer geht voraus? Wer bleibt als Scharfschütze im Hintergrund? Dann geht's los – und

Sie können dabei sein. Im Mehrspieler-Shooter **Left 4 Dead** spielen Sie einen der Überlebenden und ballern sich mit bis zu drei Freunden durch Zombiehorden. Anders als in Mods wie **Killing Floor** für **UT 2004** gibt's nicht nur KI-gesteuerte Untote, auch bis zu vier Monster werden von Spielern gelenkt. Klar: Wer für diese so genannten Infizierten antritt, muss die Überlebenden nicht retten, sondern erledigen.

Monströses Teamwork

Left 4 Dead ist das neue Projekt von Turtle Rock, die für Valve (**Half-Life 2**) bereits **Counterstrike Source** entwickelt haben. Auch **Left 4 Dead** basiert auf Valves Source-Grafikengine, soll jedoch

dramatischer inszeniert sein als **Counterstrike**: Die Überlebenden wehren sich verzweifelt gegen die Monstermassen. Denn selbst die Standardzombies sind schnell und schlau; sie springen etwa über Hindernisse hinweg ein Gruppenmitglied an. Solche Szenen sind nicht geskriptet. Die Zombie-KI hat Michael Booth programmiert, der schon die offiziellen Bots für **Counterstrike** entwarf.

Folgerichtig beherrschen auch andere Monster unfeine Tricks. Der flinke Jäger reißt einen Überlebenden zu Boden, wo sich sofort andere Untote auf ihn stürzen. Das Opfer feuert im Liegen verzweifelt mit der Pistole in den Zombiehaufen, ist aber dennoch auf einen Mitspieler angewiesen, der den Jäger und dessen fauligen Freunde vertreibt. Der fette Boomer wiederum spuckt Gift, das Spieler blendet. Zudem explodiert er bei Beschuss. Der Smoker zieht Überlebende mit einem Schleimtentakel zu sich heran. Und der Tank ist ein mächtiger Nahkampf-Riese. Wer für die Untoten spielt, darf sich ein beliebiges Monster aussuchen, sollte dessen Fähigkeiten aber taktisch klug und im Team mit den Kollegen einsetzen. Zum Beispiel blendet der Boomer einen Gegner, der Smoker zieht ihn heran, und der Tank verpasst ihm einen vernichtenden Prankenhieb.

Gemeinsam tödlich

Die Überlebenden sind allerdings auch keine Mauerblümchen und wehren sich nach Kräften. So gibt's neben dem Im-Liegen-in-den-Zombiehaufen-Schießen noch weitere Spezialmanöver. Zum Beispiel knallen sie heranspringenden Jägern den Kolben ihrer Uzi ins faulige Antlitz und erledigen

DIE PARTEIEN



Die **Überlebenden** von links nach rechts: Rocker, Teenager, Vietnam-Veteran und Manager.



Dieser mondbeschenene Beulenzombie gehört zu den **Infizierten**, Spieler können ihn steuern.





Vor einem Fahrstuhl treffen die Überlebenden auf eine Horde **Standardzombies**. Zoey (rechts) wehrt sich mit ihrem Spezialtalent: Sie feuert zwei Pistolen gleichzeitig ab.

die zurücktorkelnden Biester mit einigen Feuerstößen. Jeder Überlebende hat individuelle Talente. Die Teenagerin Zoey etwa ballert mit zwei Pistolen gleichzeitig. Zum Arsenal zählen desweiteren Schrotflinten, M60-Maschinengewehre, Granaten und Jagdgewehre mit Zielfernrohr. Schießprügel und Munition finden die Überlebenden auf den Karten, gleiches gilt für Heilpäckchen.

Um gegen die Zombie-Übermacht zu bestehen, müssen die Überlebenden zusammenbleiben und sich gegenseitig Deckung geben. Ein Spieler, zum Beispiel der grauhaarige Vietnam-Veteran, geht voraus und leuchtet mit der Taschenlampe finstere Ecken aus. Dort könnten schließlich Monster lauern. Wenn ein Spieler einen

Zombie erspäht, den seine Mitstreiter noch nicht sehen, ruft der Charakter automatisch: »Look out!« (zu deutsch: »Achtung!«). Die Zombie-Spieler müssen also vorsichtig sein und versuchen, die Gruppenmitglieder voneinander zu trennen. Zum Beispiel zieht der Smoker einen Spieler in eine Gasse. Oder der Boomer lenkt die Gruppe ab, damit sich der Jäger anschleichen kann. Alleine hat ein Überlebender keine Chance gegen die Monster.

Massen am Ende

Wenn ein Überlebender stirbt, muss er nicht immer bis zum Ende der Runde warten. Das würde auf den größten Karten bis zu eine Stunde lang dauern. Deshalb stehen dort Brettverschlüsse, in die der Spieler nach

dem Tod teleportiert wird. Ein Mitstreiter kann ihn befreien und wiederbeleben – falls die Gruppe den monsterverseuchten Umweg zum Verschlag in Kauf nimmt. Der lohnt sich allerdings. Denn wenn die Überlebenden vollzählig sind, können sie ihr Ziel leichter erfüllen: aus der Stadt zu fliehen.

Erinnern Sie sich an die Überlebenden vom Anfang des Artikels? Nachdem sie sich durch die Straßen gekämpft haben, erreichen sie den Landeplatz des Hubschraubers. Doch der Heli lässt auf sich warten, erst kommen die Monster: Horden von Ungeheuern stürmen heran, der Showdown beginnt. Die Überlebenden feuern verzweifelt in die Gegnermassen. Zombies, überall Zombies. Einer davon sind vielleicht Sie. **GR**



Die Überlebenden geben sich gegenseitig **Deckung**.



Auf dem **Dach** erwartet die Gruppe den Helikopter.



Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das **M60-Maschinengewehr**.

LEFT 4 DEAD

Genre: Team-Shooter
Termin: 2007

Entwickler: Turtle Rock / Valve
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Zombies! Ich liebe Zombies! Das wissen Sie vermutlich schon, wenn Sie die Satiresseite in GameStar 01/2007 gelesen haben. Left 4 Dead ist also genau mein Fall, zumal ich keine Terroristen-Militär-Panzer-Bomben-Shooter mehr sehen kann. Doch auch für Zombie-Verächter hat Turtle Rocks Totenhutz zwei Trümpfe im Ärmel. Der erste ist die Atmosphäre: Der Überlebenskampf gegen Monstermassen verspricht deutlich mehr denkwürdige Panikmomente als das nüchterne »Ich schieße auf dich, du schießt zurück«-Prinzip von Counterstrike. Trumpf Nummer 2: Left 4 Dead bietet auch taktischen Tiefgang; die Überlebenden müssen sich gegenseitig Deckung geben, die Infizierten ihre Gegner voneinander trennen. Turtle Rock sollte allerdings viel Zeit ins Balancing investieren. Sonst besteht die Gefahr, dass eine der ungleichen Parteien zu stark wird. Wenn's klappt, steht uns mit Left 4 Dead eine feine, spannende Alternative zum Militär-Einerlei ins Haus.«

Lokomotive durch die Mythen

LOKI

Eine einfache Götterdämmerung war dem französischen Entwickler Cyanide nicht genug: In dessen Action-Rollenspiel geht es ums Überleben von gleich vier himmlischen Sippen.

Über 1.000 Jahre vor Christi Geburt: Wenn gerade kein Sterblicher guckt, treffen sich die Götter der Griechen, Germanen, Ägypter und Azteken bei Ambrosia, Met, dem Blut ihrer Feinde (mit Schuss) oder heißer Schokolade (mit Schuss), um über die missratenen Familienmitglieder zu lästern. Loki etwa, der germanische Gott der List, ist ein ganz Schlimmer. Wie gut nur, dass wenigstens sein Kumpel Seth schon lange in einem Sarkophag vor sich hin mumifiziert. Die zwei zusammen wären wirklich die Krönung allen Ärgers – denken sich die Herrschaften, heben noch einen, passen nicht auf, und irgendein fehlgeleiteter Erdenbürger beschwört ungestört just jenen Seth aus seinem steinernen Gefängnis herauf, den ägyptischen Gott des Verderbens. Der Schlamassel geht los, alle Götter sind von jetzt auf gleich in tödlicher Gefahr. Und wer muss das größte aller möglichen Debakel, nämlich eine weltumspannende Götterdämmerung verhindern? Klar, Sie!

Zugegeben, den Götterstammtisch haben wir uns ausgedacht.



Brontes ist der Boss der Zyklopen. Er rückt Ihnen mit stachelbewehrter Kugel und Flammenblick zu Leibe.

Der Rest geht auf die Kappe des französischen Entwicklers Cyanide und bildet die Grundlage für das Action-Rollenspiel **Loki**. Cyanide, bisher eher bekannt für den **Radsport Manager**, hat sich vier Mythen, eine mächtige Grafik-Engine und das bekann-

te Prinzip des Action-Rollenspiels geschnappt, um daraus **Loki** zu basteln. Darin treten Sie als einer von vier Helden an, um die finsternen Pläne von Seth und Co. zu durchkreuzen.

Von den Göttern gesegnet

Die Helden, mit denen Sie in **Loki** antreten können, stammen jeweils aus einer der vier mythischen Kulturen. Die Griechen spendieren die langbeinige Amazone, die Germanen den Barbaren, die Ägypter den Hohepriester und die Azteken eine Schamanin. Jeder der vier startet in seiner Heimat ins Abenteuer und durchwandert im Laufe der Handlung auch die drei anderen Sagengelände. Sollten Sie sich also für die Schamanin entscheiden, geht es im üppig grünen Mexiko ins Abenteuer, der germanische Barbar hat nordischen Schnee unter den Tretern. In bereits bereiste Welten können Sie

komfortabel über einen Teleportstein springen.

Genretypisch verbessert sich der von Ihnen gewählte Charakter durch das Erledigen von Quests und das Meucheln von Gegnern – in **Loki** maximal bis auf Stufe 200. Die dabei verdienten Erfahrungspunkte investieren Sie in von den Göttern spendierte Fähigkeiten. So baut die Amazone später mit der Hilfe von Athene, Ares und Artemis Gift- und Feuerfallen, legt besondere Kraft in Nahkampfangriffe oder fügt zusätzlichen Schaden durch vereiste Pfeile zu. Der Barbar huldigt Thor, Tyr und Odin und führt durch deren Kräfte seine mächtigen Hiebe gestärkt durch Motivationschreie oder mit zusätzlichem Blitzschaden. Jede der drei Gottheiten spendiert hierbei einen eigenen, mehrfach verzweigten Fertigkeitenbaum. Die Gefahr, seinen Charakter ineffektiv zu entwickeln, scheint groß, aber





Links: Eine **Giftfalle** der Amazone schlägt Schergen des Erobers Cortés in die Flucht. Rechts: Eine **Feuerfalle** lässt Leoparden und Schlangen verbrennen.



alle 20 Erfahrungsstufen sollen Sie die erspielten Punkte zur Not neu verteilen können.

Waffen-Eigenbau

Besonderheiten sind die Waffen und Rüstungen. Erstere lassen sich zerlegen und neu zusammensetzen, Letztere durch neue Materialien verbessern. Finden Sie als Hohepriester etwa ein neues Beschwörungszepter, das tolle Attributswerte im Griff hat, aber eher weniger tolle im Kopf, können Sie den Stab auseinanderbauen und den Griff mit einem besseren Endstück

kombinieren, um eine prächtige Waffe zu erhalten. Die Rüstungen lassen sich bei einem Schmied durch Bronze, Silber, Gold oder Platin verbessern. Zusätzlich verändert sich dabei auch deren Aussehen dezent.

Praktisch: Der ganze Krims-krams, den Sie unterwegs erledigten Gegner abnehmen oder in Truhen finden, lässt sich sofort in ein separates Verkaufsinventar verschieben, das Sie mit einem Klick beim Händler leeren können. Noch praktischer: Sie können entscheiden, ob Sie einem ganzen Haufen gefallener

Widersacher nur das Gold oder nur die Gegenstände oder beides abknöpfen wollen. Aufsammlerorgien nach einem ausufernden Kampf werden so verhindert.

Zufällige Höhlen

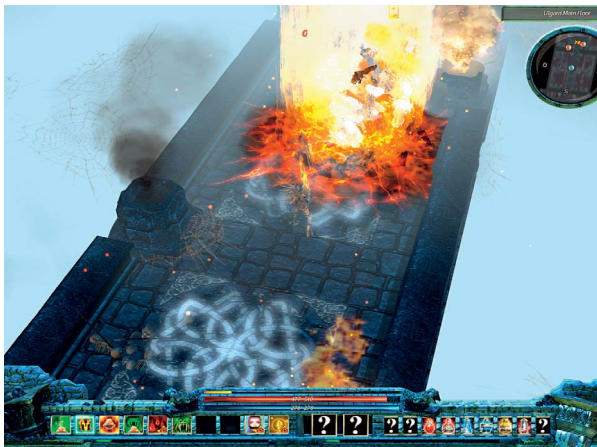
Die meisten der etwa 150 Levels von **Loki** werden wie in **Diablo 2** zufallsgeneriert. Treten Sie also das Spiel erneut mit einem anderen Charakter an oder wollen es mit Ihrem Hauden abermals auf einer höheren der drei Schwierigkeitsstufen durchspielen, so bewandern Sie stets frisches Terrain, in dem etwa lukrative Dungeons abseits der Hauptaufgabe an anderer Stelle liegen. Damit Sie beim Erforschen nicht von Ihrer Route abkommen, zeigt eine Minikarte ähnlich wie in **Guild Wars** ständig per Pfeil Ihr Primärziel an. Auf der Minikarte sehen Sie auch Händler, Questgeber und Gegner – farbig sortiert.

Wer sich die Mühe ausufernder Erkundungsmärsche durch die Landschaften macht, soll belohnt werden: In fast jedem Level gibt es einige Obelisken zu finden. Haben Sie alle erstöbert und markiert, belohnt Sie das Programm mit einer Attributswerte steigernden Rune, die Sie in Ihre Ausrüstung einbauen können.

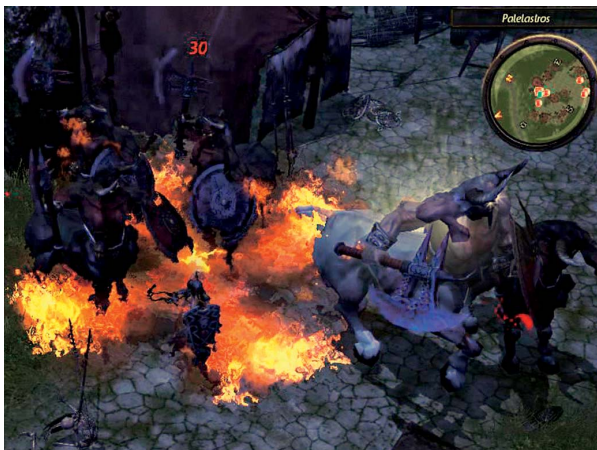
Mythen-Monster

Loki sieht in den bereits fertigen Levels gut aus. Das Gras wächst in Mexiko dicht und wiegt sich

sanft im Wind, in Asenland liegt ein frostiger blauer Schimmer über weiten Strecken der zu erkundenden Gebiete, und griechische Tempelanlagen stehen pittoresk zwischen üppig grünen Bäumen. Dazwischen tummeln sich mächtige Zentauren, Eisriesen, Leoparden oder gewaltige Spinnen, die zig kleine gebären – Gegner noch und nöcher. Die machen noch mehr her, wenn



In der Frostwelt von **Utgard** ist Feuer nützlich. Hier brutzeln drei Eisriesen.



Weil die Welt von **Loki** einen dynamischen **Tageszeitenwechsel** hat, kämpfen Ihre Helden auch schon mal im Dunkeln. Da sehen Feuereffekte am besten aus.



Links im Bild: ein paar **Barbaren-Fähigkeiten**.

sie etwa in einer der mächtigen Feuerfallen der Amazone verbrennen, von einem Blitz des Barbaren getroffen oder im lila Schleier eines Flächenzaubers des Hohepriesters zerquetscht werden. Am besten gefallen uns bislang die teilweise riesig großen Bossgegner. Auf Ihrem Trip durch die Mythologien begegnen Sie zum Beispiel der Medusa oder der Midgardschlange. Wie den Helfershelfern der missratenen Gottheiten zu Leibe zu rücken ist, klären wir im Test – vermutlich im Sommer 2007. **PET**

LOKI

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Cyanide / Crimson Cow
Status: zu 60% fertig

Petra Schmitz: »Wie erstaunlich ich es finde, dass ausgerechnet die Entwickler des Radsport Managers sich an einem so gigantischen Action-Rollenspiel versuchen, ist nichts gegen mein Erstaunen darüber, dass das ein wahrhaft göttliches Vergnügen werden könnte. Grafik, Ideen, bisherige Umsetzung – das alles lässt mich auf ein sehr, sehr gutes Programm hoffen!«





Sprung über die **Raketenbasis**, hinein in den Tunnel: Diese Streckenidee stammt von einem Fan – ein Mausklick, schon ist sie im Spiel.

Mach dein Ding

TRACKMANIA UNITED

Der Rennspiel-Baukasten vertreibt die Community aus den Foren und Fanseiten und packt sie dort hin, wo sie hingehört: direkt ins Spiel.

Was wären PC-Spiele ohne ihre engagierten Fans? Es gäbe kein **Counterstrike**, keine Gilden in **World of Warcraft**, keine Originalnamen in **Anstoss 2007**. Und keine neuen Strecken, Autos und Fun-Videos für die **Trackmania**-Spiele – ein riesiges Spaß-Potenzial, das sich fast schon scheu im Internet

versteckt. Aber nicht mehr lange! Denn im Februar erscheint mit **Trackmania United** erstmals ein PC-Spiel, das seine engagierte Community direkt ins Programm integriert. Wie erstaunlich unkompliziert das funktioniert, haben wir mit der bereits fast fertigen englischen Version ausprobiert.

Heimat im Internet

Bereits beim ersten Spielstart sucht **Trackmania United** automatisch den Weg ins Internet: Wir wählen unseren Spitznamen und Bayern als unser Heimatbundesland. Angekommen im Hauptmenü sehen wir nicht nur die Spielmodi und Optionen, sondern auch die aktuelle **Trackmania**-Welttrangliste sowie die neuesten Nachrichten aus der Community. Die entsprechenden Internetseiten können wir direkt ansurfen, ohne dafür

Trackmania United verlassen zu müssen – der integrierte Browser macht's möglich.

Doch erst einmal wollen wir Rennen fahren: **Trackmania United** liefert dafür sämtliche Autos und Szenarien aus **Trackmania**, **Trackmania Sunrise** und **Trackmania Nations** in einer grafisch aufpolierten Version. Die rund 150 mitgelieferten Strecken des Spiels sind jedoch alle brandneu. Nach jedem absolvierten Rennen sehen wir automatisch, wie wir im Vergleich zu den besten Fahrern unseres Bundeslandes stehen. Um uns selbst in der Rangliste zu platzieren, müssen wir ein Rennen als »offiziell« ankündigen. Dann haben wir genau einen Versuch, um die bestmögliche Zeit zu erreichen. Je schneller wir fahren, desto mehr Copper verdienen wir – die Währung des Spiels.

Geben und Nehmen

Copper benötigen wir, um von den Errungenschaften der **Trackmania**-Community zu profitieren. So kostet es etwa zehn Copper, wenn wir uns eine neue Strecke besorgen. Nur fünf benötigen wir, wenn wir das Geisterauto des Ranglistenersten runterladen, um seine Ideallinie zu studieren. Satt 200 müssen wir ausgeben, wenn wir ein neues Automodell verwenden wollen, das ein engagierter Fan mit einem 3D-Programm erstellt hat. Das alles funktioniert direkt im Spiel mit einem simplen Mausklick, der Download dauert nur Sekunden. Und die Copper wandern auf das Konto desjenigen, der die **Trackmania**-Erweiterung erstellt hat. Viel Motivation, um selbst einmal mit dem beiliegenden Streckeneditor los zu basteln.

HK

DVD: Video-Special

GAMESTAR:DE: Screenshot-Galerie 3187



Nach einem Rennen sehen wir die **Rangliste** und können Ghosts der Spitzenfahrer runterladen.

TRACKMANIA UNITED

Genre: Rennspiel
Termin: Februar 2007

Entwickler: Nadeo / Deep Silver
Status: zu 95% fertig

Heiko Klinge: »Genial konstruierte Strecken, liebevoll modellierte Autos, enorm abwechslungsreiche Multiplayer-Rennen: Die konsequent umgesetzte Community-Integration hat es den Fans erlaubt, aus einem sehr guten Spiel ein außergewöhnliches zu machen. Trotz des Vorgänger-Recyclings: Trackmania United hat das Potenzial, zum Counterstrike der Rennspiele zu werden.«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET



Volle Kraft voraus!

SILENT HUNTER 4

Auf großer Feindfahrt in den endlosen Weiten des Pazifiks: Als US-amerikanischer U-Boot-Kommandant ziehen Sie gegen die japanische imperiale Flotte in den Seekrieg.

In der Stahlzigarre riecht es muffig. U-Bootfahrer gelten in der Marine nicht zu Unrecht als besonders harte Burschen. Die Matrosen müssen nicht nur mit dem Stress, der allgegenwärtigen Enge und dem rauen Umgangston zu-rechtkommen, sondern benötigen auch ein Riechorgan, das einiges verkraftet. Wenn 80 Männer monatelang auf engsten Raum eingesperrt sind, kaum Möglichkeiten zur Körperpflege haben und zwischen Dieselabgasen, Kondenswasser und ver-

gammelnden Lebensmitteln arbeiten müssen, ist dicke Luft nämlich vorprogrammiert.

Wenigstens das bleibt Ihnen in **Silent Hunter 4** erspart. Ansonsten hat Ubisofts Simulation den Ehrgeiz, alle taktischen und strategischen Herausforderungen an Sie als U-Boot-Kapitän realistisch darzustellen.

In bekannten Gewässern

Mit **Silent Hunter 4** kehrt die U-Boot-Simulation zurück in die Gewässer des ersten Teils: in die während des Zweiten Welt-

kriegs hauptsächlich von Amerikanern und Japanern umkämpften Seegebiete des Pazifiks. Gegenüber dem direkten Vorgänger, bei dem Sie im Atlantik auf Konvojagd gingen, ist das Szenario die offensichtlichste Neuerung. Die geografischen Besonderheiten der Region, wie etwa Riffe, Untiefen und die zahlreichen Inseln, zwingen Sie, mit Ihrem Boot oft in direkter Land-nähe zu operieren. Wenig Platz zum Manövrieren und kaum Wasser unterm Kiel machen die Flucht vor angreifenden Zerstö-

bern schwierig. Bereiten Sie sich also auf zahlreiche, nervenzerfetzende Duelle zwischen Ihrem U-Boot und Kriegsschiffen vor. Zudem tobten im Pazifikkrieg viele große Seeschlachten, die im Gegensatz zum dritten Ableger der Serie nun auch Teil der dynamischen Kampagne sein werden. So kann es Ihnen im Lauf Ihrer Karriere etwa passieren, dass Sie im Juni 1942 den Befehl erhalten, an der Schlacht um Midway teilzunehmen. Mit insgesamt sieben Flugzeugträgern und über 200 weiteren Kriegs-



Alle U-Boote sind auch im Inneren detailgetreu den echten Vorbildern nachempfunden.



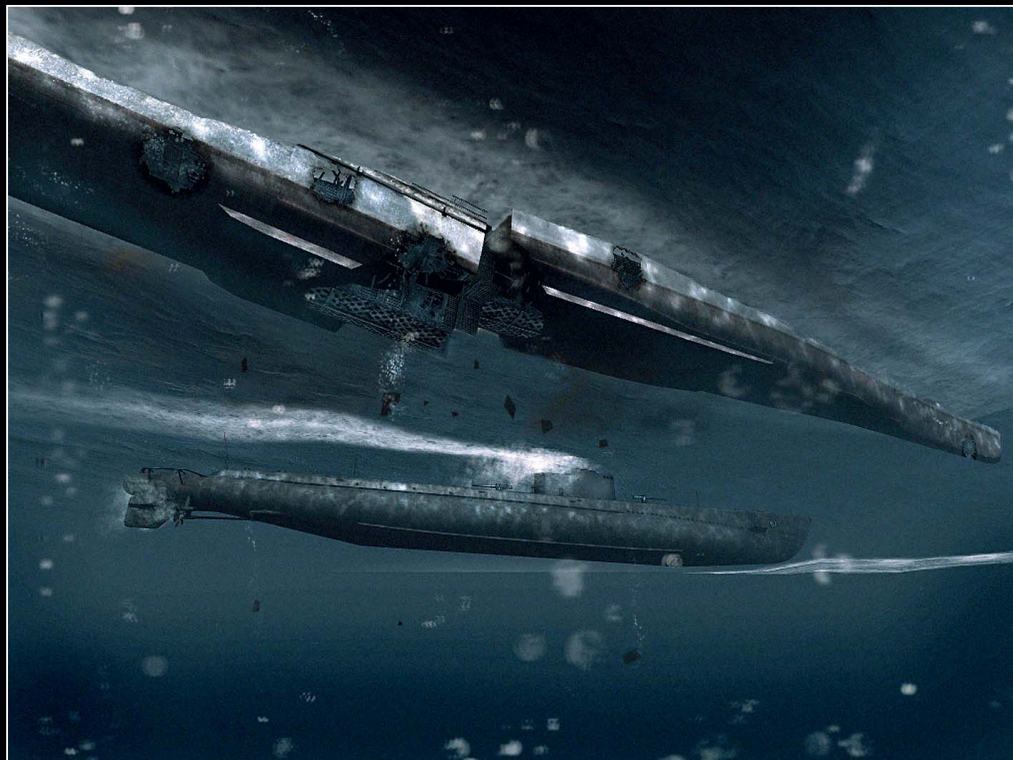
Flugzeuge spielen eine wichtige Rolle und sind durch die verbesserte KI ein gefährlicher Gegner.



Einer unserer **Aale** macht sich auf den Weg zum Ziel.



Gigantische **Rauchsäulen** kennzeichnen beschädigte Schiffe. Unsere Torpedos haben **klaffende Löcher** in den Rumpf des japanischen Kriegsschiffs gerissen und geben den Blick ins Innere frei.



schiffen war das eine der größten Begegnungen zweier feindlicher Flottenverbände während des 2. Weltkriegs.

Nicht nur die integrierten historischen Seeschlachten sollen die Kampagnenerfahrung intensivieren. Das Oberkommando der amerikanischen U-Bootflotte im Pazifik wird Sie hin und wieder auf Spezialmissionen schicken, wie etwa Rettungs- und Aufklärungsmissionen oder das Absetzen von Kommandoeinheiten. Damit Sie sich nicht allein auf weiter See fühlen, sondern als Bestandteil einer den Pazifik umspannenden Kriegskampagne, versprechen die Entwickler, zusätzlich den Funkverkehr zwischen Basis und U-Boot zu verbessern. Regelmäßige Mitteilungen vom Befehlshaber über Missionsstatus, den allgemeinen Kriegsverlauf und Positionsangaben über gesichtete Geleitzüge sollen zur Atmosphäre beitragen und wichtige Informationen auf der Jagd nach neuen Zielen geben. Enttäuschend: Weiterhin wird es im Einzelspielermodus keine in der Gruppe operierenden U-Boot-Verbände, so genannte Wolfpacks, geben. Lediglich in Multiplayer-Partien machen Sie

sich gemeinsam mit Freunden auf die Jagd nach großen Geleitzügen. Im neuen Adversarial-Multiplayer-Modus werden Sie sogar die Verteidigung eines Konvois übernehmen können. Sämtliche Schiffe, ob Frachter oder Zerstörer unterliegen dabei Ihrem Kommando.

Filmreife Präsentation

Neben den Verbesserungen an der Kampagne nehmen die rumänischen Entwickler sich auch die Grafik vor. Das Wasser wirkte in unserer Vorabversion realistischer als im (auch schon schönen) Vorgänger und ist wie das Wetter dynamischen Änderungen unterworfen. Fühlten sich starke Stürme in **Silent Hunter 3** noch eher wie laue Lüftchen an, türmen sich nun bei extremen Wetterbedingungen meterhohe Wellenberge auf. Die auffälligsten grafischen Änderungen gibt es jedoch bei den knapp 50 neuen Schiffsklassen. Mehr Polygone, größere Texturen und Multi Channel Rendering lassen fast schon photorealistische Schiffsmodelle entstehen. Und die sehen nicht nur in intaktem Zustand gut aus – am schönsten ist es, wenn sie kaputt gehen: Torpedos reißen klaffende Löcher in

die Außenwand, die den Blick ins Innere der Schiffe freigeben. Explosionen sprengen ganze Deckaufbauten vom Rumpf, und verheerende Brände fegen über die Decks und hinterlassen gigantische Rauchsäulen, die kilometerweit zu sehen sind. Herumtreibende Wrackteile und Rettungsboote kennzeichnen den Ort, an dem Sie Ihr Ziel versenkt haben. Zudem wird das einzig wirkliche Manko der Grafik-Engine endlich ausgemerzt. Die Auflösung des Spiels wird nicht mehr nur auf 1024 mal 768 Pixel beschränkt sein, sondern ist nun frei wählbar.

Detailverbesserungen

Nicht nur optisch hat sich bei der U-Boot-Simulation einiges getan. Zahlreiche sinnvolle Detailverbesserungen erleichtern das Leben sowohl für Einsteiger

als auch für alte Seebären. So wird das etwas holprig zu bedienende Interface optimiert. Alle Stationen und wichtigen Befehle, wie etwa Alarmtauchen oder Schadensberichte, sind übersichtlicher angeordnet und lassen sich mit weniger Mausclicks als im Vorgänger erreichen. Auch beim Crew-Management erwartet Sie eine wichtige Neuerung. Endlich lassen sich die einzelnen Mannschaftsmitglieder in drei unterschiedliche Seewachen einteilen, die jeweils in Achtstundenschichten die Stationen besetzen. Das lästige Mikromanagement, bei dem Sie ständig eigenhändig die erschöpften Matrosen auswechseln mussten, entfällt. Schließlich sollten U-Boot-Kapitäne ihren Kopf frei haben für das einzig Wichtige: Schiffe versenken.

AB

SILENT HUNTER 4

Genre: U-Boot-Simulation
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Ubisoft Rumänien
Status: zu 80% fertig

Alexander Beck: »Auch wenn ich mich zuerst nicht so recht für das Pazifik-Szenario begeistern konnte, freue ich mich nun doch auf die Fortsetzung der bis dato besten U-Boot-Simulation. Schon allein die deutlich verbesserte dynamische Einzelspieler-Kampagne dürfte mich wieder monatelang auf Feindfahrt vor dem Monitor halten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler die ehrgeizigen Pläne auch umsetzen können und nicht wie schon im Vorgänger angekündigte Funktionen einfach kommentarlos weglassen lassen.«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshots-
Galerie
QUICKLINK 3222



Die **Wiederholung** demonstriert den beeindruckend realistischen Schattenwurf.



Der **Nissan Pickup** besteht aus mehr als doppelt so vielen Polygonen wie im Vorgänger.

Jetzt wird's schmutzig

COLIN MCRAE DIRT

Der Colin-typische Realismus trifft auf die Vielseitigkeit von DTM Race Driver 3. Und erstmals wollen die Rennspielexperten von Codemasters auch technisch um die Spitzenplätze mitfahren.

Text vergessen beim Heiratsantrag, vom Lehrer überraschend an die Tafel geholt, ständig die Namen der Zwillinge vertauschen: Normalerweise macht es nur wenig Spaß, ins Schleudern zu kommen – es sei denn, man sitzt am Steuer eines 400 PS starken Geländewagens und

pflügt mit 200 Sachen durch den Matsch. Am PC konnten wir diese Faszination zuletzt nur noch selten erleben. Höchste Zeit, dass jemand wieder ordentlich mit Dreck wirft. Ein Job wie geschaffen für die **Colin McRae-Serie**, die mit **Dirty** fast drei Jahre nach dem letzten Teil ein Comeback startet und eine

neue Ära der Rallye-Simulationen einläuten will. Wie das gelingen soll, erklärte uns Alex Grimbley, der verantwortliche Producer beim Entwickler Codemasters (**DTM Race Driver 3**).

Warum Dirty?

Die wichtigste Design-Entscheidung macht bereits der Name

deutlich: Erstmals in der nun sechs Teile umfassenden Serie – Geschichte fehlt die Titelergänzung »Rally«. Denn **Dirty** wird nicht nur den etappenweisen Kampf gegen die Uhr simulieren, sondern noch viele weitere Facetten des vierrädrigen Offroad-Rennsports. So kehren die Rallycross-Wettbewerbe aus



DIE SPIELMODI



In klassischen **Etappenrennen** fahren Sie um die Bestzeit.



Tür-an-Tür-Duelle auf Offroad-Rundkursen: der **Rallycross**.



In **Rally Raid** kämpfen Sie sich mit 4x4-Autos durch unwegsames Gelände.



Beim **Hillclimb** schlängeln Sie sich durch Serpentin bis zum Gipfel.



Ein Rallycross-Rennen in England aus der Motorhaubensicht. Im fertigen Spiel sollen Sie auch wahlweise aus originalgetreu nachgebauten Cockpits auf die Strecke schauen.

Colin McRae Rally 2 zurück, in denen Sie auf Rundkursen Tür an Tür mit bis zu sieben Gegnern um die Spitzenposition kämpfen. Im Hillclimb erklettern Sie mit PS-Monstern steile Berge in den amerikanischen Rocky Mountains. Der Rally-Raid-Modus führt Sie dagegen in die Wüste Kaliforniens und in Etappenrennen im Stil von Paris-Dakar – ohne erkennbare Straßen, dafür mit bulligen 4x4-Geländewagen und im direkten Zweikampf mit der Konkurrenz.

Weinlese mit 500 PS

Die Rennen sollen durch insgesamt acht Länder führen: Außer durch die USA brettern Sie auch über spanische Bergstraßen und durch deutsche Weingärten. Erstmals in der **Colin**-Geschichte stehen neben Fantasiekursen originalgetreu nachgebaute Strecken im Fahrtenbuch, darunter die Rallycross-Kurse von Knockhill (Schottland) und Essay (Frankreich) sowie der Berg

Pikes Peak in Colorado. Ein dynamischer Karrieremodus soll die Rallye-Weltreise ebenso abwechslungsreich wie flexibel machen. Sie arbeiten sich eine Art Wettbewerbs-Pyramide empor – auf welchem Weg Sie zur Spitze gelangen, bleibt Ihnen überlassen. Auf eine Story wie in **DTM Race Driver 3** wollen Grimbley und sein Team verzichten. Allerdings verdienen Sie Preisgelder, mit denen Sie insgesamt 46 Autos kaufen können. Das Repertoire reicht von historischen Gruppe-B-Wagen wie dem Audi Quattro über modifizierte Audi TTs bis zu Konzeptstudien wie dem von Colin McRae entworfenen R4.

Schönheitskönig Neon

Eine brandneue, auf den Namen Neon getaufte Grafikkengine soll die Autos und endlich auch die Strecken zu den Schönheitskönigen des Rennspielgenres machen. Sie protzt mit bis zu 20.000 Polygonen pro Fahrzeug sowie exzessiv eingesetztem Normal Mapping. Viel wichtiger als die technischen Muskel-

spiele sind Grimbley jedoch die atmosphärischen Details: »Dynamisch berechneter Wind weht Regentropfen gegen die Windschutzscheibe, Holzzäune zersplittern physikalisch korrekt, wenn du dagegen fährst, die Fahrlinie deines Vordermanns erkennst du an den Spuren im Sand.«

HK



BILDER VON DER XBOX 360

Codemasters konnte uns bislang nur Screenshots der Xbox-360-Version von **Colin McRae: Dirt** zur Verfügung stellen. Die PC-Variante hängt in der Entwicklung noch etwas zurück, soll jedoch zur Veröffentlichung genauso gut aussehen. Außerdem versicherte uns der Entwickler, dass sämtliche Bilder auf diesen Seiten direkt aus dem Spiel stammen und nicht nachbearbeitet wurden.



Leistungsstarke Autos wie der **Subaru Impreza** kosten im Karrieremodus viel Preisgeld.

COLIN MCRAE: DIRT

Genre: Rennspiel
Termin: Sommer 2007

Entwickler: Codemasters / Codemasters
Status: zu 60% fertig

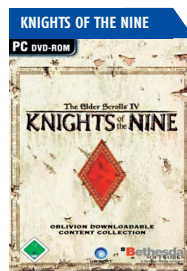
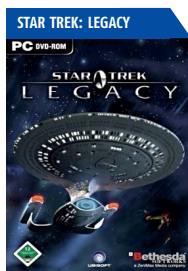
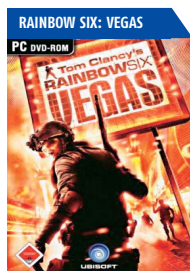
Heiko Klinge: »Um das Hit-Potenzial von Dirt einschätzen zu können, müssen Sie sich eigentlich nur die traditionelle Schwäche aller bisherigen Colin-Spiele in Erinnerung rufen: es war die Grafik, besonders die der Strecken. Und jetzt werfen Sie nochmal bewusst einen Blick auf die Bilder dieses Artikels. Alles klar? Ein Colin mit dieser Technik kann gar nicht anders als großartig werden, wenn Umfang und Fahrphysik das hohe Niveau der Vorgänger halten. Hoffentlich wird der Spaß nicht von hohen Hardware-Anforderungen ausgebremst.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B209

TEAM-CHECK

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



Gunnar Lott		Macht nichts falsch. Mag das ganze Genre aber trotzdem nicht.	Nicht gespielt.	Ja, ganz hübsch. Und? Ich spiele Spiele, keine Häppchen.	Nicht gespielt.	Tolles Spiel. Klar besser als der Vorgänger.
		★ ★	–	★ ★ ★	–	★ ★ ★ ★
Michael Trier		Ich weine dem Planungs-Overkill alter Tage keine Träne nach.	Star Trek find ich doof. Aber das wäre auch ohne Star Trek öde.	Was für ein Hasen-Spaß! Und eine Konsole brauch' ich nicht.	Zu wenig. Einen Fan-Punkt können Skeptiker noch abziehen.	Interessiert mich nicht die Bohne. Eigentlich. Lass mich auch mal!
		★ ★ ★ ★	★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★
Christian Schmidt		So blendend ging mir noch kein Taktik-Shooter von der Hand.	Komplette Lizenz, und dann so verschenkt. Auch eine Leistung.	Klasse Humor. Und Hasen.	Liebloos zusammengestöpselte Quest-Sammlung. Enttäuschend.	Ich schau lieber zu, wenn Michael und Heiko spielen.
		★ ★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★
Jörg Spormann		Hart, fair und gelungen. Mir fehlt aber die Planungsphase.	»...wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist« – will ich auch nicht hin.	Gute Unterhaltung, nichts mit Tiefgang. Braucht es auch nicht.	Wenn das ein offizielles Addon ist, dann will ich davon keine mehr.	Schöne, packende Spiele. Schade nur, dass Tennis so out ist.
		★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★	★	★ ★ ★ ★
Fabian Siegmund		Selten hat's bei einem Taktik-Shooter so gerappelt im Karton.	Seit »Sinnlos im Weltraum« finde ich Star Trek nur komisch.	Ich habe einen neuen Klingelton: »Waaaaaah! WAAAAAAH!«	Mit neuem Rechner könnte ich mich mal ranwagen. Oder... nöö.	Tennis ist Ballsport. Ballsport ist doof.
		★ ★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★	★
Heiko Klinge		Macht alles richtig, aber eines falsch: Es ist ein Militär-Shooter.	Endlose Weiten? Endlose Langeweile! Lieber Darkstar One spielen.	Irre komisch! Macht auf Nintendos Wii aber noch mehr Spaß.	Ideenloses Addon zu einem seelenlosen Rollenspiel.	Ich spiele Tischtennis im Verein und Tennis am PC.
		★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★ ★
Daniel Matschijewsky		Sehr atmosphärisch und nicht so ein Taktik-Overkill wie SWAT 4.	Eigentlich eine nette Weltraum-Ballerei. Aber soooooo träge.	Selten so gelacht! Ich werde es mir aber für den Wii holen.	Nee, Bethesda. So nicht! Ich warte auf ein vernünftiges Addon.	Ein klasse Spiel. Allerdings interessiert mich Tennis nicht die Bohne.
		★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★	★	★ ★ ★
Petra Schmitz		Schon wieder Soldaten, oh Gott! Dieses Mal aber gelungen.	Alles mit »Star« fass ich aus Prinzip nicht an. Also: nicht gespielt.	Keine Arme, keine Beine? Egal, weil der Rest so gelungen ist.	Nicht gespielt.	Wunderbare Portierung. Aber Tennis ist so 80er.
		★ ★ ★ ★	–	★ ★ ★ ★	–	★ ★ ★
Michael Graf		Begeistert selbst mich als Genre-Neuling. Viva Las Vegas!	Es ist tot, Jim.	Trotz Brüllhasen: Für Minispiele gebe ich kein Geld aus.	Eine Frechheit, Bethesda veralbert die Fans.	Anfangs hat's mich gefrustet, dann gefesselt.
		★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★	★	★ ★ ★ ★
Patrick C. Lück		Taktisch, flott und blendend schön. Super.	Der Weltraum, unendliche Ödnis und Langeweile...	Nett und witzig für Zwischendurch, mehr aber nicht.	Von Oblivion konnte man sich noch blenden lassen, davon nicht.	Nicht gespielt.
		★ ★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★	–

Durchschnitt





Petra Schmitz
petra@gamestar.de

GESCHMACK IST KEINE GLÜCKSSACHE

GEWONNEN! Mit der **Rainbow Six**-Serie ist es wie mit einem Glücksspiel. Mal gewinnt man als Käufer, mal verliert man. Bedeutet: Mal ist ein **Rainbow Six**-Titel eher so lala (**Lockdown**), dann wieder gut (**Raven Shield**). Oder gleich ausgezeichnet. Wie **Vegas**. Allein wegen der zusammenhängenden Einsätze und der wunderbar simplen Steuerung freuen wir uns ein mindestens jeton-großes Loch in den Bauch. Trotzdem ist der Taktik-Shooter alles andere als leicht. Tiefgang schafft man eben nicht durch endlose Waffen- und Ausrüstungsmenüs sowie ausufernde Planungsphasen, sondern durch cleveres Level- und Missionsdesign.

WELTRAUMHASENBRATEN... ...ist durchaus schmackhaft. Und das Beste: Sie müssen nicht mal kochen können, um ihn zu genießen. Sie brauchen nur **Rayman: Raving Rabbids**, Ubisofts wundervoll bescheuerte Vermöbelelei (und Weitwerferei und Abschießerei und Soweiterei) von mindestens ebenso bescheuerte Alien-Hopplern. So wollen wir uns in Zukunft deutlich öfter mit Außerirdischen rumschlagen, um mal den typischen Geschmack der »Ein Marine oder ein bebrillter Forscher oder ein Indianer kämpft ganz allein gegen zahllose Monster aus dem All«-Gerichte aus dem Mund zu bekommen.

INHALT

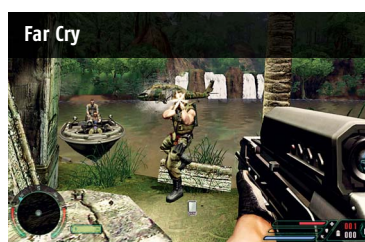
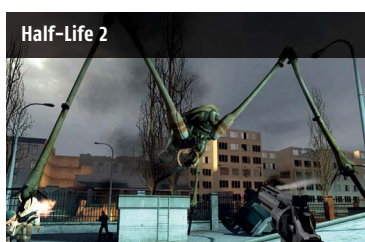
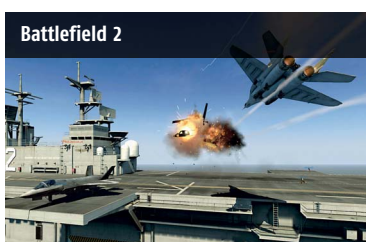
TESTS

Rainbow Six: Vegas	64
Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion	69
Star Trek: Legacy	70
Rayman: Raving Rabbids	72
IL-2 Sturmovik: 1946	74
Trembling Towers	78
Steinknacker Deluxe	78
iRoll	78
Zoom	78
Aliens, Inc.	78
Dream Stripper	78

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 02/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI <i>//</i>	Teamwork	Waffen	Handlung <i>//</i> Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon	
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	8	Version 1.3	
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6		
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	NEU	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	Version 3236	
8	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		
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	12/06: Addon	
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		
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 Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10	02/07: Kontrollb.	
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		
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.



Vegassenhauer

RAINBOW SIX VEGAS

Auf der spannenden Jagd nach einer langbeinigen Terroristin quer durch das nächtliche Las Vegas bleiben unzählige einarmige Banditen auf der Strecke. Und zweiarmige natürlich auch.



Als die Menschheit aus dem Garten Eden vertrieben wurde, war das die Schuld einer Frau. Behauptet zumindest die Bibel. Und wer ist heute daran schuld, dass Menschen aus dem Spielerparadies Las Vegas fliehen? Natürlich wieder eine Frau! Irina Morales heißt die Dame und ist die Anführerin einer skrupellosen Terrororganisation. Weil bei der

letzten Paradies-Vertreibung-Affäre ein Mann scheinbar nicht ausgereicht hat, um das Schicksal zu wenden, nehmen es diesmal drei gestandene Kerle mit der Sünderin

auf: Logan Keller, Jung Park und Michael Walter sind das neue Team der Antiterror-Einheit Rainbow. Im Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** von Ubisoft jagen sie der Verbrecherin hinterher. Doch die hat eine wahre Armee von Schurken unter ihrem Kommando, die raubend, mordend und brandschatzend durch die neonbeleuchtete Wüstenstadt zieht.

Machen Sie sich also auf biblische Schlachten gefasst!

Casino-Hopping

Biblich mag vielleicht ein wenig hoch gegriffen sein, trotzdem bekommen Sie's in den Straßen und Casinos von Las Vegas mit Hunderten von Terroristen zu tun. Die Gefechte schließen sich dabei lückenlos aneinander an: Vom ersten Einsatz in Mexiko über die Befriedung Las Vegas' bis zum großen Finale hängen Rainbows Missionen lückenlos aneinander, ein Hubschrauber bringt uns von Auftrag zu Auftrag.

Als wir als Logan Keller, Anführer des Trupps, nachts mit dem Helikopter über die mit Leuchtreklamen überladenen Prachtboulevards von Las Vegas hinwegjagen, sieht das fast romantisch aus. Doch unsere reizende Begleiterin Jo hat für so etwas gerade keinen Sinn: In der Ferne steigen dicke Rauchschwaden auf, und genau da müssen wir hin. Morales' Schergen haben ein Casino überfallen, Rainbow soll aufräumen.

Unterwegs bedienen wir uns im bordeigenen Waffenarsenal: Zwei Langwaffen, eine Pistole sowie zwei Granatentypen können wir einpacken. Für die Knarren wählen wir außerdem noch Zielfernrohre, Lichtpunkt-Optikvisiere oder Laserpointer, dann schwingen wir uns auch schon an einem Seil aus dem Hubschrauber. Unten warten

unsere Teamkollegen Jung und Michael, die fortan auf unser Kommando hören. Doch den Casinoüberfall hatten wir uns irgendwie kleiner vorgestellt: Rings um das Gebäude versperren unzählige Autowracks den Weg, dazwischen lauern jede Menge Gangster mit vollautomatischen Waffen. Das ist doch kein Überfall – das ist Krieg!



Wir seilen uns **kopfüber** ab. So können wir unentdeckt das Feuer eröffnen.

FACTS

- > 20 Missionen
- > 33 Waffen
- > 19 Ausrüstungsgegenstände
- > 10 Multiplayerkarten für bis zu 16 Spieler



Einer unserer Mannen ist am Boden. Wir haben rund eine Minute Zeit, ihn selbst wieder **aufzupäppeln** oder ihm seinen Kollegen zu Hilfe zu schicken, sonst ist das Spiel vorbei.

Ballern ohne Ballast

Was Rainbow hier durchsteht, sind keine chirurgisch präzisen Schleicheinsätze mehr, sondern große Gefechte, an deren Ende die ganze Stadt in Flammen steht. Taktische Spielereien wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder gar umfassende Planungsphasen wie in **Raven Shield** gibt's in **Rainbow Six: Vegas** nicht. Sicherungsbereiche und Wegpunkte? Fehlanzeige. Ihre Männer lassen sich wie im Vorgänger **Lockdown** oder der **Brothers in Arms**-Serie per Tastendruck an Positionen beordern, können mal aggressiv, mal defensiv agieren und Räume auf fünf unterschiedliche Arten freikämpfen, ansonsten war's das aber mit taktischen Feinheiten. Wer nun ein ähnlich dumpfes Herumgerenne wie in **Lockdown** befürchtet, der sei beruhigt: Im Gegensatz zum Vorgänger funktioniert die KI in **Vegas** sehr gut. Ihre beiden Teamkollegen reisen stets als Paar und überblicken so nahezu 360 Grad ihrer Umgebung –

extra zugewiesene Sicherungsbereiche sind so gar nicht nötig.

Volle Deckung

Gerade wegen des minimalistischen, aber gut funktionierenden Befehlssystems spielt sich **Vegas** sehr flott. Als wir mit schallgedämpften Waffen durch Reihen von Spielautomaten huschen, scheuchen wir ein paar Terroristen auf. Die trommeln sofort ihre Kollegen zusammen, gehen hinter Tischen und einarmigen Banditen in Deckung und lähmen uns mit Blendgranaten. Wir hechten ebenfalls in

Sicherheit und kommandieren unsere Kollegen blitzschnell auf die andere Seite der Automatenreihe. Wir können zwar nicht so elegant auf dem Hintern oder den Knien herumrutschen wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, dafür gestaltet sich das stilechte In-Deckung-Gehen in **Vegas** viel einfacher: Solange wir die rechte Maustaste halten, schmiegt sich Keller automatisch an das Objekt vor ihm. Die Perspektive wechselt dabei fließend in Außenansicht, der Übergang funktioniert perfekt. Nun lehnen wir uns wie Sam

Fisher in **Splinter Cell** links, rechts oder nach oben an der Deckung vorbei, schießen (weiterhin in Außenansicht) gezielt auf Gegner oder halten nur die Waffe aus der Deckung und schießen grob in Richtung Feind. Das zwingt ihn, den Kopf unten zu behalten, und gibt uns Zeit, einen Gegenangriff zu formieren. Wobei die Terroristen genau das Gleiche tun: Die verschanzen sich ebenfalls und fallen uns in die Flanke, wenn wir es am wenigsten erwarten. Das macht die Gefechte in **Vegas** hochgradig spannend!



Keller kann aus der **Deckung** ungezielt um Ecken schießen.



Per **Kabelkamera** markieren wir Gegner und blasen zum Angriff.

LESERTEST: RAINBOW SIX: VEGAS

Zwei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Rainbow Six: Vegas. Hier ihre Meinungen:

Rainbow Six: Lockdown 2

Das finde ich gut: Der neueste Teil der Serie ist zwar deutlich besser als Lockdown, aber das war ja auch nicht schwer. Vegas übernimmt sehr viel von Ghost Recon: Advanced Warfighter – insbesondere die Art, die Story direkt ins Spiel einzubauen. Die vielen Multiplayermodi sagen mir besonders zu.

Das finde ich weniger gut: Vegas orientiert sich eher an herkömmlichen Shootern. Die Bewegungsmöglichkeiten aus Ghost Recon: Advanced Warfighter fehlen mir, das Rutschen auf Knien oder die Sprints. Mit den Waffen kann ich mich nicht so recht anfreunden. Deren Werte für Reichweite, Schaden und Genauigkeit erscheinen mir aus der Luft gegriffen, und warum die Knarren beim Schießen nach links unten verziehen, verstehe ich nicht. Die Waffen-

sounds sagen mir auch nicht zu – kein Vergleich zu Raven Shield. Unterm Strich ist Vegas für mich daher »nur« ein kurzweiliger Ego-Shooter ohne Anspruch auf Realismus.



Michael Schink (23), Student

Back to the roots!

Das finde ich gut: Nach dem enttäuschenden Lockdown punktet Ubisoft diesmal wieder mit einem Taktik-Shooter, der seinen Namen auch verdient. Trotz vielfältiger Möglichkeiten, Logan Keller und sein Team durch die zusammenhängenden Levels zu dirigieren, ist die Steuerung eingängig und schnell erlernt. Besonders schön umgesetzt ist die Fähigkeit, in Deckung zu gehen und derart geschützt die »Tangos« unter Beschuss zu nehmen. Das automatische Umschalten auf Außenperspektive sorgt hier für die nötige Übersicht. Über jeden Zweifel erhaben ist die optische und akustische Darbietung: weiche Animationen, scharfe Texturen und beeindruckende Grafikeffekte treffen auf Bombast-Sound.

Das finde ich weniger gut: Die eigentlich gute KI wird ab und an von Aussetzern geplagt, die Levelbegrenzungen wirken mitunter aufgesetzt. Und trotz aller spielerischer Finesse werden eingefleischte Taktik-Fans die Spieltiefe und die Planungsphase eines Raven Shield vermissen.



Sebastian Reindl (25), Student

Passivraucher

Die Schleichzeit ist vorbei, wir wechseln zur Zweitwaffe, in diesem Fall zu einer Schrotflinte. Die Kollegen tun es uns automatisch gleich, packen ein Maschinen- und ein Sturmgewehr aus. Wir lehnen uns aus der Deckung, pumpen ein paar Geschossgarben den Gang hinab und schicken derweil das Team vor. Just in diesem Moment kullert eine Rauchgranate vor die Füße unserer Kollegen. Die

Jungs lassen sich aber nicht verunsichern, sondern klappen sofort ihre Thermalbrillen runter. Die schränken das Blickfeld zwar stark ein, lassen uns aber warme Objekte wie etwa Menschen sogar durch dicken Qualm sehen, wenn auch nur mit wenigen Metern Reichweite. Denkfehler der Gegner-KI: Die Terroristen bremsen uns zwar regelmäßig mit Rauchgranaten, ziehen sich dann aber nicht zurück und geben uns, die wir im Nebel sehen können, damit einen entscheidenden Vorteil. Wir schalten die Kerle dank Wärmetunnelblick aus.

Hintertüren

Kurze Verschnaufpause am Ende des Saals: Zwei Türen führen zum nächsten Raum. Viele Zimmer in Vegas haben mehr als nur einen Eingang, so dass wir oft Angriffe aus zwei Richtungen gleichzeitig durchführen können. Wir lassen unser Team an einer Tür antreten und lugen mit einer Kabelkamera unter der zweiten hindurch. Drinnen erspähen wir drei Gangster, die sich unterhalten. Wir können sie sogar durch die Tür belauschen und erfahren so Näheres



Einsatzleiterin Jo hält uns per Video über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden.

über ihre Pläne. Als wir genug gehört haben, markieren wir zwei der Männer für unsere Kollegen: Die beiden sollen sie als erstes ausschalten, sobald wir den Raum stürmen. Statt mit einer Türsprengung oder einem Angriff mit Rauch-, Blend- oder Splittergranate entscheiden wir uns für die einfache Tür-auf-und-rein-Methode, wechseln vorher aber wieder zu schallgedämpften Waffen. Auf los geht's los! Wir dringen von

zwei Seiten in den Raum ein, unser Team erledigt die beiden markierten Terroristen, wir zeitgleich den dritten. Die Aktion dauert nur eine Sekunde, die Verbrecher im Nebenraum bekommen davon nichts mit. Und seien Sie versichert: In **Rainbow Six: Vegas** gibt es fast immer Verbrecher im Nebenraum.

Lichter aus in Vegas

Es ist eine wahre Freude, den Rainbows beim Arbeiten ➤➤

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Einfach Freude, das ist der entscheidende Punkt an Rainbow Six: Vegas, denn die fummeligen Planungsphasen und das Überwachen von gleich mehreren Teams wie etwa in Raven Shield oder in den ganz frühen Titeln der Serie fehlen. Stattdessen stürze ich mich gleich mit meinen zwei ungemein cleveren Mitstreitern in die Schlacht – und bleibe da. Zwischen den Einsätzen liegen nur Helikopterflüge, keine Malerei auf einem Übersichtsplan reißt mich aus dem Geschehen. Das klingt, als sei Vegas mehr Action als Taktik, aber das Programm verlangt durchaus Köpfchen. Und zwar mitten im Geschehen. Genau in der entscheidenden Sekunde – nämlich wenn die Kugeln sirren. Und nicht 30 Minuten vorher beim nervigen Rumklicken auf einer Karte.

»Ticktack-Taktik«



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Rechenkraft spart das Verringern der Schattenqualität. Bereits auf niedriger Stufe sehen die Schatten gut aus.
- Das Diagnose-Tool arbeitet teils ungenau. So stuft es alle Core-2-Duo-Prozessoren fälschlicherweise als zu langsam ein.

- Besitzer einer Radeon der X100-Serie ärgern sich – ohne Shader 3.0 startet Vegas nicht.

CHECKLISTE

- 6,2 GB Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GB RAM
- Shader-3,0-Karte
- DirectX 9.0c

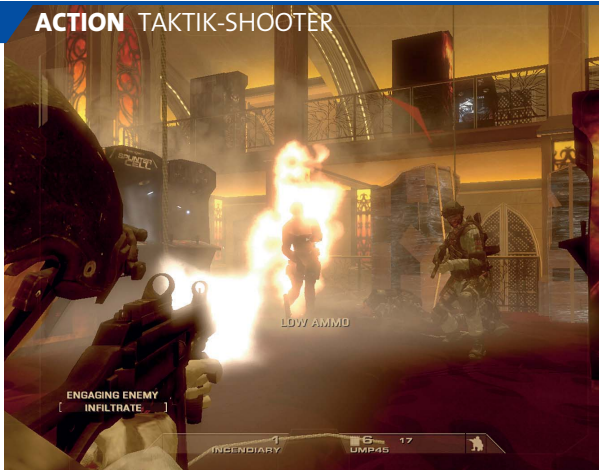
HW

SO LÄUFT RAINBOW SIX: VEGAS AUF IHREM PC

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

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 GTX
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz			
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
		Pentium D			915	950		965 XE		
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62	
		Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: Hardware-Skinning, HDR, Motion-Blur Sehr niedrig: Schattenqualität, Blur-Qualität	läuft so flüssig: 1280x1024, Aus: Hardware-Skinning, HDR Mittel: Schattenqualität, Blur-Qualität	läuft so flüssig: 1600x1200 Mittel: Schattenqualität, Blur-Qualität
		ruckelt stark			



Brandgranate: Vegas kommt brachialer daher als die Vorgänger.

zuzusehen: Jede Bewegung ist geschmeidig animiert, außerdem haben die Burschen fast mehr Manöver drauf als Altmeister Sam Fisher. Keller und seine Mannen seilen sich sogar an vorgegebenen Stellen ab, auf Wunsch kopfüber. So linsen wir ungesehen in Fenster und können aus dieser Position sogar schießen, wenn auch nur mit Pistolen. Die klingen wie fast alle Waffen sehr satt, lediglich die Sturmgewehre wirken vergleichsweise schwachbrüstig. Eine Menge Bums haben jedoch alle Knarren: Mit ein bisschen Pech haut Sie schon eine gut platzierte Kugel aus den Socken. Die Rainbows haben keine begrenzten Gesundheitspunkte, sondern regenerieren sich wie etwa in **Call of Duty 2** regelmäßig selbst. Bei jedem Treffer verschwimmt jedoch das Bild und wird stetig dunkler – jetzt heißt es in Deckung gehen! Insbesondere, da es in **Vegas** kein freies Speichersystem gibt. Verwundete Kameraden können Sie

wieder aufpäppeln, doch sobald Logan Keller selbst am Boden ist, müssen Sie vom letzten Speicherpunkt aus erneut starten.

Alte Tugenden

Während der Multiplayer-Modus in **Lockdown** eher eine kurzlebige Dreingabe war, wird der von **Raven Shield** mitunter noch heute gespielt, denn mit seiner langsamen, taktischen Gangart ist er ein Unikum. Zu diesen Wurzeln kehrt **Vegas** zurück. Denn wie in der Kampagne können sich die Spieler hier hinter Objekten verstecken und so ungesehen um Hindernisse und Ecken herumspähen. Wildes Gerenne und Geballere endet daher schnell in der Respawn-Warteschleife. Hinzu kommen mehrspielerexklusive Ausrüstungsgegenstände wie Tränengas oder Bewegungsmelder, die die Gefechte nochmals spannender machen. Neben vier Deathmatch-Varianten und zwei missionsbasierten Spielmodi können Sie in **Vegas** auch kooperativ mit drei Freunden Terroristen jagen oder die Handlung durchspielen. Dann fehlen zwar die Storyelemente wie etwa die Videoeinblendungen von Einsatzleiterin Jo, das Ende des Spiels hinterlässt jedoch auch schon im Singleplayer-Modus einen schalen Beigeschmack: Nach 20 spannenden, zusammenhängenden Missionen und einem dramatischen Finale baut Ubisoft kurz vor Schluss noch eine überraschende Wendung ein, deren Ausgang erst im Nachfolger geklärt werden soll. Immerhin: Wenn der so ausfällt wie **Vegas**, dann können Sie sich schon mal auf eine Fortsetzung freuen. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3194



Im **Koop-Modus** kämpfen wir uns zu zweit durch mexikanische Gassen.

RAINBOW SIX: VEGAS TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal (Raven Shield, GS 04/03: 83%)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch
 TERMIN (D): 14.12.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: Keine Jugendfreigabe



► AB 16/18-DVD: Video-Special



► USK: keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

Spannend ab der ersten Minute.
 EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht — schwierig		■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach — komplex		■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam — schnell		■ Logik & Überlegung
HILFEN	Zwei Schwierigkeitsgrade, Tutorial		■ Geduld
SPEICHERSYSTEM	Speicherpunkte		■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD	Intel Core 2 Duo AMD X2/5000+	■ Radeon 9500 / 9600
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
6,2 GB Festplatte	6,2 GB Festplatte	6,2 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
PROFIT VON EAX			
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) Vier Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14), zwei Koop-Arten (4)
 SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Intern
 DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
 FAZIT Taktische, langsame Gangart, ähnlich wie beim Vorgänger Raven Shield.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + aufwändige Casinobeleuchtung + schicke Unschärfeeekte + fließender Perspektivenwechsel	9/10
SOUND	+ dynamische Musik + knackige Waffensounds + präziser Surround-Sound + Terroristen kommunizieren	10/10
BALANCE	+ Rainbows heilen selbständig + Realismus-Modus für Profis + ausgewogene Waffen + variable Koop-Schwierigkeitsgrade	9/10
ATMOSPHÄRE	+ temporeiche Erzählweise + rasante Hetzjagd durch die Stadt + keine Atempausen + offenes, unbefriedigendes Ende	8/10
BEDIENUNG	+ Deckung zu nehmen ist genial einfach + schnörkelloses Team-Management + kein freies Speichern	9/10
UMFANG	+ 20 Missionen + umfassender Mehrspielerpart + zwei kooperative Modi für bis zu vier Spieler	10/10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Umgebungen + unterschiedliche Angriffswege + abwechslungsreiche Umgebungen + recht linear	9/10
KI	+ nutzt aktiv Deckung + weicht aus + schießt aus der Deckung + setzt alle Granatentypen ein + behindert sich selbst mit Rauch	9/10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal + Waffen umrüstbar + variable Rüstungen + zusätzliche Ausrüstung im Mehrspielerpart	9/10
HANDLUNG	+ durchgängige Story + verliert gegen Ende an Dichte + Motivation der Terroristen bleibt im Dunkeln	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: RASANTER, UNKOMPLIZIERTER TAKTIK-SHOOTER.



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Wer sich mit Vegas ein neues Raven Shield erhofft hat, den muss ich enttäuschen, wer einen Lockdown-Klon befürchtete, der sei beruhigt: Vegas geht zwar nicht allzu sehr in die taktische Tiefe, spielt sich dafür aber wesentlich dynamischer als seine Vorgänger und bietet endlich eine KI, die gut funktioniert. Selten ging mir ein Taktik-Shooter so leicht von der Hand – was nicht heißen soll, dass Vegas leicht ist! Oft genug habe ich überraschend ins Gras gebissen, frustrierend war das aber nicht, weil ich schlicht jedes Mal einen Fehler gemacht hatte. Frustrierend ist nur eins: Ein Spiel vor dem offiziellen Erscheinungstag zu haben – und damit keinen, der online mit einem spielt.

»Boys are back in town!«



WINGS OVER EUROPE

Die Russen kommen! Diese Flugsimulation läßt den Kalten Krieg heiß werden.



Die **Flugzeugmodelle** sind im Gegensatz zum Rest sehr detailliert gestaltet.



Es war die Auseinandersetzung des 20. Jahrhunderts: NATO gegen Warschauer Pakt – Kapitalismus gegen Kommunismus. Und Deutschland stand mitten drin. Nach

dem Stellvertreter-Kriegs-Szenario aus **Wings over Vietnam** stellt dessen Nachfolger **Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion** nun die hypothetische Frage, was wäre, wenn der Kal-

PATRICK C. LÜCK

Wieso sehen Flugsimulationen heutzutage wie antike Relikte aus? Früher hatten sie die Rolle, die heute vor allem Shooter tragen, nämlich Technologie-Vorreiter zu sein. Der Stand des grafisch Machbaren ließ sich vor 15 Jahren an Flugsimulatoren ablesen, warum jetzt nicht mehr? Ich habe keine Lust über matschig texturierte »Landschaften« zu fliegen und grauen Vierkantbolzen von Häusern zu begegnen. Die fehlende Story und Abwechslungsmangel ärgern dann umso mehr. Schade, denn das Grundgerüst stimmt. Der Schwierigkeitsgrad ist gut regelbar, und das Fluggefühl überzeugt.

»Gestutzte Flügel«



Über einer Großstadt holen wir einen **Feindjäger** vom Himmel.

te Krieg über deutschen Boden heiß geworden wäre. Als Kampfflieger der in Deutschland stationierten alliierten Truppen obliegt es nun Ihnen, in drei Kampagnen den sowjetischen Invasor zurückzuwerfen. Die drei Feldzüge finden jeweils 1962, 1968 und 1979 statt. Je nach Jahr unterscheidet sich auch die Ihnen zur Verfügung stehende Flugzeug- und Waffenauswahl. Auch die Flotte des Gegners wird entsprechend angepasst. Sie dürfen in **Wings over Europe** aus zwölf authentischen Flugzeug-Typen wählen. In die 13 Warschauer-Pakt-Flieger dürfen Sie nicht steigen.

Schlechte Aussicht

Spielerisch und optisch hat sich gegenüber dem Vorgänger (Test in GS 11/05, Wertung 65) wenig getan. Die Kampagnen bestehen aus lieblosen Aneinanderreihungen von Einzelmissionen, die weder durch eine Geschichte noch durch eine dynamische Strategiekarte zusammengehalten werden. Abwechslung gibt es in den Einsätzen wenig, meistens holen Sie feindliche MIGs vom Himmel und dürfen gelegentlich ein Bodenziel bombardieren. Die Landschaftsgrafik wirkt sehr trist, sehen doch die Texturen sehr verwaschen und die Gebäude wie unbemalte Bauklötze aus. Wie in **Wings over Vietnam** überzeugen dafür Fluggefühl und Flugphysik. Profis werden bei vollständig aktivierten Realismus-Einstellungen ordentlich gefordert, während Gelegenheitsspieler im leichtesten Modus einen lockeren Action-Flieger vor sich haben.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3178

WINGS OVER EUROPE

GENRE: Flugsimulation
PUBLISHER: Empire Interactive
CA. PREIS: 40 Euro

ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschr.

MINIMUM: 650 MHz, 256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**



Heute ist ein guter Tag zum Ärgern

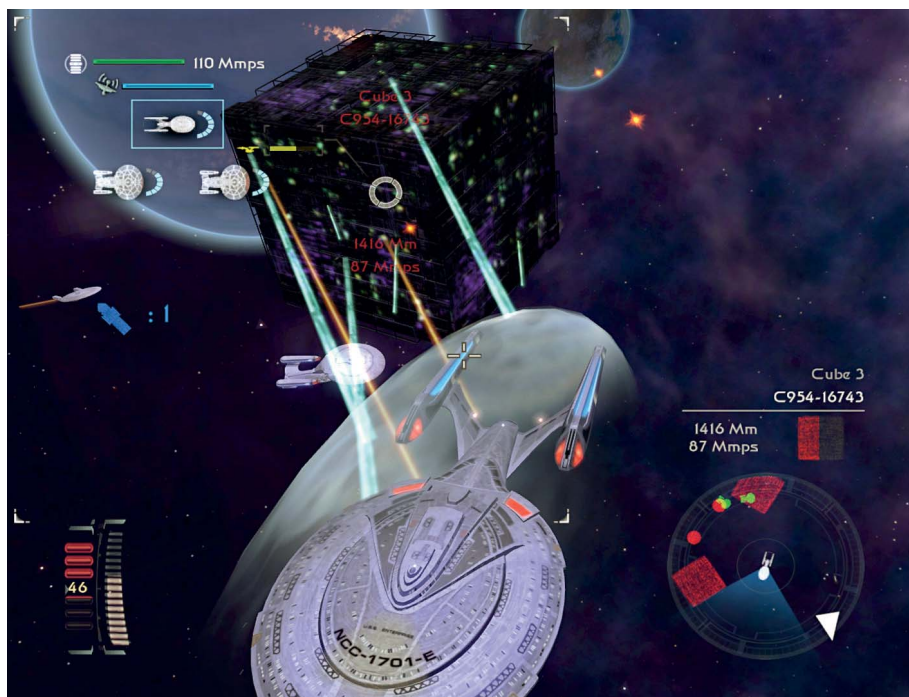
STAR TREK LEGACY

Vereint das Actionspiel die Trek-Fernsehserien zu einem spaßigen Ganzen, oder lockt es keinen Porthos hinterm Warpkeren vor? Das steht im Test, Infos zu Porthos und Warpkeren gibt's unten auf den Seiten.

Bevor Sie den Test zu **Star Trek: Legacy** lesen, müssen Sie drei Fragen beantworten: Auf welchem Schiff führte Jean-Luc Picard sein erstes Kommando? Wie heißt der Lieblingskristall der Borg? Und wann starb Data? Wer's nicht weiß, springt zum Ende Artikels, da stehen die Antworten. Keine Sorge, dabei verpassen Sie nichts: **Legacy** richtet sich ausschließlich an überzeugte Trekkies, die unser Mini-quiz im Schlaf lösen können.

Vierpack im All

Sie kennen die Antworten oder haben gespickt? Damit beweisen Sie, dass Sie **Star Trek** interessiert – und ergo auch **Legacy**. Im Weltall-Actionspiel kommandieren Sie bis zu vier Raumschiffe. Eines steuern Sie mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive selbst. Den anderen weisen Sie auf einer Strategiekarte Ziele zu. Welchen Raumer Sie fliegen, liegt bei Ihnen, auf Tastendruck springen Sie von einem zum nächsten. Zwischen den 15 Aufträgen der Kampagne kaufen Sie Schiffe. Die bezahlen Sie mit Punkten, die es für erfüllte Ziele gibt. Kleine Scouts und Zerstörer sind aber zu schwach, nur Kreuzer und Schlachtschiffe lohnen sich. Das



Die Enterprise-E kämpft gegen einen mächtigen **Borg-Kubus**, unterstützt von zwei Kriegsschiffen der Galaxy-Klasse.

spricht gegen die Balance, aber für die Motivation: Weil Dickpötte teuer sind, versuchen Sie auch Nebenziele zu erfüllen.

Kapitäns-Auflauf

Die Kampagne führt Sie durch die gesamte **Star Trek**-Historie, samt passender Schiffe und Charaktere: Zu Beginn kommen Sie mit Captain Archer (aus **En-**

terprise) einer vulkanischen Schurkin auf die Spur. Dann enträtseln Sie mit Captain Kirk, was die Forscherin mit den Klingonen plant. Schließlich legen Sie ihr mit Captain Picard das Handwerk. Gar nicht so einfach, sie hat mächtige Freunde: die Borg. Was die Vulkanierin mit den Maschinenwesen mau-schelt, erfahren Sie in den öden

Spielgrafik-Zwischenfilmen jedoch nicht. Infos gibt's nur in spärlich bebilderten Logbuch-Monologen, die sich im Hauptmenü hinter »Extras« verstecken. Liebloser kann man die – an sich gute – Handlung nicht verpacken. Immerhin absolvieren Benjamin Sisko (**Deep Space Nine**) und Kathryn Janeway (**Voyager**) Gastauftritte. Mit der

TREFFEN DER GENERATIONEN



Los geht's mit **Jonathan Archer** samt seiner Enterprise und den Pöttechen aus der jüngsten TV-Serie.



Danach fliegen Sie mit **James T. Kirk** die klassischen Schiffe aus der ersten Serie und den Filmen.



Mit **Jean-Luc Picard** fliegen Sie die Schiffe aus **Das nächste Jahrhundert** und den neuesten Kinofilmen.



Auch Captain Kirks **Enterprise-A** bekommt es mit den Borg zu tun.

Originalstimme spricht jedoch ausschließlich Captain Picard.

Träge Taktik

Die Raumkämpfe von **Legacy** erinnern eher an Seeschlachten. Mit Ihrem behäbigen Schiff umkreisen Sie den Feind und decken ihn mit Phaser- und Torpedosalven ein. Das erfordert Timing: Strahlenkanonen müssen sich nach Gebrauch wieder aufladen; Torpedos verfehlen das Ziel, wenn Sie zu früh losballern. Zudem verteilen Sie die Schiffsenergie auf Antrieb, Waffen und Schilde. Das ist taktisch sinnvoll, doch wenn Sie ein System stärken, werden die anderen schwächer. Das größte Ärgernis im Kampf ist nicht die schwache KI (einige Feinde schießen nicht zurück), sondern die fummelige Steuerung: Es dauert Sekunden, den trägen Pott zu wenden. Die Gefechte sind optisch und akustisch unspektakulär. Die detaillierten Schiffe bleiben die einzige Sehenswürdigkeit im 3D-All.

Fummeln mit Felsen

Ihre KI-Verbündeten führen Befehle häufig nicht richtig aus oder wenden umständlich. Das nervt besonders im elften Einsatz, dem Tiefpunkt von **Legacy**. Darin soll Picards Flotte Plane-

tenentrümmer abschießen. Weil ständig neue Felsbrocken auftauchen, dirigieren Sie die Schiffe hin und her. Das fordert massig Mikromanagement, ist aber machbar. Doch dann sollen Sie drei Geschütztürme an bestimmte Orte bringen. Das kostet Zeit und Nerven: Schiff zum Turm schicken, Traktorstrahl aktivieren, Ziel vorgeben und ständig prüfen, ob die Verbündeten Ihre Befehle auch richtig ausführen (was selten vorkommt). Die restliche Flotte kümmert sich derweil weiter um die Felsen – Fummelei an allen Fronten. Kaum sind die Türme platziert, rast ein Riesebrocken heran. Um ihn zu stoppen, müssen Sie kleinere Felsen per Traktorstrahl auf ihn schleudern. Wegen Fummelsteuerung und Doof-KI klappt das im ersten Anlauf fast nie. Also müssen Sie neu starten. Dann wissen Sie, wo der Brocken auftaucht, und können schon vorher Kleinfelsen anschleppen. Der Neustart ist nötig, weil Sie während der Einsätze nicht speichern dürfen. Ein Lehrbeispiel für schlechtes Missionsdesign.

Lichtblick und Antwort

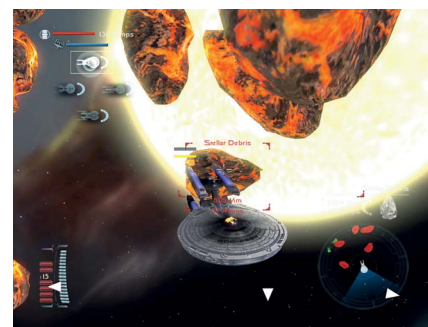
Es gibt in **Legacy** auch Lichtblicke, manche Einsätze sind span-

nend: Unter anderem schleichen Sie ins klingonische Sperrgebiet oder schützen Flüchtlingskonvois vor den Borg. Timing ist dabei Trumpf: Während Sie selbst kämpfen, verteilen Sie Ihre Flotte an strategisch wichtige Punkte oder hetzen sie gebündelt auf ein Ziel. Oft müssen Sie zwischen den Schiffen wechseln, etwa um mit einem beschädigten Pott zu flüchten. Das Schiff repariert mit der Zeit seine Schäden selbst, kämpft derweil aber schwächer. Das bringt Leerlauf, klappt aber auch im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet. Darin schicken bis zu vier Spieler ihre Flotten ins behäbige Deathmatch; neben der Föderation dürfen Sie hier auch Romulaner, Klingonen und Borg herumkommandieren.

Nun die Antworten: Jean-Luc Picards erstes Schiff war die Stargazer, die Borg mögen den

perfekten Omegakristall, Data starb im Film **Star Trek: Nemesis**. Darauf nimmt **Legacy** Bezug: Die Stargazer steuern Sie in der Planetentrümmer-Mission, den Omegakristall entdeckt Kirk in einer Klingonenbasis, und Datas Tod beklagt Picard in einem Zwischenfilm. Trekkies freuen sich drüber; für alle anderen ist **Legacy** sowieso nichts. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3190



Im lahmsten Einsatz sprengen Sie **Planetentrümmer**.

STAR TREK: LEGACY 3D-ACTION

ENTWICKLER Mad Doc Software (Star Trek: Armada 2, GS 01/02: 83 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft / Bethesda TERMIN (D) 21.12.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-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	
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 3,2 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,5 GB RAM 3,2 GB 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	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (4), Team-Deathmatch (4)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT	Die behäbigen Schlachten eignen sich nur für Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, originalgetreue Raumschiffe + grob aufgelöste Hintergründe + schwache Effekte + teils hässliche Texturen	6/10
SOUND	+ orchestrale, passende Musik + professionelle Synchronsprecher + teils dünne Kampfeffekte + kein Surroundsound	7/10
BALANCE	+ erste Mission als Tutorial + vier Schwierigkeitsgrade + kleine Schiffe zu schwach + wer falsch einkauft, muss neu laden	7/10
ATMOSPHÄRE	+ alle Star-Trek-Epochen samt bekannter Charaktere und Schiffe + öde Zwischensequenzen + nur Picard mit Originalstimme	7/10
BEDIENUNG	+ nützliche... + ...aber fummelige Karte + gewöhnungsbedürftige Steuerung + kein freies Speichern trotz unfairer Stellen	6/10
UMFANG	+ vier Völker mit zahlreichen Schiffen + 15 teils umfangreiche Missionen... + ...die Sie nach zehn Stunden geschafft haben	7/10
LEVELDESIGN	+ manchmal spannend + abwechslungsreiche Ziele + meist gleicher Ablauf + viel Leerlauf + Felsenjagd als Tiefpunkt	5/10
KI	+ im Skirmish brauchbar + in Missionen oft komplett passiv + kaum herausfordernd für Profis + Schiffe bleiben hängen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ Schiffe unterscheiden sich spielerisch + taktische... + ...aber behäbige Gefechte + nur zwei Waffen (Phaser, Torpedos)	7/10
HANDLUNG	+ Handlungsbogen spannt sich über alle Epochen + Borg! + lahm präsentiert und erzählt + nur die Föderation spielbar	6/10

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: **LIEBLOSE ENTERPRISE-ACTION, NUR FÜR TREKKIES.**



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Raumschiff GameStar, Logbuch des Testers, Sternzeit 1312,06. Meine Mission ist schwierig. Ich mag Star Trek, kenne alle Serien und Filme. Und ich war entsetzt, als mit Enterprise die letzte Trek-Serie den Quotentod starb. Umso mehr habe ich mich auf Legacy gefreut – und bin wieder entsetzt: Mad Doc hat Picard & Co. zu einem lieblosen Actionbrei verkocht, mit Magergrafik, Gurken-KI und Flickwerk-Story. Wenigstens fordern die behäbigen Kämpfe eine Prise Timing: Ich muss Feinde ausmanövrieren und die Flotte richtig einsetzen. Weil auch Steuerung und Missionsdesign schwächeln, eignet sich Legacy nur für leidensfähige Trekkies, die dringend eine Dosis Enterprise brauchen.

»Nahe am Star Dreck«

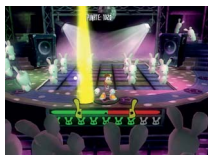




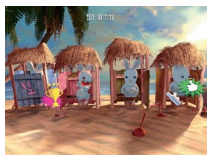
Durch Tastenhämmern tragen wir eine **Bombe**.



Per Maus **zeichnen** wir mehrere Formen nach.



Guitar Hero lässt grüßen: coole **Rhythmusübung**.



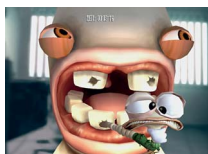
Wir schließen stets aufklappende **WC-Türen**.



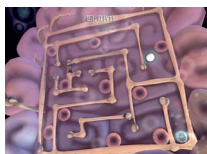
Die ungenaue Steuerung nervt beim **Seilhüpfen**.



Mit **Karottensaft** ballern wir auf wütende Hasen.



Wir spielen **Zahnarzt** und ziehen fiese Würmer.



Langweilig: Wir manövrieren eine **Kugel** ins Ziel.



Wir fordern Hasen zum **Rennschwein-Turnier**.



Mit einem **Drachen** sammeln wir Schweine ein.



Die Hasen **singen** vor, wir müssen's nachmachen.



In dem **Bratz-das-Vieh-Klon** kloppen wir Hasen.



Umständliche Steuerung: das **Elfmeterschießen**.



Wer **singt falsch**? Der bekommt eine Ohrfeige.



Im freien Fall rauschen wir durch **Rauchringe**.



Curling mal spaßig: mit Kühen und Eislöchern.



Mit einem **Ufo** ziehen wir Hasen aus dem Sand.



Durch wildes Mausklicken scheren wir **Schafe**.

ACTION ACTIONSPIEL

Schluss mit **niedlich!**

RAYMAN RAVING RABBIDS



Rayman lässt seine Jump&Run-Wurzeln hinter sich und meistert stattdessen absurde, hochkomische Minispiele – gegen größenwahnsinnige Monsterhasen.

Nein, wir haben uns nicht vertippt. »Rabbit«, das englische Wort für Hase, wurde von Ubisoft absichtlich mit einem »d« am Ende geschrieben. Und im Grunde ist das auch richtig so. Denn mit handelsüblichen Hasen haben die glubschäugigen und fies kreischenden Hoppelvieher aus **Rayman Raving Rabbids** nicht sonderlich viel gemein. Denn statt niedlich, plüschig und haustierkompatibel zu sein, wollen sich die außerirdischen und anarchischen Nager auf der Erde breitmachen und alles unterjochen, was nicht ebenso außerirdisch und anarchisch ist wie sie. Einzige Lösung: Sie fordern die Rabbids zum Turnier heraus und absolvieren zahl- und abwechslungsreiche Minispiele. Klingt erstmal nicht so spannend. Aber massenhaft coole Ideen und der rotzige Humor machen **Rayman Raving Rabbids** zum idealen Aufheizer eingeschlafener Partys – und für Kinder wie Erwachsene gleichermaßen interessant.

Hasenallerlei

Während eines gemütlichen Picknicks wird Rayman von den Rabbids entführt und in eine Gladiatorenarena gesteckt. Als neue »Attraktion« soll er die Nager unterhalten und über 70 unterschiedliche, mal mehr, mal weniger fordernde Minispiele meistern. Die Aufgaben dürfen Sie wahlweise mit Tastatur, Maus oder Gamepad an-

gehen; kurze Texteinblendungen vor jeder Mission erklären, wann Sie welche Taste des jeweiligen Eingabegerätes drücken müssen. Die Minispiele sind äußerst abwechslungsreich; einen Teil davon sehen Sie auf der linken Seite. So trärlern Sie mit Druck auf die richtige Taste vorgesungene Melodien nach, schleudern durch schnelles Rotieren des Analogsticks oder der Maus eine Kuh (!) möglichst weit über eine Wiese, malen unter Zeitdruck vorgefertigte Linien nach oder segeln im freien Fall durch Ringe. Nach jeweils vier erledigten Aufträgen kommt es zur Finalrunde, in der Sie entweder gegen drei Kontrahenten ein kurzweiliges Rennen auf rasenden Schweinen austragen oder in bester **Rebel Assault**-Manier auf vordefinierten Bahnen mit Pöm-

peln auf Hasen ballern. Ärgerlich: Sie dürfen immer nur nach Abschluss jedes Finalspiels den Fortschritt sichern.

Wiieder mal besser

Man merkt sofort, dass Ubisoft **Rayman Raving Rabbids** in erster Linie für Nintendos neue Wii-Konsole und deren bewegungs-sensitiven Controller entwickelt hat. Folglich ist die Bedienung in der PC-Fassung bei manchen Disziplinen nicht gerade optimal auf Tastatur und Maus umgesetzt worden. Wenn Sie beispielsweise unter Zeitdruck mit einem Drachen Schweine aufsammeln, haben Sie mehr mit der ungenauen Flugsteuerung als mit den weglaufenden Borstentieren zu kämpfen. Und beim Seilhüpfen und dem vorhin erwähnten freien Fall verfehlen Sie durch die ungünstige Perspektive oft das Ziel. Da die Zeitlimits in der Regel fair gesetzt sind, schwankt der Schwierigkeitsgrad der Mis-



In seiner **Zelle** kann Rayman bereits freigeschaltete Songs hören oder sein Outfit verändern.



In der **Gladiatorenarena** wählen wir aus vier Möglichkeiten das nächste Minispiel.

sionen deshalb hauptsächlich durch die teils unglückliche Steuerung – das frustriert auf Dauer.

Yeah, Rock!

Möglich, dass sich Ubisoft der schwankenden Qualität der Minispiele bewusst war und deshalb absichtlich die besseren Kandidaten öfter eingesetzt hat – gut so. Beispielsweise müssen Sie vor fast jedem Finale ein gelungenes Rhythmus-Spiel meistern, in dem Sie ähnlich wie beim Playstation-2-Kracher **Guitar Hero** zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken, damit der auf der Bühne tanzende Rayman im Takt bleibt. Wie bei der Vorlage tanzt der Held zu treibenden Originalsongs, vom einstigen Sommerhit **La Bamba** über **Girls just want to have fun** von Cyndi Lauper bis zum Titelthema des Tarantino-Films **Pulp Fiction**. Überhaupt vergeht durch die irrwitzigen Ideen kaum ein Minispiel, bei dem Sie nicht herzlich lachen oder zumindest breit grinsen müssen.

So sollen Sie einen zahnkranken Hasen behandeln, müssen aber immer wieder mit dessen schlechtem Atem kämpfen, der das Bild grün färbt und verschwimmen lässt. Und in der Mission, in der Sie in einer Gesangsgruppe den Saboteur finden sollen, haben alle Hasen chorknabentypische Mittelscheitelfrisuren. Ein Höhepunkt in Sachen Kreativität sind die vorhin erwähnten Pömpel-Ballereien. Darin gibt es neben normalen Rabbids besonders hartnäckige Exemplare, die sich mit allerhand Pfannen und Töpfen eine Rüstung gebaut haben und mit Rührlöffeln angestürzt kommen. Ubisoft ist sogar selbstironisch und schickt Sam-Fisher-Bunnys mit Nachtsichtgeräten ins Gefecht.

Gruppenzwang

Grafisch kann **Rayman Raving Rabbids** mit seinen polygonarmen Charakteren und schwammigen Texturen beileibe nicht mit aktuellen Actionspielen mithalten, die stimmige und niedliche Comic-Optik macht den technischen Mangel aber



Patrick und Daniel ballern im spaßigen **Multiplayer-Modus** gemeinsam auf die Hasen.

wett. Auf solche Details achtet man insbesondere im Gefecht mit mehreren Kumpels sowieso nicht. Im Multiplayer-Teil dürfen Sie bereits freigeschaltete Minispiele mit bis zu drei weiteren Teilnehmern angehen und (je nach gewählter Aufgabe) zu-

sammen, gegeneinander oder in speziellen Teams spielen – ein großer Spaß. Allerdings nicht auf Dauer: Nach etwa acht Stunden ist die Luft raus, die Kampagne dauert nicht wesentlich länger.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3146

RAYMAN RAVING RABBIDS

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Ubisoft Montpellier (King Kong, GS 01/2006: 82 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 10 S., Postkarte

TERMIN (D): 7.12.2006
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 6 Jahren

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TECHNIK											
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM					
1,0 GHz Intel			1,8 GHz Intel			2,4 GHz Intel			GeForce 4 Ti		
1,0 GHz AMD			XP 1600+ AMD			XP 2200+ AMD			Radeon 9500/9600		
256 MB RAM			512 MB RAM			512 MB RAM			Radeon X600/X700		
1,4 GB Festpl.			1,4 GB Festpl.			1,4 GB Festpl.			GF FX 5800/5900		
									Radeon 9700/9800		
									GeForce 6600/GT		
									Radeon X800 GT		
									GeForce 6800/GT		
									Radeon X850 XT		
									GeForce 7800		

PROFIERT VON: Gamepad
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ: k. Angabe
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Hotseat-Modus (4)
 SPIELTYPEN: An einem PC
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Launiger Party-Spaß am PC. Aber: keine LAN- oder Internetunterstützung.

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	6/10
SOUND	9/10
BALANCE	7/10
ATMOSPHÄRE	10/10
BEDIENUNG	7/10
UMFANG	7/10
LEVELDESIGN	9/10
MINISPIELE	9/10
WAFFEN & EXTRAS	8/10
HANDLUNG	4/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT: IRRSINNICHT WITZIGE, ABER KURZE MINISPIELSAMMLUNG.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Grundgütiger, was für ein herrlich absurdes Spiel. Ja, es ist eine Aneinanderreihung von relativ anspruchslosen Geschicklichkeits-, Gedächtnis- und Ballerübungen. Und ja, die teils mäßige Bedienung und der geringe Umfang nerven auf Dauer. Aber mit was für welchem Ideenreichtum und fiesem Humor das Spiel aufwartet, lässt mich so manche Designschwäche vergessen. Meine Empfehlung: Schnappen Sie sich ein paar Kumpels, installieren Sie die rasenden Hasen und lachen Sie sich mal so richtig schepps. Lustiger ist momentan nämlich kein anderes Spiel.

»Wahnsinnig witzig«



Hoch über den Wolken

IL-2 STURMOVIK 1946

Im Jahr 1946 war der Zweite Weltkrieg eigentlich beendet. In der neuen Flugsimulation der russischen Entwickler Maddox Games (Pacific Fighters) geht er nun aber erst richtig los.

Die beliebte Flugsimulation **IL-2 Sturmovik** erhält nach **Forgotten Battles** und **Pacific Fighters** eine weitere Fortsetzung. Der neue Teil mit dem simplen Untertitel 1946 versteht sich dabei vielleicht sogar als umfassendste Flugsimulation überhaupt. Denn neben zahlreichen Neuerungen beinhaltet **IL-2 Sturmovik: 1946** auch sämtliche Spielinhalte der Vorgänger, inklusive aktueller Updates.

Kalter Krieg

Das Grundgerüst von **IL-2 Sturmovik: 1946** bilden neun neue Kampagnen, in denen Sie auf Seiten der deutschen, sowjetischen und japanischen Luftwaffe kämpfen. Interessant ist vor allem die alternative Hintergrundgeschichte. Drei der neun Kampagnen spielen nämlich im namensgebenden Jahr 1946 und gehen davon aus, dass der Zweite Weltkrieg noch nicht beendet ist. In den demzufolge hypothetischen Kämpfen zwischen der Sowjetunion und Deutschland werden weiterentwickelte Jäger- und Raketenflugzeuge eingesetzt, die es in der Realität nie in den Himmel



Im Formationsflug über Russland. Aus dieser Höhe sieht die Grafik noch halbwegs ordentlich aus.

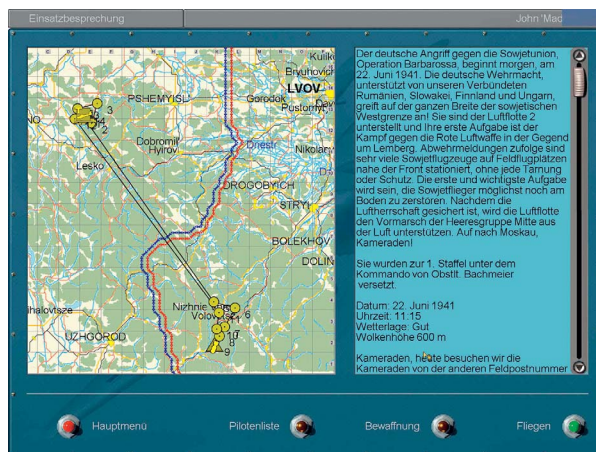
geschafft haben. Die fast 200 neuen Missionen der neun Kampagnen spielen sich sehr abwechslungsreich: Mal muss ein Lastwagenkonvoi in der Nähe von Kiew zerstört werden, ein anderes Mal liefert man sich einen Luftkampf über den

Schneewüsten von Finnland. Wie schon bei den Vorgängern verschenkt auch der neue Teil in Sachen Präsentation viel Potenzial. In einem optisch tristen Menü erfährt man seine nächsten Einsatzziele und erhält einen kleinen Überblick über das

Fluggebiet; kurz darauf hockt man bereits im Cockpit und erinnert sich hoffentlich noch an die Einsatzziele. Immerhin lässt sich ein Kartenausschnitt, auf dem die Wegpunkte und Ziele markiert sind, einblenden. Videosequenzen fehlen. >>>



Die Aussicht wird durch die Cockpitgeräte verdeckt. Eine übersichtlichere Kameraperspektive gibt es von den Geschützstellungen.



Die Einsatzbesprechungen sind nicht immer sonderlich informativ. Oft weiß man in der Luft gar nicht, was man genau machen soll.



Die **Bodenziele** sind kaum zu erkennen, was den Angriff nicht erleichtert.

Üben, üben, üben

Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze steigt langsam, aber stetig. So können Sie in Ruhe die komplizierte Steuerung der Flugzeuge erlernen, denn ein echtes Tutorial gibt es leider nicht. Lediglich einige Videos erläutern die Grundfunktionen und zeigen, wie Sie etwa von einem Flugzeugträger starten. Da bereits der Start von einer normalen Landebahn etwas Übung benötigt, dürfen Sie in den einfacheren Missionen üblicherweise auch gleich in der Luft beginnen. Trotzdem sollten Sie sich beim Fliegen viel Zeit nehmen. Die meisten Einsätze beschäftigen Sie länger als eine Stunde. Abspeichern ist während einer Mission nicht möglich, immerhin lässt sich die Zeit ein wenig beschleunigen. Es kann schon vorkommen, dass man über 45 Minuten lang lediglich weit entfernte Checkpoints abfliegt, ohne dass überhaupt etwas passiert, und dann erst in den letzten fünf Minuten ein paar Kämpfe anstehen.

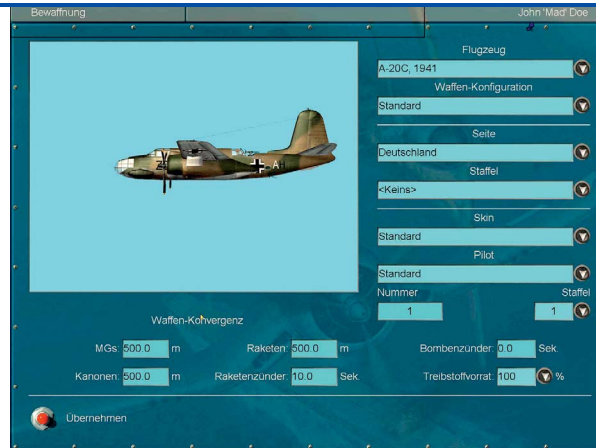
Boden- und Luftkampf

Die Kämpfe gegen feindliche Flugzeuge oder Bunker- und Geschützgräben am Boden sind nicht sonderlich packend insze-

nert. In der Regel hält man aus relativ großer Entfernung mit einem der Bordgeschütze auf das Ziel, während der kompetent arbeitende Autopilot sich um das Fliegen kümmert. Die Steuerung der Geschütze funktioniert mit der Maus sehr gut, wir vermissen aber eine Rückmeldung, ob man das Ziel auch wirklich getroffen hat. Wegen der weiten Entfernung lässt sich das nur durch Hinstarren oft nicht erkennen.

Tasten-Overkill

Auch während des Fluges stehen Ihnen unzählige Funktionen zur Verfügung. Ob nun das Einstellen des Treibstoffgemischs oder der Kompressorstufen, kaum eine andere Flugsimulation geht dermaßen in die Tiefe. Dementsprechend lang fällt allerdings auch die Lernphase aus. Bis man zumindest die wichtigsten Manöver beherrscht und perfekt einsetzt, vergehen etliche Flugstunden. Die Steuerung ist im Grunde gelungen – selbst mit einem Gamepad reagiert das Flugzeug perfekt auf Richtungswechsel. Ein Problem ist freilich die völlig überladene Keyboard-Belegung. Da zudem etliche Funktionen zu Beginn noch keiner Taste zugeordnet sind, muss jeder für sich seine eigene perfekte Belegung finden. Das 500



Vor dem Start lassen sich **etliche Details** wie die Lackierung einstellen.

Seiten starke Handbuch gibt's nur als PDF-Datei auf der DVD.

Suppen-Textures

Kann **IL-2 Sturmovik: 1946** in Sachen Umfang und Realismus überzeugen, sieht es bei der Technik weniger gut aus. Da das Spiel auf der Grafik-Engine der Vorgänger aufbaut und das Hauptprogramm **IL-2 Sturmovik** bereits 2001 erschien, ist die

Grafik für heutige Verhältnisse nicht sonderlich detailgenau. Schon in normalen Flughöhen verschwimmen die Texturen zu einer hässlichen Suppe, optische Highlights in Form von kleinen Dörfern sind rar gesät. Besser gefällt uns der Sound. Jedes Flugzeug hat ein individuelles Motorengeräusch, und es herrscht reger Funkverkehr.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3228

IL-2 STURMOVIK: 1946 FLUGSIMULATION

ENTWICKLER Maddox Games (IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, GS 03/2003: 86)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handb. auf DVD

TERMIN (D) 7.12.2006
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TECHNIK											
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			3D-GRAFIKARTEN		
MINIMUM 1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 4,5 GB Festplatte			STANDARD 1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 4,5 GB Festplatte			OPTIMUM 2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte			Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX		
PROFITIEREN VON BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1											
MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND											
SPIELMODI (SPIELER) Unterstützung (32), Luftkampf (32), Kampagne (32) SPIELTYPEN Internet, Netzwerk SERVERSUCHE Intern DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden FAZIT Mit vielen Mitspielern Spaß, ansonsten sehr zeitaufwändig und viel Leerlauf.											



BENEDIKT PLASS

Fans von Flugsimulationen bekommen mit IL-2 Sturmovik: 1946 ein rundum gutes Programm mit enormem Umfang. Zwar dürften Kenner der Vorgänger auf viele vertraute Elemente stoßen, doch die neuen Flugzeuge und die interessanten Missionen mit alternativer Geschichte bieten genügend Abwechslung. In Sachen Realismus und Steuerung macht der Flugsimulation ohnehin keiner etwas vor. Allerdings werden Einsteiger durch die komplexe Steuerung abgeschreckt, zumindest ein paar echte Tutorials wären schon nötig gewesen. Punkte verliert das Spiel vor allem bei der veralteten Technik.

»Realismus kontra Technik«



BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte Flugzeuge + öde Landschaft + erbärmliche Effekte + hässliche, nicht sehr übersichtliche Menüs	4/10
SOUND	+ Funksprüche + individueller Motorensound... + ...der allerdings schnell auf die Nerven geht + Marschmusik in den Menüs	6/10
BALANCE	+ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad + zuschaltbarer Autopilot + nur Tutorial-Videos + hohe Lernkurve	6/10
ATMOSPHÄRE	+ alternative Geschichte + reger Funkverkehr + lieblose Präsentation der Missionen	6/10
BEDIENUNG	+ komplexe Steuerung + Schießen mit der Maus + Tastaturbelegung erfordert viel Anpassung + Doppelbelegungen	7/10
UMFANG	+ 32 neue Flugzeuge + sämtliche Inhalte des Vorgängers enthalten + historische Karten + fast 200 Missionen	10/10
REALISMUS	+ viele einstellbare Faktoren + realistische Einsatzziele + verbesserter Bodenkampf + sehr zeitaufwändig	9/10
KI	+ guter Autopilot + Funkverkehr mit anderen Piloten + Gegner-KI mit kleinen Schwächen	7/10
TUNING	+ viele Lackierungsvarianten + Kampfflugzeuge mit verschiedenen Antrieben + Modellvielfalt + Einstellung der Bewaffnung	10/10
FLUGGEBIETE	+ große Fluggebiete mit historischem Touch + sehen alle sehr ähnlich aus + wirken wenig realitätsnah wg. veralteter Grafik	6/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIEL FLUGSIMULATION FÜR WENIG GELD.



TREMBLING TOWERS



Statik-Profis stapeln die kniffligen Steine quer.

Wer baut den höchsten Turm?« ist nicht nur ein beliebtes Architekten-Spiel, sondern auch Ihre Aufgabe in **Trembling Towers**. Aus Tetris-ähnlichen Klötzen errichten Sie gewagte Türme, die bestimmte Anforderungen erfüllen müssen. Die Hochstaperei ist einfach zu erlernen, aber knifflig und erstaunlich motivierend. **CS**

TREMBLING TOWERS

GENRE Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER GZWO / Astragon
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT**

48
SPIELSPASS

STEINKNACKER DELUXE



In manchen Levels steuern Sie zwei **Schläger**.

Auch wenn Sie unbedingt mit Schlägern, Bällen und Klötzchen spielen wollen, lassen Sie **Steinknacker** trotzdem links liegen. Das Programm liefert zwar solide **Breakout**-Kost, hat aber keine Vorteile gegenüber den Freeware-Varianten: Extras wie Teleporter, Bomben und Feuerbälle bieten auch die Internet-Konkurrenten. **PM**

STEINKNACKER DELUXE

GENRE Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER Beat Games / Bhv
CA. PREIS 12 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**

41
SPIELSPASS

IROLL



Als blaue **Murmel** kullern Sie durchs Labyrinth.

So sieht also »coole State-of-the-Art 3D-Grafik« aus. Sagt die Packung von **iRoll**. Wir sagen: An der Kugelrollerei ist nichts zeitgemäß. Dennoch gefällt die Balancearbeit im Kugellabyrinth, **Memory**-Elemente und Kistenschieben bringen Abwechslung rein. Macht für ein paar Stunden Spaß und schult die Maushand. **CS**

IROLL

GENRE Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER Terra FX / Like Dynamite
CA. PREIS 13 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortg.
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**

40
SPIELSPASS

ZOOM



Ein sensationell ödes **Foto** geht um die Welt.

Es gibt Berufe, die die Welt nicht braucht. Dazu zählen Promis und Paparazzi. RTL bringt mit **Zoom – Paparazzi im Einsatz** das passende Spiel. Als Promifotograf schleichen Sie durch die Anwesen der Stars, knipsen diese in peinlichen Posen und weichen Bodyguards aus. Das Ganze ist hässlich und öde. Wie Paparazzi-Fotos. **PCL**

ZOOM – PAPARAZZI IM EINSATZ

GENRE 3D-Action
PUBLISHER Exozet / RTL Interactive
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**

35
SPIELSPASS

ALIENS, INC.



Ähnlichkeiten zum Film **Mars Attacks!** entdeckt?

Wie in jeder, so auch in dieser Ausgabe: Ballern in **Moorhuhn**-Tradition. Diesmal schießen wir in **Aliens, Inc.** auf knuffige Außerirdische, die Ägypten und Paris heimsuchen. Nach 15 Minuten haben Sie alles gesehen, dann können Sie vernünftigen Tätigkeiten nachgehen. Zum Beispiel Ägypten oder Paris besuchen. **PCL**

ALIENS, INC.

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Like Dynamite
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**

20
SPIELSPASS

DREAM STRIPPER



Manchmal benutzt die Dame auch eine **Stange**.

Vorstoß, Spagat, Brusthake! Diese Anweisungen lassen das Niveau von **Dream Stripper** erahnen. Sie gestalten die Choreographie einer Tänzerin, geben ihr vor, was sie ausziehen soll und bestimmen die Lichteffekte. Als Spiel kann man dieses Machwerk kaum bezeichnen, knisternde Erotik suchen Sie hier vergebens. **PM**

DREAM STRIPPER

GENRE Stripspiel
PUBLISHER Ensign Games / Astragon
CA. PREIS 13 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 450 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**

7
SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check



Gunnar Lott

gunnar@gamstar.de

LASER STATT SCHWERTER

DIE VERGANGENHEIT. Das Jahr der Strategie ist durch. Tolle Spiele sind erschienen: Wir hatten **Medieval 2**, wir hatten **Anno 1701**, wir hatten **Spellforce 2**. Und **Paraworld** und **Rise of Legends** und **Heroes of Might & Magic 5**. Und **Schlacht um Mittelerte 2** und **Mark of Chaos**. Hm. Merken Sie was?

Welche Hintergrundszenarios haben diese Titel? Offenbar gibt es nur deren drei: Historie, Fantasy und krude Historie-Fantasy-Mischungen. Dazu kommt noch eine Portion Weltkriegs-Historie (**Company of Heroes**), dann war's das schon. Was ist mit der Jetztzeit, was ist mit anderen, weniger ausgereizten Feldern? Vor allem aber, was ist mit Science Fiction? Hat man schon den Erfolg von **Starcraft** und der **C&C**-Reihe vergessen?

DIE ZUKUNFT. Okay, okay, **C&C** immerhin lebt nachweisbar. Und der kommende Teil, **Tiberium Wars**, ist wieder im Scifi-Szenario angesiedelt, nicht an den Nebenschauplätzen wie zuletzt **Generäle** oder **Alarmstufe Rot 2** – beides keine schlechten Spiele, aber ein **C&C** ohne GDI und Nod ist eben kein richtiges **C&C**. Umso mehr freue ich mich, dass Electronic Arts offenbar auf einem guten Weg ist, das Spiel scheint was zu werden.

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

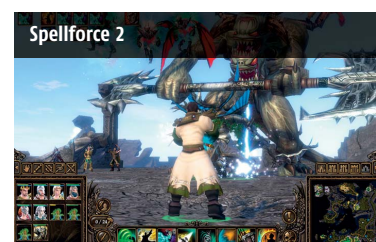
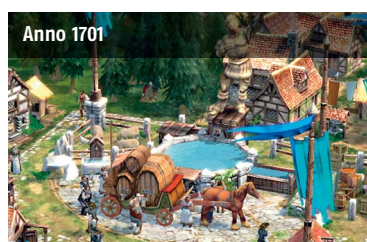
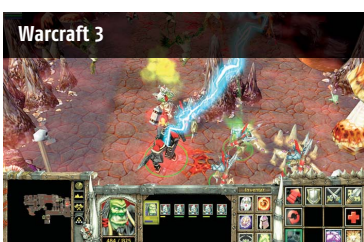
TESTS

Desert Law	88
All Star Strip Poker: Girls at Work	89
Zen Games	90
Bild.de Sudoku	90
Azteca	90
Western Modelleisenbahn 3D	90

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 02/2007

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	8	9	7	9	7	8	9	7	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 Mittelerte 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.



Wir verwüsten die Wüste

DESERT LAW

Schluss mit den ewig gleichen Weltkriegsszenarios in Taktik-Spielen: Jetzt kommt die Endzeit.

Was machen die Überlebenden nach einer atomaren Katastrophe? Sie springen in ihre Autos und verbrennen kräftig Benzin. Verwundet über den hohen Kraftstoffverbrauch und schwindende Treibstoffreserven beginnen sie, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Was in der Endzeit-Welt der **Mad Max**-Filme funktioniert hat, läuft so auch in TGCs neuem Taktikspiel **Desert Law** ab. Auf der Basis des alten **Blitzkrieg**-Gerüsts zieht der Spieler diesmal statt mit Weltkriegs-Panzern mit notdürftig

aufgerüsteten Alltagsfahrzeugen in den Kampf.

Alt und neu

Das Geschehen verfolgen Sie wie aus **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg** gewohnt aus isometrischer Perspektive. Drehen und zoomen lässt sich die Karte nicht. Das Interface ist traditionell kleinteilig angelegt und hilft bei der Truppenkontrolle wenig. Besser ist die Kontrolle über Hotkeys. Ebenso dürften Kennern der Geschwisterspiele die schwache Wegfindung sowie die mäßige KI der Gegner bekannt vorkommen. Neu sind hingegen die sechs Helden, die Sie im Spiel zusätzlich zu Ihren Truppen steuern dürfen. Jeder dieser Kämpfer steigt mit zunehmender Erfahrung im Level auf und verbessert so automatisch eine vorher festgelegte Fähigkeit. Während der Anführer Brad zum Beispiel seine Schusskraft erhöht, kann seine Freundin Jane zunehmend weiter blicken. Die Spezialisierung lässt sich noch optimieren, da die Recken auch ihre Fahrzeuge wechseln können. Die Wagen sind pro Mission limitiert, Ersatz gibt es nur in Form übernommener



Bei einer Hetzjagd durch die **Wüste** treffen wir unvermutet auf eine feindliche Patrouille.

leerstehender Fahrzeuge. Strenge Haushalten mit den eigenen Einheiten ist daher angesagt. Verluste sind teuer.

Comiczeit

Die Kampagne führt durch mehr als 30 Missionen, wobei die Episoden durch Comicsequenzen verknüpft sind. Dort wird die Geschichte um Brads Gang vorangetrieben, und Sie lernen die Helden besser ken-

nen, von denen die meisten endzeittypisch unsympathisch sind. Das Missionsdesign ist im Rahmen der Engine abwechslungsreich gestaltet, Ziele und Aufgaben wechseln oft. Mal schlagen Sie sich alleine durch feindliches Gebiet, mal beschützen Sie mit einem Dutzend Fahrzeuge ein Dorf, um es dann in der nächsten Mission selbst einzunehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3149

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Wer hätte gedacht, dass man mit der ausgelutschten Blitzkrieg-Engine auch andere Taktikspiele produzieren kann? Der neue Heldenmodus, das atmosphärische Szenario und die durchgehend erzählte Geschichte entstauben das veraltete Gerüst. Deswegen gehe ich gerne an die kniffligen Taktikgefechte, auch wenn viele Schwächen der Engine unbehoben blieben. Das nächste Mal wünsche ich mir eine zeitgemäße Präsentation, aber Echtzeit-Taktiker mit Faible für Endzeit-Szenarios dürften eine ganze Weile Spaß mit **Desert Law** haben.



»Dieses eine Mal noch...«

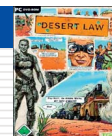


Stimmungsvolle **Comicsequenzen** treiben die Handlung voran.

DESERT LAW STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER: Arise (Erstlingswerk)
PUBLISHER: The Games Company
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D): 4.12.2006
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
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 2400+ AMD	3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD	Radeon 9500 / 9600
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Geforce 6600 GT
2,2 GByte	2,2 GByte	2,2 GByte	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 KOPISCHSCHUTZ: —
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmig umgesetztes Endzeitszenario + nette Comic-Sequenzen + veraltete Engine + eintönige Farbgebung	5/10
SOUND	+ annehmbare Musik + halbwegs passable Sound-Effekte + keine Sprachausgabe außer bei Einheitenfeedback	5/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spielgeschwindigkeit regelbar + in späteren Levels sehr knackig	7/10
ATMOSPHÄRE	+ raue Endzeitstimmung wie in Mad Max oder Fallout + nicht besonders originell inszeniert	8/10
BEDIENUNG	+ erprobte Blitzkrieg-Bedienung + armseliges Truppenmanagement + Kameraeinstellung nicht zoombar	6/10
UMFANG	+ lange Hauptkampagne + nur eine Kampagne + kein Multiplayer-Modus	7/10
MISSIONSDSIGN	+ wechselnde Missionsziele + unterschiedliche Taktiken möglich + mit 5 Minuten Spielzeit manche Missionen zu kurz	7/10
KI	+ Gegner bleibt unter Beschuss manchmal stehen + Wegfindung katastrophal + lässt sich zu leicht locken	4/10
EINHEITEN	+ Helden mit aufsteigenden Fähigkeiten + nützlicher Fuhrpark + Infanterie spielt keine Rolle	7/10
KAMPAGNE	+ wendungsreiche Geschichte + viele zwielichtige Charaktere + manchmal klischeehaft erzählt	8/10

PREIS/LEISTUNG: GUT SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

FAZIT: PASSABLE ENDZEIT-TAKTIK IM ANTIQUIERTEN GEWAND.



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 3161



► USK: ab 12 Jahren

ALL STAR STRIP POKER

Liebe Leserinnen, jetzt bitte nicht weiterlesen.



Nur noch eine Karte getauscht, dann haben wir ein **Full House**. Wie so oft im Spiel.



AB 16-DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren

Computerspiele stehen nicht im Ruf, besonders frauenfreundlich zu sein. Meist dient das weibliche Geschlecht lediglich als schmuckes und knapp bekleidetes Beiwerk. **All Star Strip Poker: Girls at Work** bricht insofern mit dieser Tradition, als es nun die Frauen in den Mittelpunkt des männlich voyeuristischen »Interesses« rückt. Statt knapp bekleidet sollten die Protagonistinnen aber im Idealfall nackt sein. Dafür hat der Spieler zu sorgen, der die fünf »angebotenen« Darstellerinnen in mehreren Stufen pleite und somit textillos pokern muss.

Eine Taktik, dieses Ziel möglichst bald zu erreichen, ist so-

fort entdeckt. Erstens: Wir spielen nur mit höchsten Einsätzen, um die Spielzeit drastisch zu verkürzen. Zweitens: Die netten Damen passen nie, daher sind sie mit guten Blättern schnell bankrott gespielt. Drittens: Fängt eine der Frauen an, große Beträge zu setzen, hat sie mindestens ein Full House auf der Hand; geblufft wird nicht. Kurzum: Seit dem unsäglichen Vorgänger **All Star Strip Poker** hat die KI nichts dazugelernt.

Schnell sind alle Darstellerinnen »frei« gespielt und die Bonusgalerien einsehbar. Erotisch ist das kein bißchen, und ein besseres Bild von Frauen haben wir nun auch nicht. Nun kann man einwenden, dass Kino und TV mit Geschlechterstereotypen nicht viel besser umgehen. Das mag sein. Aber dazu haben wir wenigstens nichts aktiv beigetragen. Hier schon.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3141

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich verstehe das Spiel nicht: Wer nackte Frauen sehen will, schaut nachts am besten Sportfernsehen. Kostenlos. Wer Poker sehen will, schaut nachts am besten Sportfernsehen. Kostenlos. Wer noch mehr nackte Frauen sehen will, schaut im Internet. Kostenlos. Wer dann noch mehr pokern möchte, spielt im Internet. Kostenlos. Wer dann noch nicht genug hat, hat ein Problem. Also warum Geld für diesen Unsinn ausgeben? Eben. Ich verstehe das Spiel nicht.

»Ware Erotik«



ALL STAR STRIP POKER

GENRE Kartenspiel
PUBLISHER Digital Red
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 450 MHz,
128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

24

WESTERN MO- DELL EISENBAHN



Unsere **Westernstadt** bekommt eine neue Lok.

Nicht nur zu Weihnachten beschenken sich gestandene Männer mit Miniaturlokomotiven. Problem: Die können teuer werden. Abhilfe: Für zehn Euro gibt es die **Western Modell Eisenbahn 3D**, die Simulation einer Eisenbahn im Westernambiente. Spaß macht das kaum, aber günstiger als eine echte Modellplatte ist es allemal. **PCL**

WESTERN MODELL EISENBAHN 3D	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Contendo / Astragon
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



AZTECA



Bonuskreise bringen ganze Reihen zur Explosion.

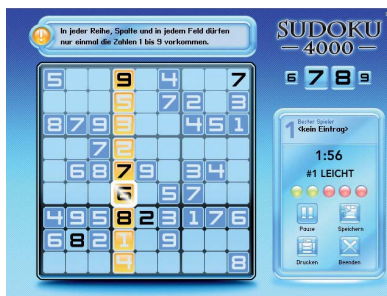
Hinter **Azteca** aus der Bild.de-Reihe »Deutschland spielt« verbirgt sich nichts anderes als ein **Bejeweled**-Klon. Sie drehen stets drei Kreise und müssen versuchen, auf diese Weise gleichfarbige Reihen zu bilden. Hauptziel ist es, die Kreise mit den Buchstaben zu erwischen, um ein Wort zu bilden. Nett, aber mehr auch nicht. **PET**



AZTECA	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Intenium / Bild.de
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	500 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



BILD.DE SUDOKU



Funktioniert im Rätselheft besser: **Sudoku**.

Es gibt Zeitvertreibe, die funktionieren im Wartezimmer oder auf Langstreckenflügen besser als auf dem heimischen PC. **Bild.de Sudoku** gehört dazu. Ja, es gibt über 100 Aufgaben. Und ja, es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade. Aber mal ehrlich: Wer spielt **Sudoku** am Computer? Ein Rätselheftchen ist deutlich billiger. **DM**

BILD.DE SUDOKU	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Duty Farm / Bild.de
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM	500 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



ZEN GAMES



Spiele wie **Ishidoku** gibt's tausendfach im Internet.

Die Packung von **Zen Games** verspricht »eine innovative Version des bekannten Mahjong«. Innovativ bedeutet im Fall von Hexajong, dass die Steine nicht vier, sondern – Tusch! – sechs Ecken haben. Das zweite Spiel der Sammlung **Ishidoku** zeigt sich ähnlich ideenreich: Statt **Sudoku**-Zahlen sortieren Sie Steinchen. **HK**



ZEN GAMES	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Playland / Like Dynamite
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND






Michael Trier
michael@gamestar.de

AUF INS ABENTEUER

HALLO ABENTEUERRUBRIK! Eigentlich sehen Sie hier Markus Schwerdtel. Seit fast sechs Jahren. Das konnte doch kein Mensch mehr aushalten! Zumindest Markus nicht. Der ist fahnenflüchtig. Nein, im Ernst: Markus ist stellvertretender Chef bei unserer Konsolenschwester GamePro geworden. Und da ich seit Beginn des Computerzeitalters bis heute so ziemlich jedes Adventure und Rollenspiel gespielt habe, war es nur logisch, dass ich Sie ab jetzt zu dieser Rubrik begrüße und über das Genre auf dem Laufenden halte. Ich für meinen Teil freu' mich drauf!

ABENTEUER IN SERIE Was Spiele angeht, bin ich gegen Neuerungen reflexhaft voreingenommen. Auch Episodenspiele zum Runterladen waren mir suspekt. Aber manchmal ignoriert die Realität einfach meine nörgelige Skepsis. Wie im Fall der neuen **Sam & Max**-Serie. Da passt einfach alles, einschließlich des Online-Vertriebsweges. Die reduzierte Grafik hält das Downloadvolumen schlank und die Episodenform macht Spaß; ein Handbuch brauche ich hier nicht. Die meisten Spiele möchte ich würdevoll mit Buch und Schachtel, diese Humorhappennehm' ich gleich so. Ganz schön fortschrittlich gedacht – für einen Spiele-Traditionalisten wie mich.

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

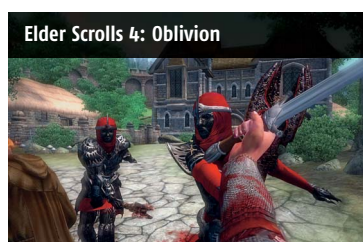
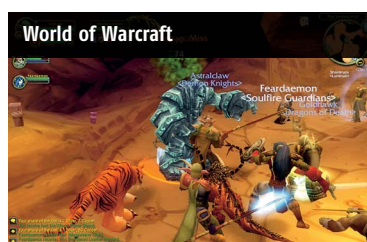
TESTS

Agatha Christie:	
Mord im Orient-Express	94
Oblivion: Knights of the Nine	96
Phantasy Star Universe	98
Barrow Hill: Der Fluch der Kelten	98
Sam & Max: Situation Comedy	99
The Secrets of Atlantis	100
Etrom	100

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 02/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	90	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	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	83	6	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
13	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
14	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
15	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	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	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	80	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
21	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	3	8	9	10	10	
22	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	80		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.



Bekannte Geschichte, neue Heldin

AGATHA CHRISTIE

MORD IM ORIENT-EXPRESS

Der Zug ist im Verzug, hat eine Leiche an Bord und zig potenzielle Mörder dazu. Eine junge wie hübsche Französin übernimmt den aufklärerischen Job eines alten, versnobten Belgiers.

In Agatha Christies Krimi **Mord im Orient-Express** wird ein amerikanischer Geschäftsmann in einem Zug erstochen. Zufällig befindet sich auch Meisterdetektiv Hercule Poirot an Bord. Er nimmt sich des Rätsels an und kommt zu einem erstaunlichen Ergebnis. Im gleichnamigen Adventure ist alles ganz genauso – nur, dass der eitle Belgier verletzt in seinem Abteil liegt und die junge Französin Antoinette Marceau für ihn auf Mörderjagd geht.

Recht gekünstelt

Antoinette wird Ihnen in einer Sequenz in Istanbul vorgestellt. Das ist zu Beginn auch recht nett gelungen. Man spürt den Eifer der jungen Dame, auf ihrer ersten großen Fahrt durch Europa alles richtig zu machen – und ihre Begeisterung für Poirot, der ihr großes Vorbild ist. Spätestens, wenn die Frau auf Mitreisende stößt, wird es aber arg gekünstelt. Die Herrschaften verstellen ihr den Weg in den Gassen der Stadt und lassen sie erst passieren, wenn sie kleine Aufgaben erledigt hat. So



Prinzessin Dragomiroff wartet in ihrem Abteil, um Antoinettes Fragen zu beantworten. Die Adlige hat eine klare Verbindung zum Toten.

soll Antoinette den verlorenen Schirm einer Adligen finden. Erst dann darf sie weiterziehen. Gut gelungen ist hingegen die Szene, in der die Heldin kurz vor dem Einsteigen über das Verhältnis zweier Passagiere stolpert. Sie bekommt zufällig ein

Gespräch mit und zieht daraus die richtigen Schlüsse.

Im Zug wird es dann tatsächlich über lange Zeit wie in der Romanvorlage. In stimmigen Rendersequenzen werden die Insassen bei Dinner und im Gespräch gezeigt. Poirot fragt sei-

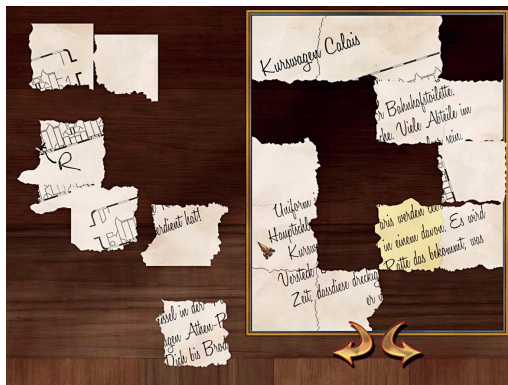
ne Tischnachbarin Antoinette darüber aus, was sie von der illustren Gesellschaft hält. In der anschließenden Nacht bleibt der Zug im Schnee stecken, Poirot verletzt sich, der Mord geschieht, und Frau Marceau nimmt sich unter Beratung des Detektivs des Falls an.

Hinschauen, abgrasen

Indizien und Hilfsmaterial zu sammeln, das wird zunächst Ihre Hauptaufgabe sein. Sie lassen Antoinette über einfaches Klicken mit dem Mauszeiger das Abteil des Mordopfers durchforsten, durchstöbern die Sachen der anderen Passagiere und sacken alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Genaues Hinschauen hilft Ihnen weiter, zuweilen müssen Sie aber auch stumpf den Bildschirm abgra-



Gelegentlich geht es nach draußen in den Schnee. Dort repariert Antoinette etwa das kaputte Heizungsrohr des Zugs.



In einem leeren Abteil findet die Heldin einen zerrissenen Brief, der eine Menge verrät. Sie müssen ihn zusammenpuzzeln.



Poirot liegt mit verstauchtem Knöchel in seinem Bett und gibt Antoinette Tipps, wenn die junge Frau nicht weiter weiß.



Nach kurzer Zeit ist Ihr Inventar mit allerlei Kram voll gestopft, durch den Sie sich mühsam klicken müssen.



Schade: Die Passagiere sitzen untätig rum, statt durch den Zug zu laufen oder sich miteinander zu unterhalten.

sen, um etwas zu finden. So brauchen Sie etwa später im Spiel eine Rohrzanze, um ein Stück von einem Ofenrohr zu lösen. Die Zange liegt blöderweise unter einem der vielen, vielen Waschbecken versteckt. Bis Sie das Werkzeug gefunden haben, vergehen Minuten des Suchens. Immerhin extrem praktisch: Über eine Einblendung können Sie mit einem Klick in den Waggon Ihrer Wahl springen und müssen nicht latschen.

Falls Sie aber mal überhaupt nicht weiter wissen, hilft Ihnen Poirot. Er verrät Ihnen, was Sie brauchen, um den verkohlten Zettel, der neben dem Opfer lag, wieder lesbar zu machen. Er sagt Ihnen, dass es an der Zeit ist, Personalien zu sammeln. Er führt mit Ihnen Dialoge, die Unklarheiten beseitigen.

Kombinieren mit Hindernissen

Im Inventar von Antoinette liegen schnell Pässe, Fingerabdrücke, Notizen, zusammengesetzte Papierschnipsel und reichlich Kram wie Gläser, Pinzetten, Schneeschuhe, Kohle oder ein Gebiss. Bis Sie einen benötigten Gegenstand gefunden haben, klicken Sie schon mal einige Zeit durch den Fundus. Noch

fummeliger wird es, wenn Sie Dinge kombinieren sollen. Die Zutaten für einen Bausatz wollen alle einzeln in ein Extrafenster geschoben werden. Das bedeutet Hin- und Hergeschalte.

Zwingend notwendig: Jeder Gegenstand muss über die Lupefunktion noch mal genau angeschaut werden. Sonst entgehen Ihnen Details wie Stickerreien in einer Hutkrempe, und Poirot wird Ihnen nur mitteilen, dass Sie längst nicht alle Hinweise gesammelt haben.

Essig und Öl

Die Rätsel, sofern sie sich an der Vorlage orientieren, sind durchaus gelungen. Was braucht Antoinette, um Fingerabdrücke zu nehmen? Welche Verbindungen bestehen zwischen dem Mordopfer und den übrigen Passagieren? Sobald die Handlung jedoch von der des Buchs abweicht, wird es krude. Antoinette findet im nahen Wald zwei vom Spiel als Metalltrichter bezeichnete Ablaufvorrichtungen, die in Bäumen stecken. Dass die Dinger dazu dienen, Harz abzuwickeln, verrät Ihnen das Spiel nicht. Das wäre aber durchaus hilfreich, wenn Sie später im Zug vor einem Öl- und einem Essigfass stehen, die Sie beide anzapfen müssen, um den grantigen Koch gnädig zu stimmen. Warum der übrigens nichts von den Fässern mit den dringend benötigten Zutaten weiß, wenn die doch neben seinen Vorräten im Gepäckwagen lagern, bleibt schleierhaft.

Reichlich Palaver

Die Bücher von Agatha Christie leben von den Dialogen. So ist es auch über weite Strecken im Adventure. Antoinette befragt die Passagiere haarklein über ihre Herkunft, über die Geschehnisse in der Mordnacht

und über mögliche Verbindungen zum Opfer aus. Zu Beginn macht das wirklich Freude, versuchen die Verdächtigen doch sehr hübsch, Motive herunterzuspielen oder schlicht zu lügen. Spätestens nach der vierten Befragung nach Schema F wird es aber lästig. Gut dann, dass Fragen und Antworten zu lesen sind und man das Gesprochene abbrechen kann.

Die Sprecher verkörpern Ihre Rollen gut, auch wenn wir uns zuweilen etwas mehr Akzent gewünscht hätten – etwa für das pummelige und dezent begriffsstutzige schwedische Kindermädchen Ohlsson. Dafür ist

das Äußere der Frau wunderbar getroffen. Sie macht den Eindruck einer einfachen, aber lieben Person. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Reisenden. Prinzessin Dragomiroff ist die angegraute, unfreiwillig alberne Adelige, und Schmidt, ihre Zofe, das grantige Mannweib aus der Vorlage. Die Gesellschaft lebt für wenige Tage in einem mondänen Zug, der mit Silber auf den Tischen und Edelh Holz an den Wänden protzt. Schade, dass abseits der Zwischensequenzen so wenig Leben unter den illustren Zugreisenden herrscht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3184

A. CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPRESS ADVENTURE

ENTWICKLER: Awe Games (Agatha Christie: Und dann..., GS 02/06: 73 Punkte)

PUBLISHER: CDV TERMIN (D): 29.11.2006

SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 12 S. Handbuch USK: ab 6 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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR HIGHEND-PCS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS
MINIMUM	1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,4 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

PROFIERT VON: –

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ: –

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	6/10
SOUND	8/10
BALANCE	7/10
ATMOSPHÄRE	8/10
BEDIENUNG	9/10
UMFANG	7/10
HANDLUNG	7/10
RÄTSEL	7/10
DIALOGE	7/10
CHARAKTERE	8/10

PREIS/LEISTUNG: GUT SOLOSPIELZEIT: 12 Stunden

FAZIT: LEICHT SEICHTE UMSETZUNG DES KRIMIKLASSIKERS.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Adventure hält sich über weite Strecken an die Vorlage, es wird eine Menge in dezent gekünstelter Sprache geredet. Das ist Segen und Fluch zugleich: Ersteres, weil es so die Atmosphäre der Vorlage atmet, Letzteres, weil es selbst für Menschen, die Frau Christie wirklich mögen, nach einer Weile durch Wiederholungen einfach strunzlangweilig wird. Da klickte selbst ich mich ohne Schmerzen einfach durch. Und das, obwohl ich die Zeitreise in meine alten Lesegewohnheiten (Ich las alle Christies!) sehr genossen habe.

»Dialoglastige
Zeitreise«



Teurer Unsinn

OBLIVION KNIGHTS OF THE NINE

Ein Addon? Nein, Knights of the Nine ist eine schnell zusammengeschusterte Sammlung von Mini-Erweiterungen für Oblivion. Statt neuer Inhalte erwartet Spieler hauptsächlich Aufgekochtes.

Vor drei Ausgaben haben wir Ihnen in GameStar die sieben »Plugins« genannten Mini-Erweiterungen für **Oblivion** vorgestellt, die es seit April

nach und nach zu kaufen gab. Allerdings nur in Englisch, per Kreditkarte und über das Internet. Nun bringt Ubisoft alle sieben als Bündel auf den hiesigen

Markt – und legt noch das bislang umfangreichste Plugin, die Questreihe **Knights of the Nine** obendrauf. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Was

Oblivion-Fans hier zum Preis von satten 25 Euro angedreht werden soll, ist ein lieblos gestopftes Paket von weitgehend sinn- und ideenlosen Kleinst-erweiterungen, die in ihrer Summe nicht mal annähernd an das heranreichen, was wir von einem Addon erwarten.

Neues aus Altem

Ein neues Land? Neue Städte? Neue Rassen? Neue Dungeon-Typen? Neue Grafik? Können Sie alles vergessen, nichts davon gibt's in **Knights of the Nine**. Lediglich frische Ausrüstung und ein paar weitere Gebäude tragen die acht Erweiterungen nach Cyrodiil, ansonsten hat Bethesda für die Handvoll neuer Dungeons nur zu altbekannten Versatzstücken gegriffen. Die Spannbreite der sieben vor **Knights of the Nine** bekannten Plugins reicht von reichlich doofen Pferdepanzern und Zauberbüchern über drei mäßig spannende Unterkünfte für Magier,



In einer idyllischen Höhle stöbern wir Stiefel des Kreuzritters auf.



Mit der Zeit scharen Sie eine eigene Anhängerschaft um sich.



Bevor wir in den Orden der neun Ritter aufgenommen werden, müssen wir gegen deren Geistgestalten im Duell bestehen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Rechnen wir mal zusammen: Selbst wenn ich mir alle acht Plugins über die Webseite kaufe, zahle ich nur rund 18 Euro. Dabei brauche ich Schmarrn wie den Pferdepanzer gar nicht. Die Box im Laden kostet 25 Euro, und dafür bekomme ich zusätzlich – nichts. Kein Handbuch, kein Installationsprogramm, keine Extras. »Nichts« fasst auch gut zusammen, was Oblivion-Spieler von Knights of the Nine haben. Die meisten Plugins sind Schnickschnack, die neuen Quests zwar nett erzählt, aber führen nur wieder in immergleiche Dungeons. Vielleicht hört man das große Gähnen ja bis nach Amerika – damit Bethesda doch noch eine vernünftige Erweiterung baut.

»Knights kaufen?
Nein.«





Die **Auroraner** sind die einzigen neuen Gegner in Knights of the Nine – und äußerst stark.

Diebe und Vampire bis hin zu den zwei unoriginellen Quests **The Orrery** und **Mehrunes Razor**. Im Schnitt brauchen die Plugins rund 30 Minuten Zeit, dann haben Sie alles gesehen. Auf der Webseite kosten sie aber auch nur jeweils ein bis zwei Euro. Am 5. Dezember ist dort mit **Knights of the Nine** das bisherige Sahnestück dazugestoßen, eine Questreihe rund um einen erwachenden Ayleiden-Gott. Das können **Oblivion**-Spieler entweder für zehn Dollar herunterladen (sogar als deutsche Version) – oder eben hierzulande als Paket im Laden kaufen.

Wo geht's lang?

Wer die Packung öffnet, findet statt eines Handbuchs nur einen Handzettel mit Installationsanweisungen. Der ist deshalb nötig, weil ein Installationsprogramm fehlt – Sie müssen alle Plugins einzeln anklicken und entpacken lassen, dazu den mitgelieferten Patch 1.1. Im Spiel selbst melden Ihnen sieben Textnachrichten, dass Sie nun neue Aufgaben haben.

Moment, sieben – waren's nicht acht Plugins? Richtig, ausgerechnet zur Questreihe **Knights of the Nine** gibt's keinen Hinweis, wo die Handlung beginnt. Stattdessen müssen Sie sich bei den Einwohnern durchfragen, bis Sie das Gerücht aufschnappen, in der Kathedrale von Anvil sei Unheil angerichtet worden. Vor Ort erfahren Sie dann, dass ein alter Ayleiden-Gott die Rückkehr nach Cyrodiil vorbereitet und schon mal vorsorglich die Kirchen der Stammgötter verwüsten lässt. Um das zu verhindern, müssen Sie den Orden der neun Ritter auffinden und wieder zum Leben erwecken.

Ritter lösen Rätsel

Bethesda beschreibt den Ritterorden als neue Gilde. Tatsächlich schickt man Sie von hier aus auf mehrere Quests, nur dass Sie nicht im Rang aufsteigen, sondern von Anfang an Meister sind. Dafür scharft sich nach und nach eine Gefolgschaft um Sie, die Sie allerdings nur in den Endkampf begleitet. Auf der Suche nach der Kreuz-



Das entlegene **Kloster** wird unser neuer Unterschlupf. Das Pferd trägt die neue Panzerung.

ritter-Ausrüstung, die Sie für das finale Duell brauchen, lösen Sie teils nette Aufgaben. So müssen Sie zu allen neun Wegschreinen der Götter pilgern, im Wald von Chorrol eine Mutprobe der Naturgöttin bestehen oder in einer alten Festung Kombinationsrätsel lösen. Dabei laufen Ihnen nur altbekannte Gegner vors Schwert, mit Ausnahme der neuen Auroraner, die aber erst gegen Spielende auftauchen. Immerhin gibt's

hie und da neue Ausrüstung, etwa die Rüstung und Waffen des Kreuzritters. **Knights of the Nine** ist solide eingedeutscht und vertont, einen Qualitätsunterschied zum Hauptspiel gibt es nicht. Der auf der DVD beiliegende Patch 1.1. löst außerdem viele der Übersetzungsprobleme aus dem Hauptspiel. Änderungen am teils umständlichen Interface bringt allerdings keines der Plugins mit sich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3195

OBVIOUS: KNIGHTS OF THE NINE ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Bethesda (Elder Scrolls 4: Oblivion, GS 6/10: 88 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Installationszettel

TERMIN (D) 23.11.2006
CA. PREIS 25 Euro
USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7 8	9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD	Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Geforce 6600 GT
500 MB Festplatte	500 MB Festplatte	500 MB 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

PROFITIERT VON –

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

KOPIERSCHUTZ Securom

USK ab 12 Jahren

BEWERTUNG

GRAFIK	hochdetaillierte Landschaften + nutzt modernste Technik teils unrealistisch aussehende Gesichter	10/10
SOUND	dynamische Musik gute, abwechslungsreiche deutsche Sprecher	9/10
BALANCE	automatische Schwierigkeitsanpassung tendenziell nur für hochlevelige Helden + teure Einrichtung	6/10
ATMOSPHÄRE	neue Entdeckungen Plugins kurz und teils ereignislos	6/10
BEDIENUNG	bequemes Reisesystem + ausführliches Tagebuch umständliche Menüführung	8/10
UMFANG	mehrteilige Hauptquest + viel zu dünn fast keine neue Grafik + minimale Neuerungen	4/10
QUESTS	vielseitige Hauptquest mit netten Rätseln andere Plugins lächerlich simpel + kaum Originalität	5/10
ITEMS	ein paar neue Rüstungen und Waffen + Zauberbücher für erfahrene Helden eher nutzlos	5/10
KAMPFSYSTEM	temporeich und einfach zu handhaben teils ungenau	9/10
CHARAKTER	dynamisches Talentsystem + erstellbare Klassen + Gilden keinerlei Neuerungen	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: LIEBLOSE PLUGIN-SAMMLUNG, KAUM NEUERUNGEN.

69 SPIELSPASS



Mit **Knights of the Nine** kommt ein **Rüstungsset**, die Kreuzritter-Panzerung.

BARROW HILL

DER FLUCH DER KELTEN

Der Fluch schlechter Render-Adventures.



Dieser **Steinkreis** birgt ein ungelüftes Geheimnis. Das Rätseldesign ebenso.



Wer kennt das nicht: Auf der Fahrt durch Cornwall zur Herbst-Tag- und Nachtgleiche hält uns eine geheimnisvolle Macht in der Nähe eines mysteriösen keltischen Steinkreises gefangen. Also fix aus dem Auto gestiegen, finstere Geheimnisse aus ferner Vergangenheit gelüftet, mal eben alte Flüche beseitigt und schnell wieder zurück ins Auto.

Das Ganze hätte ein passables Render-Adventure werden können, wenn Sie nicht die ganze Zeit orientierungs- und ziellos durch die Gegend irren würden. Hinweise fehlen oft oder

sind kryptisch in seitenlangen Textpassagen verborgen. Wenige nette Kombinationsrätsel trösten nicht über die lästige Bildschirmsucherei und die tote Welt hinweg. Es gibt zwar zwei Menschen, die Sie im Spiel antreffen, aber von denen jammert einer nur rum, und die Frau nervt durch permanente Panikattacken. Beides nicht sonderlich hilfreich.

Gelegentliche Anflüge von echter Gruselatmosphäre werden ziemlich bald durch Sound und Grafik zerstört, die aus der Zeit der Kelten zu stammen scheinen. Hartgesottene Adventure-Freaks dürfen das Spiel gerne mal probieren, aber wie heißt es im Text auf der Rückseite der DVD-Hülle so schön: »Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, die besser vergraben und ungestört bleiben...« Wie wahr, wie wahr.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3081

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich verrate hier jetzt einfach mal einen Teil der Story: Das Böse erscheint in Form eines mordenden Steins. Eines Steins! Ja bitte, wie gruselig ist das denn? Was kommt als Nächstes: der todbringende Haselnussstrauch? Mag ja sein, dass mysteriöse Steinkreise ein gute Kulisse für Gruselstorys abgeben, aber dann bitte nicht so lieblos umgesetzt wie hier. Führungslos stolpert der Spieler durch eine sterile Welt und ärgert sich über fehlende Hinweise. Geben Sie die 20 Euro lieber für ein English Breakfast in Cornwall aus. Das ist wirklich gruselig.

»Grusel kommt raus«



BARROW HILL

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Lighthouse / Dtp.
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

34

PHANTASY

STAR UNIVERSE

Der Online-Modus im Nachtest.



Unser fünfköpfiges Team bekämpft einen feuerspeienden **Level-20-Drachen**.

Im Weltall nichts Neues: Der Online-Modus von **Phantasy Star Universe** funktioniert zum großen Teil wie das bereits im letzten GameStar besprochene Solo-Abenteuer. Anstatt mit KI-Kollegen metzeln Sie mit bis zu sechs Freunden Monster. Die linearen Levels sind in Abschnitte aufgeteilt, die Sie ständig erneut durchlaufen müssen. Abwechslung bei den Missionen gibt es so gut wie keine – sogar die Feinde tauchen immer wieder an denselben Stellen auf. PC- und PS-2-Besitzer teilen sich ihre Server; Xbox-360-Spieler kochen ihr eigenes Süppchen. Wer den Offline-Modus beendet hat, der wird einige Orte im Multiplayer-Spiel vermissen. Der Grund: Sega schaltet Inhalte, die sich bereits auf der DVD befinden, erst nach und nach frei. Im Laufe unseres Tests kam etwa der Planet Moatoob hinzu. Immer-

SASCHA MUTSCHLER

sascha@gamestar.de

Auf Segas Dreamcast habe ich Phantasy Star Online über 200 Stunden lang begeistert gespielt. Das war allerdings vor sechs Jahren. Inzwischen ist die Spielmechanik angestaubt, und die Verbesserungen fallen geringfügig aus: mehr Gebiete, größere Teams und ein vereinfachtes Kampfsystem, das war's. Völlig unbegreiflich ist mir der Wegfall der MAGs – kleine Begleiter, die über dem Helden schweben. Ideal ist Phantasy Star Universe für kurze Partien, aber dafür ist mir die Abogebühr zu teuer.

»Nichts für alte Hasen«



hin sind exklusive Online-Missionen und Waffen angekündigt, die die Geschichte um den Story-Modus sinnvoll ergänzen sollen. Ob das den Spielern genügt, ist fraglich, denn der Preis für das Abonnement beträgt zehn Euro pro Monat.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3008

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 01/07



► USK: ab 12 Jahren

PHANTASY STAR UNIVERSE

GENRE	Rollenspiel	PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	45 Euro
MULTIPLAYER	AUSREICHEND				
SPIELMODI (SPIELER)	Player vs. Environment	SERVERSUCHE	Offizielle Sega-Server		
SPIELTYPEN	Internet	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden		
DEDICATED SERVER	Nein				
FAZIT	Teure Online-Action mit wenig Abwechslung, aber coolem Japan-Look.				

»Spielen Sie diesmal...«

SAM & MAX SITUATION COMEDY

In der zweiten Episode kämpfen Sam und Max gegen eine irre Moderatorin.



Talkshows sind gefährlich! Im nur online erhältlichen Adventure **Sam & Max: Situation Comedy** sogar so gefährlich, dass ahnungslose Zuschauer von der durchgeknall-

ten Moderatorin Myra Stump gekidnappt werden, um deren Dauergelaber anhören zu müssen. Klar, dass Sie die Situation mit Sam und Max in altbekannter Point&Click-Manier retten sollen. Keine Überraschung: Auch Episode 2 punktet mit frechem Wortwitz und durchdachten Rätseln.

Oscar fürs Drehbuch

Situation Comedy erzählt eine in sich geschlossene Geschichte. Wer aber den Vorgänger **Culture Shock** kennt, freut sich über ein paar bekannte Gesichter, etwa die einstige Psychotherapeutin Sybil, die neuerdings für ein Alien-Blatt schreibt. Die Rätsel sind gewohnt logisch und auf eine Handvoll Räume in einem skurrilen Fernsehstudio verteilt. Wer fleißig den gut gesprochenen (englischen) Dialogen lauscht, bekommt genug Hinweise, wie sich die stets überschaubare Auswahl an Gegenständen einsetzen lässt. An Abwechslung sind die Aufgaben kaum zu überbieten: Sie nehmen an einem Singwettbewerb

teil, spielen bei »Wer wird sicher nicht Millionär?« mit oder inszenieren eine TV-Sitcom. Dabei liefern sich Sam und Max allerhand urkomische Dialoge: »Kinder sollten nicht rauchen.« – »Es sei denn, sie brennen. Dann ist das normal.« Schade nur, dass man manche Sprüche bereits aus dem Vorgänger kennt. Ebenfalls aus **Culture Shock** übernommen: Die teils störrische Kamera und die extrem kurze Spielzeit.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2905

DANIEL MATSCHUJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich persönlich warte, bis es alle Episoden in einem Paket gibt – das Serienformat geht mir ziemlich auf den Keks. Auch wenn das Ausharren schwierig wird, denn Telltale hat auch im zweiten Durchgang ein hervorragendes Adventure entwickelt: rotzfrecher Humor, tolle Charaktere und gelungenes Rätseldesign ganz ohne die üblichen Design-Kinderkrankheiten. Da brauche ich den alten LucasArts-Zeiten nicht mehr nachzutrauern. Ich erlebe sie – mit diesem Spiel.

»Hach, wie früher!«



In einer **Kochshow** backen wir einen Giftkuchen.



Diesmal gibt's nur eine einzige **Verfolgungsjagd**.



Vor laufender Kamera sollen Sam und Max eine **Sitcom** inszenieren.

SAM & MAX: SITUATION COMEDY ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale (Sam & Max: Culture Shock, GS 12/06: 80 Punkte)
PUBLISHER Telltale / Gametap
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 5.1.2007
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 Euro)
USK nicht geprüft

SAM & MAX



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3189

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,2 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	■ GeForce 6600 GT
128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM	■ Radeon X600 / X700
240 MB Festplatte	240 MB Festplatte	240 MB Festplatte	■ 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 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 + automatisches Speichern	10/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + kurioses Szenario + teils alte Schauplätze und Charaktere	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + Laufwege nicht abkürzbar + Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen + zu schnell wieder vorbei	3/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber in sich schlüssig + teilweise nichtlinear + abgeschlossen + leicht	8/10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch + mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche + gut getimt, nicht ausufernd + Dialogrätsel	10/10
CHARAKTERE	+ sympathische, skurrile Helden + tolle Nebenfiguren mit witzigen Macken + Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 3 Stunden

FAZIT: GROSSARTIGE, ABER KURZE SERIEN-FORTSETZUNG.



THE SECRETS OF ATLANTIS

Wer war noch mal Indiana Jones?



Die Handlung führt Sie an viele **exotische Schauplätze** der Welt, hier in den Himalaja.



DVD:
Test-Check



USK:
ohne Altersbeschränkung

Man nehme: Archäologie, coolen Mann mit Hut, Atlantis, sexy Blondine, Schurken, die 30er-Jahre und den Hindenburg-Zeppelin. Wenn Sie bei dieser Zutatenliste an ein **Indiana Jones**-Abenteuer denken, dann haben Sie normalerweise Recht. Aber nicht hier. Im Render-Adventure **The Secrets of Atlantis: Das heilige Vermächtnis** heißt der Held Howard Brooks, der sich unversehens in einer turbulenten Jagd nach der sagenumwobenen Stadt Atlantis wiederfindet.

Diese klischeehafte, aber nicht unspannend erzählte

Rahmenhandlung bietet den Hintergrund für eine Reise zu exotischen Schauplätzen dieser Welt. Von New York führt das Abenteuer über Macau und den Himalaja bis in den tiefsten Orient. An diesen Orten löst Howard Brooks mit Hilfe von Objektkombinationen oder Dialogen Rätsel der Marke »Komm am Türsteher vorbei« oder »Repariere diese Maschine«. Die Lösungen sind durchgehend logisch und mit genügend Hinweisen vorbereitet. Dagegen nerven die unnötigen, aber zahlreichen Schalter- und Logikrätsel. Tiefpunkt ist das Ausräumen eines Bienenstocks, in dem dreimal hintereinander dasselbe Logikproblem gelöst werden muss. Sound und Grafik überragen nicht, dafür sind die vielen Charaktere schön in die Render-Hintergründe eingebunden und gut vertont.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3125

THE SECRETS OF ATLANTIS

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Nobilis / Flashpoint
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

64

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Als The Secrets of Atlantis zum Test auf meinem Tisch landete, dachte ich zuerst: »Örgh, schon wieder so ein lausiges Render-Adventure, diesmal sogar als dreister Indy-Klon!« Aber siehe da, das Spiel erweist sich als gar nicht übel. Die vielfältigen Schauplätze, die spannende Handlung und die markigen Charaktere besitzen erstaunlich viel Charme. Zudem erreichen die Rätsel ein solides Niveau. Nur die unsäglichen Schalter- und Logikrätsel sowie die fummelige Bedienung hätten sich die Entwickler sparen können. Ansonsten: solide Adventure-Kost.

»Ahh... Atlantis!«



ETROM

Monster verhauen kann extrem langweilig sein.



Haben Sie es mit mehreren **Gegnern** zu tun, wird Etrom schnell unübersichtlich.

Eine einfache Rechnung: Nehmen Sie **Diablo**, ziehen Sie alle im Rollenspiel-Genre etablierten Designstandards ab, und Sie erhalten **Etrom**. Darin klicken Sie einen grob animierten Helden durch einen detaillierten Mix aus Fantasy und Mittelalter, klopfen allerhand Monster und sammeln Erfahrung. Ausrüstungsflut, Abwechslung und das »Noch ein Level«-Gefühl suchen Sie allerdings vergebens.

Ach ja, die Designstandards: Da wären zum Beispiel ausgefeilte Charactersysteme oder unterschiedliche Heldenklassen. Beides gibt es in **Etrom** nicht. Stattdessen steuern Sie einen generischen Standardrechen, der die tumben Gegnermassen wahlweise mit mittelalterlichen Äxten und Schwertern oder modernen Schusswaffen wie Maschinenpistolen oder Scharfschützengewehren erledigt. Das ist jedoch umständlicher als von **Diablo** und Konsorten gewohnt, da Sie die frei drehbare Kamera immer wieder selbst justieren müssen. Die Charakterverwaltung und die Übersichtskarten sind ebenso hässlich wie unpraktisch, und das zu kleine Inventar füllt sich allzu

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich kann mir gut vorstellen, wie sich die Designer zusammengesetzt und diskutiert haben, wie man ein neues Action-Rollenspiel entwickelt, ohne Diablo zu kopieren. Na, das ist ihnen durch und durch gelungen: Nur eine Heldenklasse, wirres Geklicke statt taktischer Kämpfe, langweilige Waffen und Gegenstände und die ausbleibende Langzeitmotivation katapultieren Etrom mit Vollgas in die Spielspaß-Hölle. Diablo wird sich freuen.

»Ins Fegefeuer damit«



schnell mit unbrauchbarem Krempel. Die triste und detailarme Grafik erinnert mit ihren Spireffekten und unscharfen Texturen an fünf Jahre alte Rollenspiele, der generische Sound nervt schon nach zehn Minuten. Speichern dürfen Sie übrigens nur an bestimmten Punkten – na, immerhin ein eingehaltener Designstandard.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3142

ETROM

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	PM Studios / Incagold
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

37



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

WENN RECYCLING, DANN RICHTIG

SO NICHT! Eigentlich sollte ich mich freuen: Erstmals überwindet mit **Biathlon 2007** eine Simulation meines liebsten Wintersports die 60er-Wertungshürde. Trotzdem habe ich mich sehr geärgert. Warum? Weil das Spiel fast eine 1:1-Kopie einer Einzeldisziplin aus **Winter Games 2007** ist, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen. Spielgefühl und Grafik sind absolut identisch, so dass sich Wintersportfans, die beide Programme kaufen, gehörig veralbert vorkommen werden. Der Publisher RTL und der Entwickler 49 Games wollen offenbar Produktionskosten sparen – aber bitte nicht auf Kosten der Kunden!

SO SCHON! Wie Recycling richtig geht, zeigen die französischen Entwickler von Nadeo: Auch ihr **Trackmania United** holt eigentlich nur sämtliche bisher erschienenen Teile des Rennspielbaukastens aus der Mottenkiste, um sie grafisch aufgehübscht erneut zu veröffentlichen. Und dennoch kann ich ihnen nicht böse sein, weil sie etwas Entscheidendes anders machen: Die direkt im Programm integrierte Community-Unterstützung hat es so noch nie gegeben. Sie macht **Trackmania United** trotz des Vorgänger-Recyclings zu einem völlig neuen Spielerlebnis. Mehr dazu im Preview in dieser Ausgabe.

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:

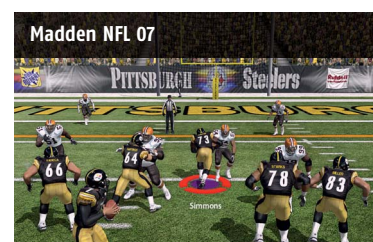
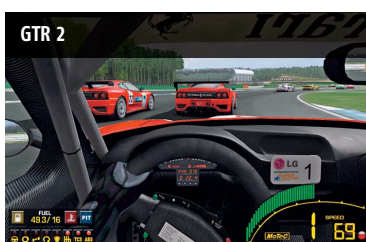
INHALT

Top Spin 2	106
Xpand Rally Xtreme	110
Winter Games 2007	112
Biathlon 2007	113
Sommer Sport Pack	113
Biathlon Champion 2007	113
Basketball Manager 2007	113
Eishockeymanager 2007	114
Sonic Riders	115

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 02/2007

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	10	10	10	8	10				
3	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10				
4	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10				
5	Fussball Manager 07	Manager	EA Sports	Bright Future	12/06	87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9				
6	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10				
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	NEU	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10				
9	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9				
10	Tony Hawk's AW	Funsport	Anaconda	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10				Fun-Faktor statt KI
11	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9				
12	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7				
13	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10				
14	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	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	8	6	10	9	8	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.



Ganz großes Tennis

TOP SPIN 2

Dagegen sieht Fifa richtig alt aus: Diese Xbox-360-Umsetzung schlägt auf in ein neues Grafikzeitalter im Sportspiel-Genre, zeigt aber auch spielerisches Talent.



Drei traurige Zahlen: 11, 46 und 58. So lauten die aktuellen Weltranglisten-Platzierungen der derzeit besten deutschen Tennisspieler Tommy Haas, Nicolas Pietrangeli und Philip Kohlschreiber. Schwarze Zeiten für den weißen Sport, wäre da nicht ein neues strahlendes Talent, das beste Chancen hat, nach Steffi Graf und Boris Becker als dritter Deutscher die Topposition der Weltrangliste zu erobern: Sie!

Denn die Tennis-Simulation **Top Spin 2** verfügt zum einen über einen mächtigen Spieler-Editor, mit dem Sie in Windeseile ein virtuelles Ebenbild von sich erstellen. Zum anderen lässt Sie der motivierende Karrieremodus garantiert nicht eher ruhen, bis Sie Roger Federer messen zu können. Denn während der Schweizer Ausnahmekönner die Aus-

tralian Open bestreitet, verdienen Sie Ihre ersten Weltranglistenpunkte in einem unbedeutenden Regionalturnier. Schließlich stehen Sie erst auf Ranglistenplatz 200, und nur die 60 besten Spieler der Welt dürfen an der Qualifikation zu einem Grand-Slam-Turnier teilnehmen. Um dort hinzukommen, benötigen Sie vor allem eins: Training. In witzigen Minispielen reißen Sie Kartonwände ein, treiben Bowlingkugeln gegen Kegel oder platzieren Aufschläge in vorgegebene Ecken des Spielfeldes. Zum Lohn gibt's Talentsterne, die Sie wie in einem Rollenspiel auf elf Charakterwerte wie Vorhand, Power, Präzision und Reflexe verteilen. Bei allem Trainingseifer können Sie jedoch nie alle Werte maximieren, was Sie ständig vor knifflige und spannende Entscheidungen stellt: Soll ich in Schnelligkeit und Ausdauer investieren und mir so einen Grundlinienflitzer heranzüchten? Oder verbessere ich vor allem Aufschlag und Reflexe und lege mich so auf kompromissloses »Serve & Volley«-Spiel fest?

Was lacostet die Welt?

Geld für die Trainingseinheiten verdienen Sie einerseits mit guten Turnierergebnissen, andererseits mit Werbeverträgen.

Sponsoren wie Adidas, Nike oder Lacoste statten Sie nicht nur mit Klamotten aus, sondern locken auch mit Sonderprämien, wenn Sie bestimmte Tennis-Aufgaben erfüllen, etwa einen Vertragspartner der Konkurrenzfirma besiegen.

Derart motiviert arbeiten Sie sich Stück für Stück die Weltrangliste empor. Anfangs spielen Sie noch auf Hinterhöfen gegen Fantasiegegner, reisen bald zu Major-Turnieren nach Rom und Dallas und stehen schließlich auf den originalgetreu nachgebauten Centre Courts der vier Grand-Slam-Turniere von Melbourne, Paris, Wimbledon und New York. Und spätestens dann treffen Sie auch auf die 24 lizenzierten Tennis-Stars von **Top Spin 2**: Roger Federer, Maria Sharapova und Kollegen ähneln ihrem realen Vorbild dabei nicht nur verblüffend deutlich im Aussehen, sondern auch in der Spielweise. Während etwa Andy Roddick nach dem Aufschlag bevorzugt ans Netz stürmt, vertraut Leyton Hewitt ganz auf die knallharten Returns seiner starken beidhändigen Rückhand.

Pro Evolution Tennis

Gut, dass **Top Spin 2** für jede Aktion der cleveren KI-Gegner die passende Schlag-Antwort parat



In diesem **Multiplayer-Partyspiel** versuchen Michael und Heiko, das Feld des Gegenübers einzufärben.

hat: Das Repertoire umfasst jede noch so kleine Tennis-Feinheit vom Drop-Lob über den Longline-Passierschlag bis zum Volley-Stoppball. Die Position Ihres

KÄFER AUF DEM HEILIGEN RASEN

Beim Test von Top Spin 2 sind uns folgende ärgerliche Bugs und Fehler aufgefallen:

- Die automatische Rumble-Funktion läuft nur auf dem Xbox-360-Gamepad einwandfrei. Andere Rumble-Pads funktionieren entweder gar nicht oder nur bei bestimmten Schlägen.
- Unglückliche Übersetzung: Das Einzel-Match verbirgt sich hinter dem Menüpunkt »Ausstellung«, der wörtlichen Übersetzung von »Exhibition«.
- Top Spin 2 verträgt keinen Task Switch. Sollten Sie aus Versehen die Windows-Taste drücken und danach zurück ins Spiel wechseln, so erscheint Ihr Spieler nur noch als schwarzer Schatten, und es kommt zu heftigen Rucklern.
- In seltenen Fällen stürzt Top Spin 2 mitten im Match ab und schickt Sie zurück auf den Desktop. Sicherheitshalber sollten Sie deshalb nach jeder überstandenen Runde den Menüpunkt »Karriere speichern und verlassen« wählen.



Tennis-Rollenspiel

Zu Karrierebeginn ist Ihr männlicher oder auch weiblicher Eigenbauspieler noch weit davon entfernt, sich mit Federer messen zu können. Denn während der Schweizer Ausnahmekönner die Aus-

DER KARRIEREMODUS



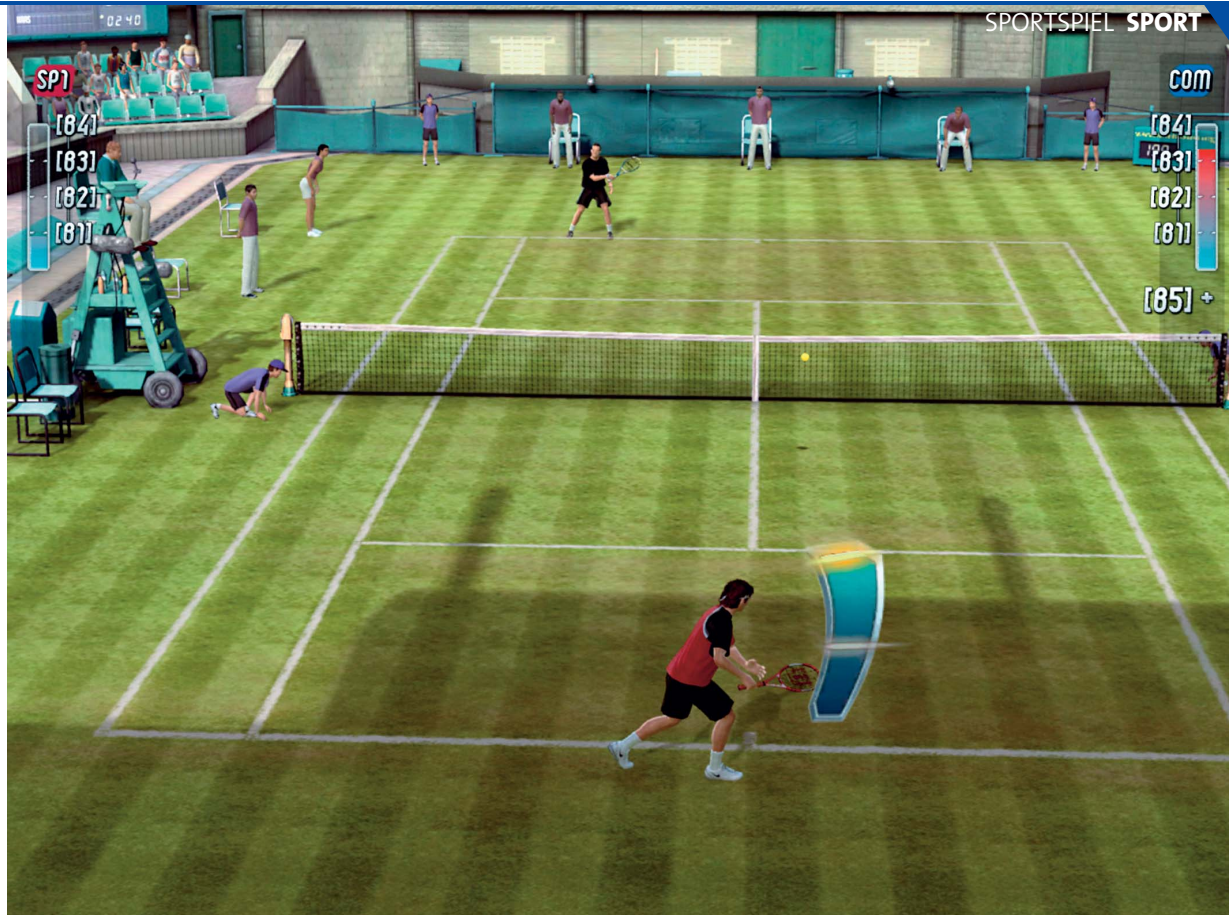
Per **Editor** bestimmen wir das Aussehen unseres Spielers.



Unser erstes **Turnier** findet in einem Urlaubsclub statt.



Erspielte Sterne verteilen wir auf unsere elf **Talente**.



In Person von Roger Federer (Vordergrund) versuchen wir auf dem Centre Court von **Wimbledon** einen Risikoschlag. Dazu müssen wir die Schwunganzeige im gelben Bereich stoppen. Die Momentum-Balken oben links und oben rechts zeigen, dass unser Gegner mehr fortgeschrittene Schläge ausführen darf.

Spielers, die Zeit für den Schlag und eine gehörige Portion Timing entscheiden, ob der Ball im Feld, Netz oder Aus landet. Enorm viele Fehler- und damit auch Frustquellen für Tennisneulinge, zumal Sie die hilfreichen Schlag-Tutorials nicht separat anwählen dürfen. Stattdessen müssen Sie im Karriere-Modus warten, bis Ihr Coach sich bequemt, Ihnen weiterzuhelfen.

Tennisfans und Kenner des Vorgängers freuen sich dagegen über die verblüffend glaubwürdigen Ballwechsel und die realistischen Auswirkungen des Bodenbelags. So springt die Filzkugel auf Sand deutlich hö-

her ab als auf Gras und kullert selbst nach einem verunglückten Stoppball gern noch über die Netzkante. Trotz solcher Glücksfaktoren haben Sie dank der präzisen Steuerung stets das Gefühl, dass allein Können und Taktik entscheiden – ein gutes Gamepad vorausgesetzt. Denn **Top Spin 2** ermöglicht zwar auch die Spielerkontrolle per Maus und Tastatur, die extrem empfindliche Mausabfrage macht platzierte Schläge jedoch nahezu unmöglich.

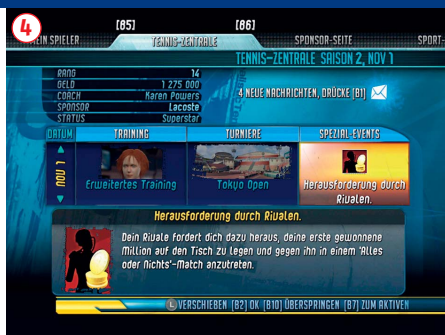
Zwo, eins, Risiko

Erfolgreiche Schläge steigern in **Top Spin 2** nicht nur Ihr Glücksge-

fühl, sondern auch Ihre spielerischen Möglichkeiten. Erfolgreiche Aktionen erhöhen eine Momentum-Balkenanzeige, und wenn diese einen bestimmten Wert erreicht, können Sie auf die neuen »Fortgeschrittenen Schläge« zurückgreifen: Der Konterschlag rettet bei harten ersten Aufschlägen oder Schmetterbällen und kostet nur wenig Momentum, während der Topspin-Passierball nahezu den kompletten Balken leert, dafür aber bei richtigem Timing fast sicher den Punkt bringt. Cleverer Motivationskniff: Die fortgeschrittenen Schläge erlernen Sie im Karriere-Modus nach und

nach von den Tennisstars – allerdings erst, wenn Sie diese zuvor in einem Trainingsmatch besiegen konnten.

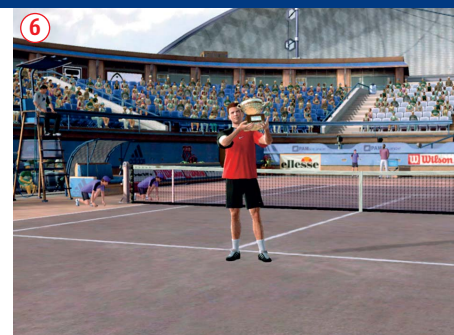
Noch mächtiger, jederzeit verfügbar, aber deutlich schwieriger in der Ausführung sind die Risikoschläge wie Stoppball, Cross oder Power-Return: Um diese Schläge möglichst erfolgreich zu platzieren, müssen Sie binnen Zehntelsekunden einen golfspielähnlichen Schwungbalken aufrufen und im richtigen Moment stoppen. Das erfordert Ninja-Reflexe und lohnt eigentlich nur in ohnehin schon ausweglosen Situationen – umso



Der **Kalender** zeigt verfügbares Training und Turniere.



Mit **Trainingsspielen** verdienen wir weitere Talentsterne.



Geschafft: Wir recken den ersten **Pokal** in die Höhe.



Die Tennis-Stars wie **Maria Sharapova** sehen ihren realen Vorbildern erfreulich ähnlich.

lauter der Jubelschrei, wenn ein solcher Schlag im Feld landet.

Wirbelt Asche auf

Spektakuläre Schläge gehören spektakulär inszeniert. **Top Spin 2** beweist da Sportgeist und zeigt auch grafisch und akustisch ganz großes Tennis: Fast fotorealistische Spieler hechten geschmeidig animiert nach dem Ball und wirbeln dabei rote Asche in die Luft. Es ist jedoch weniger die Technik als vielmehr die immer wieder verblüffende Liebe zum Detail, die Sie mitten auf den Centre Court versetzt. So jubelt das animierte 3D-Publikum umso lauter, je

trickreicher Sie den Punkt erzielen; bei den Neu Delhi Open begrüßt der Stadionsprecher die Spieler auf Hindi. Und nach dem hart erkämpften Wimbledonsieg stemmen Sie den originalgetreu nachgebauten Siegerpokal in die Höhe. Dieses ultimative Ziel jedes Tennisprofis erreichen geschickte Gamepad-Sportler zwar schon nach rund acht bis zehn Stunden, der Online-Modus via Gamespy (leider ohne Weltrangliste) und vor allem die enorm spaßigen Duelle an einem Rechner lassen dem vorzeitigen Karriereende jedoch keine Chance. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:8091

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Tennis zählt für mich zum Lahmsten, was das Sportfernsehen zu bieten hat. Entsprechend unbedarft wagte ich mich an Top Spin 2 heran und ging erstmal unter: Die KI spielt extrem stark, Tutorials gibt's nur im Karrieremodus. Letzterer lässt mich aber kalt – ich will spielen, nicht managen. Also muss ich mich durch Einzelpartien quälen und üben, üben, üben. Nach rund zwanzig Partien wandelt sich Top Spin 2 dann vom Frustprogramm zum spannend-flotten Tennisspaß. Nichts für Ungeduldige, aber weitaus unterhaltsamer als im Fernsehen.

»Steiniger Weg zur Tennisspitze«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Der Tennisspieler wirft seinen Schläger auf den Rasen, ich mein Gamepad auf den Schreibtisch. Noch nie habe ich mich mit einer Sportspielfigur so sehr identifiziert wie mit meinem selbstgebastelten Tennistalent. Schließlich habe ich ihn nicht nur erschaffen, sondern auch mit ihm gelernt, wenn er einen neuen Schlag beigebracht bekam. Mit ihm gelitten nach der ersten herben Niederlage. Und mit ihm gejubelt beim ersten Turniersieg.

Aber auch ohne das ganze Karriere-Brimborium ist Top Spin 2 eine Offenbarung für jeden Tennisfan: Es simuliert seine Sportart fast ebenso realistisch wie Pro Evolution Soccer 6 den Fußball und serviert massig originalgetreue Stars und Stadien. Tennisneulinge dürften sich jedoch angesichts des riesigen Schlagrepertoires etwas überfordert fühlen und sollten deshalb lieber auf Virtua Tennis 3 warten. Alle anderen müssen zuschlagen – pardon: aufschlagen!

»Aufschlag der Emotionen«



Ein **Aufschlag** aus der hübschen, aber unübersichtlichen Verfolgerperspektive.

TOP SPIN 2 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	PAM (Top Spin, GS 12/2004: 85 Punkte)	TERMIN (D)	1.12.2006
PUBLISHER	Anaconda	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersbeschr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden























GENRE: SPORT		
LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEST-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	 Radeon 9500 / 9600
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			 Geforce 6600 GT
2,2 GHz Intel			2,8 GHz Intel				3,6 GHz Intel			 Radeon X600 / X700
XP 2000+ AMD			XP 2600+ AMD				A64 3500+ AMD			 Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM			1,0 GB RAM				1,0 GB RAM			 Geforce 6800 GT
4,5 GB Festplatte			4,5 GB Festplatte				4,5 GB Festpl.			 Radeon X800 XL
			Gamepad				Xbox-360-Pad			 Geforce 7600 GT
										 Radeon X850 XT
										 Radeon X1900 XT
										 Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON										
Xbox-360-Gamepad										
 4:3  5:4  16:9  16:10										
KOPISCHSCHUTZ										
Securum										
Bildformate										
 4:3  Stereo  4:0  5:1  6:1  7:1										

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Einzel (2), Doppel (4), Partyspiele (4)
SPIELTYPEN	An einem PC, Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Riesenspaß an einem Rechner, online nur wenige Optionen und keine Weltrangliste.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spieler + geschmeidige Animationen + 3D-Publikum + abwechslungsreiche Stadien - immer wieder Ruckler	9/10
SOUND	+ dynamische Publikumsreaktionen + Stadiondurchsagen in Landessprache + realistische Effekte - kein Surround-Sound	9/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + viele Trainings-Minispiele und Schlag-Tutorials ... - ... die es aber nur im Karrieremodus gibt	7/10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue Spieler, Stadien und Tennisausrüstung - viele Fantasiegegner im Karrieremodus - Wiederholungen fehlen	8/10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad sehr präzise - passt sich automatisch dem Eingabegerät an - missglückte Maussteuerung	9/10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Karriere + Partyspiele + Online-Modus - kein Davis-Cup - Karriere etwas kurz	8/10
REALISMUS	+ glaubwürdige Ballphysik samt Netzrollern und Abprallern + gut recherchierte Spielerstärken - endlose Netzduelle	9/10
KI	+ unterschiedliche Spielweise je nach Gegner + setzt alle Schlagvarianten sinnvoll ein - zu stark beim ersten Aufschlag	8/10
MANAGEMENT	+ Fähigkeitenentwicklung wie im Rollenspiel + Sponsoring - viel Geld, aber wenig Investitionsmöglichkeiten	9/10
SPIELZÜGE	+ geniale Verzahnung von Momentum und fortgeschrittenen Schlägen + Risikoschläge wie Stoppbälle und Drop-Lobs	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: KONKURRENZLOS GUTE TENNIS-SIMULATION.





In harten Duellen fahren Sie um den Wagen des Gegners.



Das Tuning wirkt sich stark auf das Fahrverhalten aus.



Die Cockpitperspektive vermittelt naturgemäß das beste Geschwindigkeitsgefühl. Neu im Rally-Genre: mitfahrende Ghosts.

Extrem-Staubfressing

XPAND RALLY XTREME

Lang ist's her, dass es die letzte Rallye-Simulation gab. Umso erfreulicher, dass mal wieder ein gelungener Genrevertreter an die Startlinie fährt.



Wer hat gesagt, Auto fahren wäre leicht? Klar, auf der Landstraße, dem Supermarktparkplatz oder der eigenen Garagenauffahrt vielleicht. Nicht aber bei einer Rallye-Meisterschaft: Unbefestigte Schotter- und Schlammrinnen, Bäume, Felsen und Haarnadelkurven sowie die gnadenlos tickende Stoppuhr fordern das Letzte von jedem Profifahrer. Als solcher brettern Sie in **Xpand Rally Xtreme** vom polnischen Entwickler Techland (**Call of Juarez**, **Chrome**)

durch die Botanik. Dabei benötigen Sie fast genauso viel Konzentrationsvermögen wie die echten Rallye-Piloten. Denn in Sachen Schwierigkeitsgrad richtet sich **Xpand Rally Xtreme** fast nur an Fortgeschrittene.

Golf? Wolf? Hä?

Der Karrieremodus von **Xpand Rally Xtreme** macht nichts grundlegend neu: Sie wählen aus mehreren Turnieren ein Rennen aus, erfahren sich Siegpriämien und investieren diese in Tuning oder gleich ein neues Auto. Wenn Sie die verfügbaren Wettkämpfe im Schnitt als Zweitplatzierter verlassen, schaltet das Spiel nach und nach weitere Turniere frei. Das motiviert, denn im Verlauf dürfen Sie immer bessere Autos kaufen. Wo Sie zu Beginn noch mit schwach motorisierten und frontangetriebenen Möchtegern-Rallyeboliden fahren, warten später verhältnismäßig monströse Ge-

ländewagen mit Allradantrieb. Eines haben die über 20 Fahrzeuge aber gemein: Durch fehlende Lizenzen sehen sie ihren Vorbildern zwar verblüffend ähnlich, tragen aber teils lächerliche Fantasienamen. Wir sagen nur: RV Wolf 520.

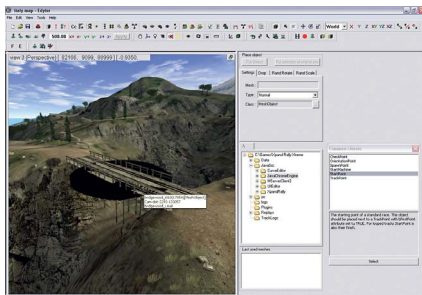
Unser Rat: Lenkrad!

Wenn Sie ein neues Profil anlegen, dürfen Sie zwischen »Arcade« und »Simulation« wählen, wodurch Sie im weitesten Sinne den Schwierigkeitsgrad festlegen. So lenken sich die Boliden im Actionmodus angenehmer gutmütig, in der Simulationsvariante benötigen Sie hingegen deutlich mehr Finger- und Zehenspitzengefühl. Problem: Sie dürfen den Schwierigkeitsgrad während der laufenden Kampagne nicht wechseln.

Wer also nach ein paar Rennen merkt, dass ihm der Simulationsmodus zu schwer ist, muss wohl oder übel von vorne anfangen. Die Fahrzeuge lassen sich übrigens sehr gut mit Tastatur steuern – allerdings reagieren sie dann etwas zu sensibel. Greifen Sie lieber zu einem Lenkrad mit Force-Feedback-Unterstützung. Dann entfaltet **Xpand Rally Xtreme** sein volles Potenzial, auch wenn manche Rüttelleffekte ruhig stärker hätten ausfallen können.

Scheibenkleister

Im Vergleich zu **Colin McRae Rally 05** wirkt das Fahrverhalten etwas weniger realistisch. Selbst im Simulationsmodus



Im mächtigen Editor bauen Sie eigene Strecken. Dabei brauchen Sie aber viel Einarbeitungszeit.



Sie können das Auto **komplett zerlegen**. Wir verlieren gerade Motorhaube und Heckschürze.

scheinen die Reifen mehr über die Piste zu gleiten, als sich tief in den Dreck zu graben. Trotzdem vermittelt das Spiel beim Fahren einen recht lebensechten Eindruck. Das liegt hauptsächlich an dem sehr detaillierten optischen Schadensmodell, durch das Sie fast jedes Teil am Auto (von der Motorhaube über die Türen bis zu den Seitenschürzen) demolieren oder ganz verlieren können. Schade nur, dass sich das kaum auf das Fahrverhalten auswirkt – Ihr Fahrzeug wird im Grunde nur langsamer. Ungewöhnlich für ein Rennspiel: **Xpand Rally Xtreme** bietet gleich fünf Kamera Perspektiven. Naturgemäß vermitteln die Motorhauben- und Stoßstangenkameras das beste Geschwindigkeitsgefühl. Die Cockpit-Perspektive ist den Entwicklern besonders gut gelungen. So gibt's selbstständig funktionierende Scheibenwischer, und wenn Sie ein Hindernis rammen, haben Sie fortan mit Rissen in der Windschutzscheibe zu kämpfen, die Ihnen die Sicht erschweren.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Bis Colin McRae Dirt erscheint, ist noch eine Weile hin. Da kommt mir Techlands Xpand Rally Xtreme als Zeitvertreib gerade recht. Das Fahrverhalten ist zwar nicht so realistisch wie beim großen Konkurrenten, reicht aber völlig für ein paar spaßige Offroad-Rennen. Und da ich nun endlich meine Gegner auf der Strecke sehe, hocke ich noch verbissener am Lenkrad, um den Sieg davonzutragen. Apropos vermissen: Der im Verlauf zu stark ansteigende Schwierigkeitsgrad gehört unbedingt gepatcht. Dann können auch Einsteiger ran.

»Hartes Pflaster«



Déjà vu-KI

Mehr noch als in anderen Rallyspielen wird Tuning in **Xpand Rally Xtreme** ganz groß geschrieben. Ob Motoren, Getriebe, Stoßdämpfer oder Bremsen – Sie können den Wagen bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Es gibt sogar unterschiedliche Reifen für Schlamm, Staub, Sand, Schotter, Asphalt, Schnee oder Eis. Das Tuning wirkt sich nicht nur spürbar auf das Fahrverhalten aus, sondern ist elementar wichtig für Ihren Erfolg. Denn wer sein Auto nicht ständig gewissenhaft auf dem neuesten Stand hält und Geld in bessere Teile investiert, kommt nicht gegen die harte Konkurrenz an. Von der bekommen Sie übrigens deutlich mehr mit als in jedem anderen Rallyspiel. Denn zum ersten Mal im Genre sehen Sie anhand eines Ghosts direkt auf der Piste, wie der Erstplatzierte fährt – das verstärkt das Wettkampfgefühl. Ärgerlich nur, dass man nicht wirklich von einer KI sprechen kann, denn die Gegner steuern stets gleich, machen immer dieselben Fehler und fahren mit denselben Zeiten durchs Ziel.

Mal hier, mal da

Rallye-Fahrer sind Weltenbummler. In **Xpand Rally Xtreme** fahren Sie durch Malaysia, China, Japan sowie Süditalien oder das Monument Valley im US-Bundesstaat Arizona. Allerdings ähneln sich die Strecken gerade zu Beginn sehr stark. Dass Sie durch den malaysischen statt durch den japanischen Dschungel fahren, erkennen Sie im



In **Offroad-Turnieren** fahren Sie gegen drei Kontrahenten – Rempelen inklusive.

Grunde nur durch vereinzelte, weit entfernte Bauwerke. Apropos weit entfernt: Wie etwa in **World Racing 2** schlängeln Sie sich nicht durch eng begrenzte Streckenschläuche, sondern heizen über weiträumige und aufwändig gebaute Karten, die besonders auf Anhöhen mit einer

immensen Weitsicht protzen. Vegetation und Beleuchtung sind auf hohem Niveau, allerdings gelingt es den etwas zu stark eingesetzten Unschärfefekten nicht, die schwammigen Texturen und detailarmen Autos zu verschleiern.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3152

XPAND RALLY XTREME RENN Spiel

ENTWICKLER Techland (Call of Juarez, GS 10/2006: 87 Punkte)
 PUBLISHER Deep Silver
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D) 29.11.2006
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ohne Altersbeschr.

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
1,3 GB Festplatte	1,3 GB Festplatte	1,3 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 Force Feedback
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ StarForce
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Alle Rennmodi der Kampagne (4)
 SPIELTYPEN Internet, LAN
 DEDICATED SERVER Ja
 FAZIT Viele Serveroptionen laden zum Rasen ein. Auf Dauer fehlt es an Abwechslung.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + enorme Weitsicht + schicke Beleuchtung + etwas detailarme Autos	7/10
SOUND	+ passende Geräuschkulisse + gute Effekte + etwas zu zahme Motorensounds	7/10
BALANCE	+ zwei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + wird recht zügig extrem schwer + dann kein Raum für Fehler	6/10
ATMOSPHÄRE	+ Wettkampfgefühl durch Ghost-Fahrer + Rennmodi mit echten Rempelen + detailliertes Schadensmodell + keine Lizenzen	7/10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur steuerbar + hervorragend mit Lenkrad + teils schwache Force-Feedback-Effekte	9/10
UMFANG	+ zusätzliche Rennmodi + über 20 Autos + mächtiger Streckeneditor	7/10
FAHRVERHALTEN	+ im Arcademodus sehr zugänglich + Im Simulationsmodus angenehm fordernd + etwas zu sensibel	7/10
KI	+ fährt als Ghost mit + realistische Zeiten + macht immer dieselben Fehler an denselben Stellen	8/10
TUNING	+ massenhaft Tuningteile + Fahrzeugeinstellungen sehr genau einstellbar + Tuning wirkt sich ziemlich stark aus	9/10
STRECKENDSIGN	+ weiträumige Areale + später abwechslungsreich fordernde Rallyepisten + zu Beginn sieht alles gleich aus	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: GELUNGENE RALLYE-RASEREI FÜR FRUSTRESISTENTE.



Schnee von gestern

WINTER GAMES 2007

Knapp ein Jahr nach Torino 2006 liefern die Entwickler die Quasi-Fortsetzung des Sportspiels nach. In der hat sich kaum etwas getan.

Man könnte es fast als Disziplin für die nächsten Winterspiele vorschlagen: Suchen Sie die Unterschiede zwischen **Torino 2006** und seinem Nachfolger **Winter Games 2007**! Denn obwohl der Entwickler 49 Games diverse Details verändert hat, sind die beiden Spiele fast identisch. Das stört im Grunde wenig, war doch **Torino 2006** ein gutes Spiel. Bleibt nur die Frage:

Braucht man **Winter Games 2007** dann überhaupt?

Aller guten Dinge sind drei...zehn

13 mal mehr, mal weniger realistisch simulierte Disziplinen stehen zur Auswahl, von der Ski-Abfahrt (Slalom, Super-G etc.) über Bobfahren (2er- und 4er-Bob) bis hin zum Skisprung, Eisschnelllauf und Biathlon. Im Gegensatz zu **Torino 2006** ist nun auch Curling dabei. Das macht in Ubisofts **Curling 2006** aber mehr Spaß. Wahlweise starten Sie ein Turnier aus sieben oder 13 zufällig zusammengestellten Disziplinen oder legen die Anzahl und Reihenfolge in übersichtlichen Menüs selbst fest. Optionen suchen Sie vergebens – Sie dürfen nicht mal das Geschlecht der Athleten bestimmen. In den Wettkämpfen selbst zeigen Ihnen hilfreiche Anzeigen am unteren Bildschirmrand, welche Taste Sie wann drücken müssen. Beim Bobfahren hält Sie neuerdings eine Ideallinie auf Kurs. Leicht ist **Winter Games**

2007 trotzdem nicht. Selbst auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden kommen Sie nur mit einiger Übung aufs Siebertreppchen. Wem das nichts ausmacht, der kann sich dann auch an den 43 teils bockschweren Mini-Aufgaben versuchen. Technisch hat sich im Vergleich zu **Torino 2006** nichts getan; das Spiel sieht aber nach wie vor gut aus und vermittelt besonders



In der **Bobbahn** gibt es nun eine Ideallinien-Anzeige.



Neue Disziplin gegenüber Torino 2006: **Curling**.

beim Super-G und im Eiskanal ein ganz hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3006

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ob die Detailverbesserungen und die neue Disziplin in **Winter Games 2007** tatsächlich einen Neukauf rechtfertigen, bezweifle ich ernsthaft. Dafür ähneln sich Nachfolger und Original zu stark. Aber Spielern, die **Torino 2006** nicht kennen, sich aber mal am Wintersport probieren möchten, kann ich RTIs Titel wärmstens empfehlen. Fans mit Schnee im Blut lege ich die Winterspiele sowieso ans Herz – nirgendwo sonst werden Sie momentan derart gefordert. Und in Sachen spielerischer Abwechslung hat **Winter Games 2007** ohnehin Gold verdient.

»Wer sagt, Sport wäre leicht.«



Super-G-Abfahrten vermitteln ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. (1280x960)

WINTER GAMES 2007 SPORTSPIEL

ENTWICKLER 49 Games (Torino 2006, GS 03/2006: 74 Punkte)
PUBLISHER RTL Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch

TERMIN (D) 7.12.2006
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Hotseat-Modus (4), Splitscreen (2)
SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Kaum Wettkampfstimmung im Hotseat-Modus. Splitscreen macht hingegen Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	geschmeidige Animationen oft schwammige Texturen	recht detaillierte Umgebung hässliches Publikum	7/10
SOUND	gelungene Soundkulisse ...der sich aber schnell wiederholt	gut gesprochener Kommentar... unpassende Musik	6/10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade für Einsteiger zu schwer	nützliche Hilfen	8/10
ATMOSPHÄRE	gute Wettkampfstimmung nette Siegerehrungen und Einweihungsfeier	keine Lizenzen	8/10
BEDIENUNG	intuitive Tastatur-Steuerung nicht bei jeder Disziplin ideal gelöst	sehr leicht zu erlernen	8/10
UMFANG	13 Disziplinen Multiplayer-Teil	43 motivierende Bonusaufgaben keinerlei Langzeitmotivation	8/10
REALISMUS	sehr arcade-lastig und leicht zu beherrschen Disziplinen unterschiedlich realistisch		6/10
KI	meistens nachvollziehbare Zeiten besonders beim Curling sehr clever		9/10
MANAGEMENT	alle Nationen spielen sich gleich nicht wählbar	Geschlecht der Athleten keine Kampagnen-Optionen	2/10
SPIELZÜGE	jede Disziplin spielt sich anders schwer zu meistern	leicht zu lernen, sehr abwechslungsreich	10/10

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: **ABWECHSLUNGSREICHE, KURZWEILIGE WINTERSPIELE.**



BIATHLON 2007

Der erste talentierte Wintersport-Shooter.

Durchschnittswertung aller bisher in GameStar getesteten Biathlon-Simulationen: 29 Punkte. Keine allzu har-

te Konkurrenz für die Wintersport-Fließbandarbeiter von 49 Games (**Skispringen 2007**, **Ski Alpin Racing 2007**, **Winter Games 2007**) zumal sie die Kombination aus Skilanglauf und Scheibenschießen schon in **Torino 2006** recht Spaßig umgesetzt haben. Das Grundprinzip von **Biathlon 2007** funktioniert tatsächlich prächtig: Mit den Pfeiltasten steuern Sie Ihren Athleten über neun halbwegs originalgetreu nachgebaute Loipen wie Ruhpolding oder Oberhof, die Leertaste bestimmt den Krafteinsatz. Je nach Streckenprofil knabbert das Laufen mehr (Anstieg) oder weniger (Abfahrt) an Ihren Ausdauerreserven, die Sie auch mit Zwischensprints



Positionskampf im **Massenstart-Rennen**. Andere Rennmodi fehlen.

immer weiter aufbrauchen. Klingt simpel, erfordert aber ebenso gute Loipenkenntnisse wie taktische Planung. Am Schießstand helfen dagegen nur Fingerspitzengefühl und Luftanhalten per Tastendruck, um das zitterige Fadenkreuz in Richtung Scheibe zu bewegen.

Talent bringt **Biathlon 2007** also mit, dafür fehlt es bei der Motivation: Die Karriere entpuppt sich als uninspirierte Aneinanderreihung von Rennen – oh-

ne Training, ohne Ausrüstungskauf, ohne Sponsoren. Einziger Rennmodus ist der Massenstart, es gibt weder Verfolgungs- noch Staffelwettbewerbe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3144

RTL BIATHLON 2007

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	49 Games / RTL Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

60



► DVD: Test-Check



► USK: ohne Altersbeschränkung

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Sie mögen Biathlon? Dann kaufen Sie **Winter Games 2007** vom gleichen Entwickler. Denn das simuliert das Skifahren und Schießen genauso gut und liefert außerdem noch zwölf weitere Wintersportdisziplinen. Ob ich nun auf einer oder auf neun Strecken fahre, macht für mich keinen Unterschied, weil sich der Spielablauf ohnehin ständig wiederholt. Wo bleiben die zusätzlichen Reize wie Trainings-Minispiele, Staffelfahren, Siegerehrungen oder ein motivierender Karrieremodus? So lange 49 Games hier nicht nachbessert, bleibt Biathlon für mich ein Fernsehsport.

»Talent ist nicht alles«



BIATHLON CHAMPION 2007



Dichtes **Schneetreiben** verhindert den Sieg nicht.

Im Vergleich mit **RTL Biathlon 2007** verliert **Biathlon Champion 2007** in den Kategorien Präsentation, Bedienung und Zugänglichkeit. Dafür punktet die Simulation durch mehr Realismus, mehr Taktik und einen größeren Managerteil. Einsteigern und Gelegenheitsspielern sei aber erst die RTL-Konkurrenz empfohlen.

PCL

SOMMER SPORT PACK



Es heißt, **Beach Volleyball** sei sexy...

Wer mitten im Winter ein **Sommer Sport Pack** angeboten bekommt, stutzt erstmal. In diesem Fall zu Recht. Die Sammlung von fünf Sportarten (darunter Beach Soccer und Beach Volleyball) bietet unansehnliche Grafik, miese Steuerung und keine Abwechslung. Das hätte schon vor zehn Jahren niemand gekauft.

PCL

BASKETBALL MANAGER 2007



Die **Spieldarstellung** in voller Pracht.

Nach Handball in der letzten und Eishockey in dieser Ausgabe, nun der nächste und gleichzeitig schlechteste Nicht-Fußball-Manager: **Basketball Manager 2007**. Grafik gibt es keine, da alles textbasiert funktioniert, und die Spieldarstellung rückt keine notwendigen Informationen raus. So wird Basketball zum Glücksspiel.

PCL



► DVD: Test-Check

BIATHLON CHAMPION 2007

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	So What / Emme
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

51

SOMMER SPORT PACK

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

10

BASKETBALL MANAGER 2007

GENRE	Sportmanager
PUBLISHER	Icehole / Beat Games
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

39

Da geht der Puck ab!

EISHOCKEY-MANAGER 2007

Wer keinen Fußball mag, aber Sportmanager-Spiele, hatte bisher schlechte Karten. Bisher...

Wer ist amtierender deutscher Meister im Fußball? Klar, die Bayern. Und wer im Eishockey? Äh, Köln, Mannheim oder doch Berlin? Abseits vom Fußball und von Lichtgestalten wie Boris Becker oder Michael Schumacher tun sich andere Sportarten schwer mit der öffentlichen Präsenz. Auch der **Heimspiel Eishockeymanager 2007** von Greencode begibt sich auf ein Terrain, das hierzulande vom Fußball besetzt ist: das der Sport-Managementspiele.

Text schlägt Bild

Der bereits vor zwei Jahren erschienene Vorgänger **DEL Eishockeymanager 2005** überzeugte



Die Menüs sind meist aufgeräumt und übersichtlich.

te durch seinen ausgefeilten Managementpart, die offizielle DEL-Lizenz und großen Umfang (auch dank dem Editor). Der Nachfolger knüpft daran nahtlos an. Auch hier trainieren, organisieren und verwalten Sie einen Eishockeyklub, wahlweise aus der ersten bis vierten deutschen Liga oder einer ausländischen Liga (die leider ohne Lizenz). Über gut aufgeräumte Menüs bestimmen Sie die Aufstellung und Taktik, führen Vertragsverhandlungen oder bauen das Stadion aus. Spieltage werden entweder in einem Textmodus oder in einer 3D-Ansicht ausgetragen. Während der Textmodus wie beim Fußballkonkurrenten **Anstoss 2007** das Spielgeschehen gut und spannend wiedergibt, leidet die 3D-Darstellung an veralteter Grafik und unrealistischer Spieldarstellung. Zwar sieht man die grobe taktische Richtung gut umgesetzt, und das Spiel wogt realitätsnah hin und her, aber Tore fallen fast ausschließlich aus der Halb- oder Ferndistanz. Tore aus dem Getümmel, umspielte Tor-



In der 3D-Spieldarstellung hat sich seit dem Vorgänger nur wenig getan.

warte oder korrekte Powerplay-Situationen sind Fehlanzeige.

Entscheidungsfaul

Das Spiel kann in fünf Schwierigkeitsgraden bestritten werden. Vom Einsteiger bis zum Profi dürfte sich da jeder zu rechtfinden, zumal die meisten

Management-Menüs über eine Automatik-Funktion verfügen. Haben Sie zum Beispiel keine Lust, sich um die Stadionrenovierung oder die Aufstellung zu kümmern, können Sie das dem Computer überlassen. Der entscheidet meist vernünftig. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3192

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007 EISHOCKEYMANAGER

ENTWICKLER Greencode (DEL Eishockeymanager 2005, GS 11/04: 81 Punkte)
PUBLISHER The Games Company
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 46 S. Handb. USK ohne Altersbeschr.

TERMIN (D) 8.12.2006
CA. PREIS 40 Euro



► USK: ohne Altersbeschränkung

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 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Hot-Seat (4)
SPIELTYPEN Offline
DEDICATED SERVER –
FAZIT Multiplayer ausschließlich im Hot-Seat-Modus, daher nur für geduldige Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ angenehme Menüs + 3D-Darstellung von Stadion, Publikum und Umgebung hässlich + Spieleranimationen sehr hakelig	5/10
SOUND	+ schöne Stadionsounds + Musikkunterlegung + zu wenig Songtitel + Stadiongäusche kaum auf Spielszenen abgestimmt	6/10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + jeder Schwierigkeitsgrad weiter individuell konfigurierbar + sehr viele Automatikfunktionen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ DEL- und ASSTEL-Lizenz + Eishockey-Feeling + keine Hexenkessel-Atmosphäre + keine ausländischen Lizenzen (z.B. NHL)	7/10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Maussteuerung + gute Menüleisten + nicht immer klar, was angeklickt werden kann + Menüs teils verschachtelt	7/10
UMFANG	+ 16 Ligen in zwölf Ländern + umfangreicher Editor + theoretisch endlos spielbar + bis zu vier Manager + nur Hot-Seat	9/10
REALISMUS	+ Spiele wogen hin und her + Ergebnisse realistisch + 3D-Spieldarstellung unrealistisch: nur Distanztore, kein Powerplay	6/10
KI	+ Automatik-Funktionen agieren sinnvoll + Spieler und Umfeld reagieren angemessen + gegnerische Taktik teils undurchschaubar	7/10
MANAGEMENT	+ viele Einstellungsmöglichkeiten + sehr gute Block-Verwaltung + Bau- und Finanzfähigkeit + Jugend und Presse vernachlässigt	9/10
SPIELZÜGE	+ Team setzt Taktik gut um + Spieleingriffe spürbar + Verhalten detailliert einstellbar + keine direkten Anweisungen im Spiel	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: MANAGER-REFERENZ FÜR NICHT-FUSSBALLER.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich gebe es ja zu, Eishockey gehört nicht zu meinen bevorzugten Sportarten, aber trotzdem hat es mir der Heimspiel Eishockeymanager 2007 angetan. Vor allem der individuell einstellbare Schwierigkeitsgrad gefällt mir. So kann ich auf höchster Stufe trotzdem mit unendlichen finanziellen Reserven spielen und mich so ausschließlich auf die Spieltaktik konzentrieren. Oder ich gestalte mir den leichtesten Schwierigkeitsgrad spannender, indem ich die »Kann entlassen werden«-Funktion aktiviere. Und die automatischen Hilfen übernehmen die Aufgaben, auf die ich gerade keine Lust habe. Dafür muss ich bei anderen Spielen teure Co-Trainer einstellen. Wenn jetzt noch die Spieldarstellung zeitgemäß wäre, würde ich sogar die Fußball-Winterpause mit diesem Spiel verbringen.



»Ernsthafte Alternative«

SONIC RIDERS

Segas Igel ist nicht tot zu kriegen. Oder doch?



Dem **Surfbrett** von Tails geht mitten auf dem Kurs die Luft aus. Uns auch – vor Ärger.



► DVD:
Test-Check



► USK:
ab 6 Jahren

Sind Sie ein Ninja? Oder haben zufällig die Reflexe eines Kolibris? Wenn nicht, sollten Sie die Finger von dem Action-Rennspiel **Sonic Riders** lassen. Denn wie nach 15 Jahren **Sonic** nicht anders zu erwarten, hetzen Sie den blauen Igel mit einem unglaublichen Affenzahn durch die Levels – wenn auch diesmal nicht zu Fuß, sondern auf schnittigen Surfbrettern. Mäßiges Fahrverhalten, unfaire Gegner-KI und der knüppelharte Schwierigkeitsgrad nehmen dem Titel allerdings jeden Spielspaß.

Das Herz von **Sonic Riders** ist der spärliche Karrieremodus. Darin absolvieren Sie Aufga-

ben, etwa mindestens Dritter zu werden oder einen bestimmten Gegner zu überholen. Der Schwierigkeitsgrad überschreitet oft die Schmerzgrenze, denn das Spiel lässt keinen Raum für Fehler. Und die passieren bei so einem Höllentempo ständig. Zwar gibt es sammelbare Boni, die zum Beispiel Ihre Geschwindigkeit erhöhen oder einem Gegner die Antriebsluft klauen. Sie holen die unfair gut fahrenden Kontrahenten damit aber trotzdem nicht ein. Ärgerlich: In **Sonic Riders** gibt's (abseits der Kampagne) zwar viele verschiedenen Rennmodi, aber nur fünf Strecken dafür. Die hat das Team immerhin sehr ideen- und abwechslungsreich gebaut. Technisch ist das Spiel allerdings hoffnungslos veraltet: Die Comic-Grafik wirkt detailarm, und der Sound nervt bereits nach zehn Minuten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/893

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Sonic Riders ist ein Paradebeispiel dafür, wie man einen bekannten Namen totreitet. Selbst als bekennender Igel-Fan der ersten Stunde trete ich das Spiel sofort in die Tonne. Fahrverhalten, Gegner-KI, Umfang, Schwierigkeitsgrad, Grafik und Sound – eigentlich alles in diesem Titel kommt nicht mal annähernd gegen die versammelte Rennspiel-Konkurrenz an. Da kann Sega noch so blau und dick »Sonic« auf die Packung schreiben.

»Die Marke ist tot!«



SONIC RIDERS

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Sonic Team / Sega
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

48

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
NEU 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
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
NEU 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
NEU Dungeon Lords	Rollenspiel	70	2005	08/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Earth 2160	Echtzeit-Strategie	79	2005	08/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
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
NEU Resident Evil 3	3D-Action	68	2000	12/00	Xplosiv	10 Euro	—
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
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	87	2005	04/05	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ^a
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 ^a
NEU 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 ^a
Serious Sam 2	Ego-Shooter	79	2005	11/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Shattered Union	Rundentaktik	75	2005	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Silent Hunter 3	Simulation	87	2005	05/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU 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
Stronghold 2	Echtzeit-Strategie	85	2005	06/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
The Longest Journey SE	Adventure	81	2000	03/00	Dtp	20 Euro	(01805) 216 698 ^a
NEU 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
NEU Torino 2006	Sportspiel	74	2006	03/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
NEU 3in1 Adrenalin Pack	Juiced, Moto GP 3, MX vs. ATV Unleashed	83	02/07	THQ	20 Euro	(0900) 150 55 11 ^a
NEU Action Collection	Boiling Point, Line of Sight: Vietnam, Tactical Ops	59	02/07	Atari	20 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
NEU Ankh Gold	Ankh SE, Ankh: Herz des Osiris	78	—	Bhv	40 Euro	(0800) 248 46 85
NEU 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 ^a
Die Siedler 5 Gold	Siedler 5 + Nebelreich + Legenden	85	—	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
F.E.A.R. Gold	F.E.A.R. + Extraction Point	87	01/07	Vivendi	45 Euro	(0900) 115 12 00 ^a
Gold Games 9	Splinter Cell 3, Silent Hunter 3, Prince of Persia 2, 7 weitere	83	11/06	Ubisoft	30 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
Dungeon Siege 2 Deluxe	Dungeon Siege 2 + Broken World	83	12/05	2K Games	30 Euro	(0900) 139 14 91 ^a
Prince of Persia 3 Special Ed.	Prince of Persia 1-3	83	—	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
NEU Rote Geschenkbox	Act of War, Crashday, Dragonshard, Boiling P., Rollerco. 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 17 ^a
The Movies Gold	The Movies + Stunts & Spezialeffekte	85	10/06	Activision	35 Euro	(01805) 225 155 ^a
Total War: Eras	Rome + Addons, Medieval + Addon, Shogun + Addon	88	09/06	Sega	45 Euro	(0900) 110 73 42 ^a
NEU Tycoon Box	Tycoon City: N.Y., Transport Manager, Rollercoaster Tycoon 2	74	02/07	Atari	20 Euro	(0900) 177 18 83 ^a

0,12 Euro/Minute 0,24 Euro/Minute 0,48 Euro/Minute 0,62 Euro/Minute 0,99 Euro/Minute 1,24 Euro/Minute 1,49 Euro/Minute 1,86 Euro/Minute

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit **NEU** markierten Titel haben wir daher abgewertet.

ROTE GESCHENKBOX

Ataris Farbenlehre, Kapitel eins.



DVD:
Budget-Video



USK:
ab 16 Jahren

Rot ist die Farbe der Liebe. Vier oder fünf Spiele in Ataris **Roter Geschenkbox** gehen's aber kämpferisch an. Da platzen Panzer, schießen Guerrillas, zerbeulen Autos. Aktuelle Patches und PDF-Handbücher gibt's auf den Datenträgern.

Act of War: Im Strategiespiel schlagen Sie futuristische Echtzeit-Gefechte. Der taktische Anspruch lässt aber zu wünschen übrig; das größere Heer gewinnt. Dafür hagelt's spektakuläre Effekte, zwischen den Missionen erzählen Realfilme die Story. Kurzweiliger Strategie-Snack.

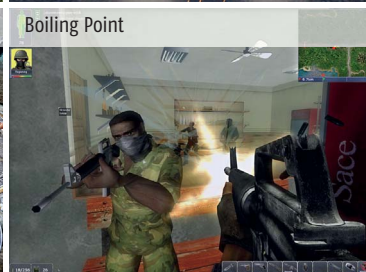
Crashday: Das Action-Rennspiel dreht sich ganz um Schrott. Per Auto zerlegen Sie die Karren Ihrer Rivalen, unter anderem in

Zerstörungsrennen und im coolen »Pass the Bomb«-Modus. Alleine ist's öde, im Netzwerk aber ein 1A-Partyspiel.

Dragonshard: Im ersten Echtzeit-Titel mit D&D-Lizenz kämpfen Sie über und unter der Erde. Dabei nerven Ressourcensammel-Pausen, zudem werden die Quests eintönig. Der Ebenenwechsel hebt **Dragonshard** aber aus der Echtzeit-Masse heraus.

Boiling Point: Auf der Suche nach Ihrer Tochter ballern Sie sich im Shooter durch eine Bananenrepublik. Nach Rollenspiel-Manier lernen Sie den Umgang mit Waffen und Vehikeln, doch Bugs und Logikfehler stören.

Rollercoaster Tycoon 2: Im Aufbauspiel errichten Sie einen



Vergnügungspark. Die Attraktionen-Vielfalt sorgt für Langzeitpaß, technisch ist das 2D-Programm aber veraltet.

Fazit: Dank **Act of War** und **Dragonshard** sind Strategen mit der **Roten Geschenkbox** gut bedient. **Crashday** spricht Mehrspieler-Raser an, **Boiling Point** und **Rollercoaster Tycoon 2** sind schwache Dreingaben. **GR**

ROTE GESCHENKBOX

SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER Atari
CA. PREIS 30 Euro

Act of War	GS 05/2005: 80 Punkte
Crashday	GS 04/2006: 79 Punkte
Dragonshard	GS 12/2005: 79 Punkte
Boiling Point	GS 07/2005: 68 Punkte
Rollercoaster Tycoon 2	GS 12/2002: 67 Punkte

FAZIT: SAMMLUNG FÜR STRATEGEN.



BLAUE GESCHENKBOX

Ataris Farbenlehre, Kapitel zwei.



DVD:
Budget-Video



USK:
ab 16 Jahren

Blau ist die Farbe der Treue. Wer Atari treu bleiben will, wirft nach der roten (siehe oben) nun noch einen Blick auf die **Blaue Geschenkbox**. Auch darin liegen fünf Programme samt aktueller Patches und PDF-Handbücher.

Fahrenheit: Im innovativen Adventure lösen Sie keine Rätsel, sondern simple Minispiele und Reaktionstests. Die packende Mystery-Geschichte mit lebendigen Charakteren sollten Genre-Freunde dennoch nicht verpassen, trotz des etwas enttäuschenden Endspiels.

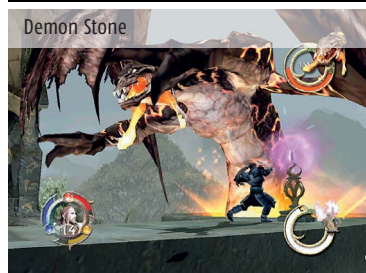
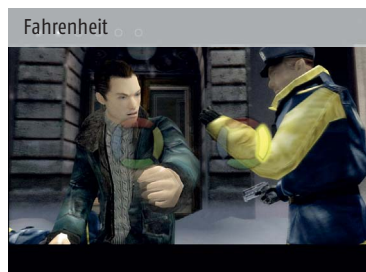
Tycoon City: New York: In der stimmungsvollen Bürgermeister-Simulation verwalten und erweitern Sie das originalge-

treue New York. Aufbaufreunde haben ihren Spaß dran, obwohl Bedienungsschwächen stören.

Demon Stone: Mit Ihrem Heldentrio schnetzeln Sie im 3D-Actionspiel Dämonen und Drachen. Mit acht Stunden ist die flotte Metzelei etwas kurz, langweilig wird sie aber nie.

Desperados: Obwohl es schon rund fünf Jahre alt ist, macht das Wildwest-**Commandos** immer noch Spaß – dank der 1A-Atmosphäre und der taktisch fordernden, wenn auch teils frustig schweren Aufträge. Grafisch ist der 2D-Titel angestaubt.

Mark Ecko's Getting Up: Im übertrieben brutalen 3D-Actionspiel prügeln Sie sich als Sprayer mit berechenbaren KI-



Rivalen oder besprühen Wände mit Logos. Letzteres spielt sich schön originell, doch auf Dauer nerven ungenaue Steuerung und tumbe Klischeesprüche.

Fazit: Alle Spiele sind ordentlich, der Mix ist ausgewogen. Wer Strategie, Action und Adventures mag, kann zur **Blauen Geschenkbox** greifen. Lediglich Sportler gehen leer aus. **GR**

BLAUE GESCHENKBOX

SPIELESAMMLUNG

PUBLISHER Atari
CA. PREIS 30 Euro

Fahrenheit	GS 10/2005: 81 Punkte
Tycoon City N.Y.	GS 04/2006: 80 Punkte
Demon Stone	GS 03/2005: 77 Punkte
Desperados	GS 05/2001: 77 Punkte
Getting Up	GS 04/2006: 72 Punkte

FAZIT: AUSGEWOGENER GENRE-MIX.



TITAN QUEST

Mythologischer Hack-Braten.



Unser Geister- und Erdmagier bekämpft die Schamanen und Schützen der Tigermenschen.



DVD-XL:
Budget-Video



EXTRALEBEN:
Patch-Tests:
Sprachpatch



USK:
ab 12 Jahren

Was kommt Ihnen in den Sinn, wenn Sie die Begriffe »Sammelsucht« und »Antike« verbinden? Ein Antiquitätenfan mit Nickelbrille, der Römerscherven in Staubvittrinen häuft? Oder ein Kampfmagier, der sich durch Tigermenschen hackt und Mumien mit Feuerbällen brät? Letzterer stammt aus dem schönen **Diablo**-Klon **Titan Quest**, in dem Sie sich als einsamer Held durch die griechische, ägyptische und chinesische Mythologie metzeln – zum Budgetpreis von 25 Euro. Wie jedes gute Action-Rollen-

spiel motiviert **Titan Quest** mit der Belohnungsspirale: Ständig findet Ihr Recke Gegenstände und lernt frische Talente. Das weckt Ihre Sammelucht. Schon früh im Spiel nimmt Ihr Monsterjäger zwei Berufe an, die seine Fähigkeiten bestimmen. Wer mag, bastelt etwa einen Feuermagier, der auch gut mit dem Schwert schnetzelt. Mit Talentpunkten schalten Sie neue Zauber frei oder verbessern bestehende. Die größte Schwäche von **Titan Quest**: Die dünne Story um einen rachsüchtigen Titanen spielt keine große Rolle; schöne Zwischenfilme à la **Diablo 2** fehlen. Zudem fordern die Gefechte wenig Taktik, simples Draufloshacken oder -zaubern genügt. Das Sammelprinzip motiviert dennoch wochenlang, auch im guten Koop-Modus für bis zu sechs Helden via LAN oder Internet.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F100](#)

TITAN QUEST

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	Iron Lore / THQ
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

86

»Das moderne Diablo«



micha@gamestar.de

Obwohl **Titan Quest** in der Antike spielt, ist es nicht antiquiert: Iron Lores Action-Rollenspiel transportiert das **Diablo**-Suchtprinzip gekonnt ins 3D-Zeitalter. Wenn auch nicht ganz perfekt, die taktikarmen Kämpfe und die lahm präsentierte Story stoßen Kennern von **Diablo 2** sauer auf. Doch was soll's, das Spiel fließt; stets jagt mein Held nach Talenten und Gegenständen. Wer Action-Schnetzereien mag, darf den Titanenkampf für rund 25 Euro nicht verpassen. Allerdings sollten Sie vor dem Start alle Patches installieren. Die beseitigen diverse Nervbugs und fügen die gute deutsche Sprachausgabe hinzu.

SPELLFORCE 2

Spitzencocktail: 1 Teil Strategie, 1 Teil Rollenspiel.



In der riesigen Hauptstadt Siebenburg gibt es für unsere Heldengruppe viel zu tun.

Fisch oder Fleisch? Beutles oder Stones? BMW oder Audi? Michael Graf oder Petra Schmitz? Die Welt ist voll von scheinbar unüberbrückbaren Gegensätzen. Der Entwickler Phenomic bewies dennoch Mut zum Mix und wagte mit **Spellforce 2** zum zweiten Mal die Fusion aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Ergebnis: Die Gegensätze sind keine mehr.

In der packend erzählten Einzelspieler-Kampagne schlüpfen Sie in die Rolle eines Shaikan, eines Ausgestoßenen, der ein tieferes Geheimnis mit sich trägt. Dem Helden zur Seite stehen mehrere Mitstreiter, die mit der Zeit zur Party hinzustoßen. Jeder Charakter verfügt über einen Fertigkeitenbaum, der in Magie und Kampf unterteilt ist. Während Sie Ihren Haupthelden frei gestalten können, ist bei den meisten Partymitgliedern die Ausrichtung bereits grob vorgegeben. Wie in einem Echtzeit-Rollenspiel kämpft sich Ihre Gruppe über 20 riesige Inseln mit unzähligen Quests. Regelmäßig wird Ihnen dabei das Kommando über eine Basis erteilt, die Sie, wie aus Echtzeit-Strategiespielen gewohnt, aus-

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Spellforce 2 trifft genau meinen Nerv, denn wer meine beiden Lieblingsgenres Rollenspiel und Strategie in einem so furiosen Mix ausgewogen vereint, der verdient Bestnoten. Vor allem die Einzelspieler-Kampagne gehört zu den Besten auf dem Markt. Das liegt nicht nur an der Spitzenpräsentation, sondern vor allem an den spannend erzählten Geschichten. Puristische Strategie- wie Rollenspieler mögen über den (Un-)Sinn eines solchen Genre-Mixes streiten. Geschmackssache. Aber wenn schon gemixt, dann so.

»Mein Spiel
des Jahres!«



bauen. Dort heben Sie Truppen aus, die den Helden in großen Schlachten zur Seite stehen oder gegnerische Lager angreifen. Technisch glänzt **Spellforce 2** mit enormer Weitsicht, detaillierter Welt, grandiosem Soundtrack und modernen Effekten.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3129](#)

SPELLFORCE 2

GENRE	Strategie-Rollenspiel
PUBLISHER	Phenomic / Jowood
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

91



DVD-XL:
Budget-Video



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK: [3128](#)



USK:
ab 12 Jahren



Daniel Visarius

daniel@gamestar.de

STEUERELEMENTE

EINGABEGERÄTE Sind Sie auf der Suche nach präziser und komfortabler Spiele-Hardware? Dann hält unser umfangreicher Eingabegeräte-Schwerpunkt diesen Monat das passende Weihnachtsgeschenk für Sie bereit – es sei denn Sie brauchen ein Lenkrad. Denn wir haben 21 Kontrollinstrumente für Spiele aller Art getestet – die große Enttäuschung: die Lenkräder. Alle Kandidaten fielen nach ausgiebigen Testfahrten durch. Hier orientieren Sie sich besser an unserem Einkaufsführer. Test-Highlights: Die totgeglaubten Joysticks erleben dieses Jahr eine stark wachsende Nachfrage und bekommen daher wieder eine eigene Kategorie im Einkaufsführer. Ebenso haben wir aufgrund vieler Leserfragen den Tastaturen erstmals eine eigene Liste gewidmet. Um den nötigen Platz zu schaffen, haben wir die Empfehlungen für Arbeitsspeicher entfernt – stetig wechselnde Speicherspeicher und Spezifikationen lassen kaum längerfristige Empfehlungen zu.

MUSKELKATER Kaum ist Nintendos **Wii** erschienen, schon bewegen sich einige Kollegen recht hölzern durch die Redaktion. Grund: Der intuitive Controller fordert echten körperlichen Einsatz – und Tennis- oder Golfschwünge wie im »richtigen Leben« haben außer den Kollegen Klinge und Beck nur die wenigsten drauf. Und bei allem Hightech, der im **Wii**-Controller sitzt: Das Spielgefühl zusammen mit Freunden ist ganz ähnlich wie zu Amiga-Zeiten, als sich alle vor dem Fernseher drängten, um in anstrengenden Rüttelorgien (virtuelles) olympisches Gold zu erringen. Nur besser. So ein Set aus Sender, Empfänger und passenden Spielen muss dringend für den PC her – machen, los!

INHALT

SCHWERPUNKT

Die besten Eingabegeräte für Spieler	123
Mäuse	124
Tastaturen	126
Joysticks	128
Gamepads	130
Lenkräder	131

TEST DES MONATS

Mittelklasse-Duell: Radeon X1650 XT vs. Geforce 7600 GT	132
--	-----

TOOL DES MONATS

Speedfan	134
----------	-----

EINZELTESTS

Soundkarte: Creative X-Fi Xtreme Gamer	134
TFT: Samsung Syncmaster 225BW	135
5.1 Boxen: Teufel CEM Power Edition	135

SERVICE

Techtelmechtel	136
Einkaufsführer	138

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 02/2007

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon XP/1800+	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
Neverwinter Nights 2	800x600, minimale Details, ruckelt stark	1024x768, niedrige Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Mark of Chaos	(800x600 unmöglich) 1024x768, ruckelt	1024x768, minimale 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+ 90 €	3200+ 150 €	
	Pentium 4 2,0 GHz k.A. 2,4 GHz 125 €	3,0 GHz 220 € 3,8 GHz 330 €	
		Athlon 64 3200+ 70 € 3500+ 100 € 4000+ 140 €	FX-57 800 €
		Pentium D 915 135 € 950 240 €	965 XE 950 €
Grafikkarten		Athlon 64 X2 3800+ 160 € 4400+ 235 €	5000+ 315 € 5200+ 400 € FX-62 720 €
			Core 2 Duo E6300 180 € E6600 315 € X6800 990 €
	Radeon 9250 50 € 9600 Pro 70 € 9800 XT 280 €		
	Geforce 6200 50 € 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 180 € 7900 GS 200 €	7950 GT 300 € 7900 GTX 460 € 7950 GX2 550 €
	Radeon X1300 70 €	X1650 Pro 110 € X1800 XL 250 € X1950 Pro 200 €	X1900 XT 300 € X1950 XTX 400 €
			Geforce 8800 GTS 500 € 8800 GTX 600 €

Vergleichstest Mäuse	124
Vergleichstest Tastaturen	126
Vergleichstest Joysticks	128
Vergleichstest Gamepads	130
Vergleichstest Lenkräder	131



Totale Kontrolle

DIE BESTEN EINGABEGERÄTE

Egal ob Rennspiel, Shooter oder sportlicher Wettkampf – das passende Präzisionswerkzeug bringt neue Dimensionen des Spielspaßes. GameStar verrät, was taugt und wovon Sie besser die Finger lassen.

Spieler stehen dieses Jahr mehr denn je im Visier der Industrie: Noch nie tummelten sich derart viele Eingabegeräten mit speziellen Funktionen für den »Gamer« auf dem Markt – und noch nie sollte die begehrte Zielgruppe dafür so tief in die Tasche greifen. Fernab des Feature-Wahns testen wir Maus, Gamepad und Co. auf Spieletauglichkeit und enttarnen Mogelpackungen und minderwertige Qualität.

Auch zwei Referenzprodukte aus unserem Einkaufsführer, die Razer **Copperhead** und die PC-Version des **Xbox-360-Controllers** von Microsoft, bleiben nicht verschont. Grund: Nach einem Jahr Dauereinsatz zeigten sich entweder Verarbeitungsmängel (siehe Test Razer **Copperhead**) oder aber eingeschränkter Spielspaß aufgrund eines fehlerhaften Treibers (siehe Test **Xbox-360-Controller**). Folglich müssen beide Produkte im Nachtest Punktabzüge hinnehmen.

Alte Bekannte, neue Freunde

Auf vielfachen Leserwunsch haben wir dieses Mal Tastaturen in den Schwerpunkt miteinbezogen. Unterschieden sich die Tastenbretter einst höchstens in Anschlag, Tastenhub und Verarbeitung, beherrschen ak-

tuelle Vertreter zunehmend sinnvolle Features für Spieler: Per Makrofunktion rufen Sie häufig benutzte Tastenfolgen auf Knopfdruck ab, etwa beim Waffenkauf in **Counterstrike**. Eine abschaltbare Windows-Taste verhindert lästiges Minimieren in hitzigen Gefechten, und spezielle Bewegungstasten sollen die Kontrolle über Ihr virtuelles Selbst verbessern. Da viele Funktionen den Spielspaß und den Komfort deutlich erhöhen, erhalten Tastaturen ab sofort eine eigene Kategorie in unserem Einkaufsführer – dort können Sie jederzeit die fünf besten Exemplare nachschlagen.

Alte Bekannte treffen Sie ebenso wieder: Die bereits totgeglaubten Joysticks erleben dank Spielen wie **Battlefield 2**, **X3: Reunion** oder **Darkstar One** eine Renaissance, was sich nach Jahren der Flaute erstmals wieder in deutlich steigenden Verkaufszahlen bemerkbar macht. Folglich finden Sie künftig auch für die Steuerkünstler wieder eine eigene Kategorie in unserem Einkaufsführer.

Test ohne Sieger

Im Zuge unserer monatlichen Tests haben wir die meisten verfügbaren PC-Lenkräder bereits unter die Lupe genommen. Daher

konzentriert sich unser Schwerpunkt diesmal auf drei Lenkräder, die mit Preisen von 35 bis 60 Euro zu den günstigsten Vertretern gehören. Wie teuer Sie der Spaß wirklich kommt, entlarven unsere ausgiebigen Tests. Ergebnis: Zwei von drei Produkten gehören aufgrund mangelnder Präzision und grotteschlechter Verarbeitung eigentlich in die Kategorie »Geldverschwendung«. Mit dem teuersten Lenkrad für 60 Euro fuhr es sich ganz ordentlich – bis die Force-Feedback-Motoren durchbrannten. Fazit: 35 bis 60 Euro für quasi unbrauchbare Produkte sind eine Unverschämtheit. Einen GameStar-Award hat jedenfalls keines der Produkte verdient, daher orientieren Sie sich besser an unserem Einkaufsführer, wenn Sie Spaß mit virtuellen PS haben wollen.

FK



Neu im Einkaufsführer: Tastaturen und Joysticks.

FÜNF MÄUSE IM SPIELETEST

Fast alle Hersteller haben inzwischen speziell für Spieler gedachte Mäuse im Programm. Wir testen die Präzisionsnager auf Praxistauglichkeit.

Komplizierte Tastaturnakros per Knopfdruck, Wechsel der Sensorempfindlichkeit im laufenden Spiel, variables Gewicht und zu guter Letzt vergoldete USB-Stecker: Die Ausstattung aktueller Mäuse für Spieler ist umfangreich – und meist auch sinnvoll. So sparen gespeicherte Eingabemakros (mehrere aufeinander folgende Tastendrücke) per Maustaste viel Zeit bei häufig zu erledigenden Aufgaben. Unterschiedliche Auflösungsstufen ermöglichen in Spielen wie **Battlefield 2** den überganglosen Wechsel von pixelgenauen Zielmanövern zu hektischen Nahkampfgefechten mit schnellen Ausweichbewegungen. Beiliegende Gewichte helfen, dem Nager das für den jeweiligen Spieler richtige Handgefühl beizubringen. Hübsche Features wie goldene USB-Stecker oder schicke Beleuchtung tun vielleicht dem Ego gut, sind aber völlig irrelevant für den Spielerfolg.

Test und Wertung

Zunächst müssen die Kandidaten beweisen, dass sie mit allen Mauspads aus unserem Einkaufsführer zurecht kommen, ohne nervige Aussetzer zu produzieren. Zusätzlich testen wir mit Unterlagen aus exotischen Materialien wie Glas und Metall. Neben der fehlerlosen Abtastung geht es dabei auch um die Zuverlässigkeit bei extrem schnellen und raumgreifenden Bewegungen, wie sie im Spielealltag zwar nur selten vorkommen, die aber Grundsätzliches über die Leistungsfähigkeit des Sensors aussagen. Danach folgt die Kür in schnellen Shootern wie **Quake 3** und **Counter Strike: Source**. Dabei bewerten wir nach subjektivem Eindruck die Präzision und Zuverlässigkeit, mit der die Maus die Steuerbewegungen umsetzt. Da die Ergonomie stark von der individuellen Handform abhängt, darf jeder in der Redaktion die Kandidaten selbst antesten und seine Erfahrungen mit einfließen lassen. Im Punkt Verarbeitung bewerteten wir schließlich die materielle Qualität, also ob alle Tasten präzise schalten oder ob etwas wackelt oder quietscht. FK

Anfälliger Bolide



GameStar
Testieger
MÄUSE

GameStar
Hardware-Referenz
TASTATUREN

RAZER
COPPERHEAD

Tolle Kombination



GameStar
Preis-Leistungs-Sieger
MÄUSE

MICROSOFT
HABU

Seit knapp einem Jahr belegt die Razer **Copperhead** dank der extremen Präzision, der flexiblen Konfiguration und der sehr guten Ergonomie den Spitzenplatz bei den Mäusen in unserem Einkaufsführer. Aber schon damals (GameStar 03/2006) hatten wir die nicht perfekte Verarbeitung des 70 Euro teuren Nagers bemängelt. Da einige unserer **Copperhead**-Exemplare nach einem Jahr des täglichen Gebrauchs nun deutliche Verschleißerscheinungen zeigen, halten wir einen erneuten Nachtest für angebracht.

Die in der Ausgabe 03/2006 bemängelten leicht quietschenden Feuertasten quietschen mehr denn je. Und bei einem der Exemplare fiel eine der Tasten sogar ganz aus. Eine zweite **Copperhead** plagt ihren Besitzer mittlerweile mit ungewollten Doppel- oder Dauerklicks der linken Maustaste. Zudem wird die Maus nach dem Hochfahren hin und wieder nicht vom PC erkannt – an zwei Systemen tritt der Fehler regelmäßig auf. Fazit: zwei Punkte Abzug bei der Verarbeitung. Trotz dieser Mängel verteidigt die **Copperhead** dank toller Präzision und Ergonomie knapp die Spitzenposition vor Logitechs Dauerbrenner MX518. FK

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3135

Die 50 Euro teure **Habu** entspringt einer Kooperation zwischen Microsoft und Razer. Die Technik im Inneren und die Front stammen von Razers **Copperhead**, das Heck von der angegrauten Microsoft **Intellimouse**. Besonderheit: Die Seitenwand mit den Daumentasten tauschen Sie auf Wunsch gegen eine (beiliegende) zweite mit kleineren und weiter hinten liegenden Tasten aus. Der 2.000-dpi-Sensor entspricht dem der **Copperhead**, und auch die Habu kann sich die Konfiguration aller sieben Tasten dank internem Speicher merken. Im Gegensatz zur **Copperhead** passt die **Habu** aber nur in rechte Hände und eher zu Spielern, die ihre Maus mit der ganzen Hand statt nur mit den Fingern führen.

In Spielen präsentiert sich die **Habu** als absolutes Präzisionswerkzeug: Selbst in hitzigen Gefechten gibt sie alle Kommandos exakt und flüssig weiter. Kompatibilitätsprobleme gab es mit keinem der getesteten Pads. Einzig das laute Klicken der Feuertasten sowie deren etwas zu langer Hub geben Anlass zur Kritik. Fazit: ebenso präzise, aber günstiger als die **Copperhead** und damit verdienter Preis-Leistungs-Sieger. FK

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3136

COPPERHEAD			
CA. PREIS	70 Euro	HERSTELLER	Razer
TECHNISCHE ANGABEN			
VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	7+1
PIXEL	6,4 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege
BEWERTUNG			PUNKTE
PRÄZISION	+ maximale Präzision + sehr schnell		40/40
TECHNIK	+ variable Abtastrate + Interner Speicher + Tasten frei belegbar		20/20
AUSSTATTUNG	+ 7 Tasten + viele Treiberoptionen - Gewichte nur optional		18/20
ERGONOMIE	+ liegt sehr gut in der Hand - 2 Tasten schwer erreichbar		9/10
VERARBEITUNG	+ gut - teils ausfallende Tasten - sporadische USB-Probleme		6/10
<p>FAZIT Die Copperhead gehört nach wie vor zu den absoluten Topmäusen – Punkteabzug gibt's aber für die nach einem Jahr aufgetretenen Verarbeitungsmängel.</p>			
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND			93

HABU			
CA. PREIS 50 Euro		HERSTELLER Microsoft	
TECHNISCHE ANGABEN			
VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	7+1
PIXEL	6,4 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege
BEWERTUNG			PUNKTE <

Präzise und ergonomisch


HAMA
SLIDE S2 MOUSE

Für 45 Euro verkauft Hama die **Slide S2 Mouse** mit einem 2.000-dpi-Lasersensor, dessen Abtastrate Sie mittels zweier Tasten bequem bis auf 400 dpi senken können. Dem Trend zum variablen Gesamtgewicht folgt die **Slide S2** mit neun beiliegenden Metallzylindern, die in einem Fach an der Unterseite Platz finden. Beide Feuer- sowie die Daumentasten schalten präzise und knackig, das Mäusrad hat aber zu viel Spiel und ist etwas schwach gerastert. Drei der sieben Tasten können Sie mit Makros belegen, die jeweils maximal fünf Tastaturkommandos aufzeichnen. Die an die altherwürdige **MX518** von Logitech erinnernde Form der **Slide S2** liegt optimal in rechten Händen, bei schwitzigen Fingern ist die sehr glatte Lackierung der Oberfläche aber unangenehm klebrig.

In der Praxis spielt sich die **Slide S2** präzise und schnell, außerdem kommt sie zuverlässig mit Mauspads aller Schattierungen zurecht. Selbst flotte Schlenker und Drehungen um die eigene Achse gelingen problemlos, die pixelgenaue Präzision einer Razer **Copperhead** oder Logitech **G5** erreicht die **Slide S2** dabei aber nicht. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3139

Dickes Ding


SAITEK GM3200
LASER MOUSE

In Saiteks 45 Euro teurer **GM3200 Laser Mouse** verbirgt sich der mit 3.200 dpi auflösungsstärkste Lasersensor im Testfeld. Ein praktischer Kippschalter senkt den wahnwitzigen dpi-Wert auf Wunsch in vier Stufen bis auf minimal 800 dpi. Auch das Gewicht lässt sich mit Hilfe von sieben Metallzylindern variieren, die in zwei Fächer im Front- oder Heckbereich passen. Die Abdeckungen der Fächer können Sie zudem wenden: Eine Deckelseite ist komplett mit Teflon beschichtet, so dass die **GM3200** leichter gleitet, die andere Seite bietet mit vier kleinen Füßchen spürbar höheren Reibungswiderstand.

In Spielen reagiert die **GM3200** mit guter Präzision und Geschwindigkeit. Allerdings streikt der Sensor auf gläsernen Unterlagen. Die Verarbeitung ist in Ordnung, aber nicht wirklich hochwertig. Die Ergonomie leidet unter dem hohen Heck der Maus, zumal die Maus in Richtung Feuertasten steil abfällt: Eine derart gekrümmte Hand schmerzt nach einiger Zeit. Unterm Strich bietet die **GM3200** gute Präzision und Konfigurierbarkeit, die eigenwillige Form dürfte vielen Händen aber Probleme bereiten. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3138

Flügelmaus


RAPTOR
GAMING M3

Das markante Flügeldesign erbt die 50 Euro teure **M3** von ihren Vorgängern. Allerdings spendiert Hersteller Raptor Gaming der **M3** noch eine zusätzliche Fingerauflage unterhalb der Daumentasten, so dass die Maus trotz der unsymmetrischen Form auch gut in linke Hände passt. Unter der Oberschale ist Platz für die beigelegten Metallplättchen, mit deren Hilfe Sie das Gewicht der **M3** in neun Stufen zwischen 120 und 140 Gramm variieren. Der Sensor leistet maximal 2.000 dpi, zwischen denen Sie umständlich per Umschalttaste und Drehung des Mäusrades wechseln.

Im Test mit verschiedenen Pads agiert die **M3** präzise und schnell, egal ob auf Glas, Metall oder Kunststoff. Allerdings führen sehr heftige Aktionen zu Aussetzern des Sensors. Zudem strapaziert das Flügeldesign bei Spielern, die ihre Maus eher mit den Fingern als mit der ganzen Hand führen, die Muskeln. Die Verarbeitung ist ordentlich, aber nicht perfekt: So klappern etwa die Gewichte in der vorgesehenen Ausparung und das Rad ist nur schwach gerastert. Aufgrund der eigenwilligen Form gilt: vor dem Kauf gründlich antesten. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3137

SLIDE S2 MOUSE

CA. PREIS 45 Euro HERSTELLER Hama

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (2.000 dpi)	TASTEN	7
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	gute Präzision sehr schnell	PUNKTE	34/40
TECHNIK	variable Abtastrate 5 programmierbare Tasten	PUNKTE	17/20
AUSSTATTUNG	umfangreicher Treiber variables Gewicht	PUNKTE	17/20
ERGONOMIE	sehr gut angenehm nur für Rechtshänder	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	präzise Feuertasten solide Rad wackelig und weich	PUNKTE	6/10

FAZIT Präzise Maus, die selbst in hektischen Situationen nicht die Kontrolle verliert. Mit der ergonomischen Form spielt es sich auch nach Stunden angenehm.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

82

GM3200 LASER MOUSE

CA. PREIS 45 Euro HERSTELLER Saitek

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (3.200 dpi)	TASTEN	7
PIXEL	6,4 Millionen/s	MAUSRAD	2-Wege

BEWERTUNG

PRÄZISION	gute Präzision sehr schnell	PUNKTE	34/40
TECHNIK	variable Abtastrate interner Speicher zickt auf Glas-Pads	PUNKTE	17/20
AUSSTATTUNG	Gewicht anpassbar Gleitfläche variabel 7 Tasten	PUNKTE	19/20
ERGONOMIE	auch für Linkshänder starke Handkrümmung ermüdet	PUNKTE	4/10
VERARBEITUNG	insgesamt gut präzise Tasten Daumentasten wackelig	PUNKTE	6/10

FAZIT Hoch konfigurierbare Maus mit präzise Sensor und zwei internen Speicherprofilen. Vor allem kleine Hände ermüden wegen des steilen Hecks schnell.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

80

M3

CA. PREIS 50 Euro HERSTELLER Raptor Gaming

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (2.000 dpi)	TASTEN	6
PIXEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	gute Präzision sehr schnell Aussetzer in Extremsituationen	PUNKTE	32/40
TECHNIK	dpi-Wahl programmierbar dpi-Umschaltung fummelig	PUNKTE	16/20
AUSSTATTUNG	umfangreicher Treiber Gewichte langes Kabel Tasche	PUNKTE	19/20
ERGONOMIE	auch für Linkshänder Flügel stören abhängig von Handform	PUNKTE	6/10
VERARBEITUNG	präzise Tasten insgesamt ok Gewichte klappern	PUNKTE	6/10

FAZIT Präziser Nager mit eigenwilliger Form. Der Sensor arbeitet meist zuverlässig, produziert bei extrem schnellen Schlenkern aber Aussetzer.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

79

TASTATUREN FÜR SPIELER

In diesem Teil des Schwerpunkts kühlen wir das beste Keyboard und beantworten die Frage: Wie sinnvoll sind Spezialtastaturen mit Extrafunktionen für Spieler?

Nach gemoddeten Gehäusen, blinkenden Mäusen und sogar einem Stuhl für Spieler (Ocrana Aiming Chair: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3113) kommen nun Tastaturen für Spieler in Mode. Viele Hersteller statten das älteste aller Eingabegeräte mit jeder Menge Extras aus: Neben den allgemein sinnvollen Erweiterungen wie USB-Hubs, Hintergrundbeleuchtung und Multimediafunktionen setzen einige zusätzlich auf programmierbare Tasten. Damit nehmen Sie in Spielen immer gleiche Tastenabfolgen auf und lösen sie per Tastendruck aus. So legen Sie zum Beispiel in **Counterstrike: Source** mit **[B]+[4]+[3]** und **[B]+[6]+[2]** eine M4 und eine Schutzweste in den virtuellen Einkaufskorb. Mit einer geeigneten Tastatur (zum Beispiel Logitech **G11** oder Revoltec **Fightboard**) zeichnen Sie diese Abfolge auf und brauchen fortan nur noch einen Tastendruck, um sich auszustatten.

So testen wir

Alle Tastaturen werden unter Einsatz des virtuellen Lebens auf Schlachtfeldern in **Counterstrike**, **Battlefield 2** und **Warhammer: Mark of Chaos** getestet. Dabei überprüfen wir die Reaktionszeiten der Tasten und ob die Tastatur auch bei mehreren gleichzeitig gedrückten Tasten den Überblick behält. Zusätzlich wird jedes Keyboard im harten Redaktionsalltag einem Praxistest mit Office-Programmen unterzogen – gewöhnungsbedürftige Eigenheiten im Unterschied zu Keyboards im Standardlayout oder andere Alltagsschwächen werden so schnell entlarvt. Zudem haben wir die Wertungen älterer Tastaturen aktualisiert.

Wertungskriterien

Am wichtigsten ist die Präzision: Schlagen die Tasten exakt an, sind die Abstände in Ordnung? Daher werten wir die Präzision mit maximal 40 von 100 Punkten. Technik und Ausstattung werden wir mit jeweils bis zu 20 Punkten. Hier beurteilen wir die Extras und die Funktion der Zusatzfeatures. Ergonomie und Verarbeitung fließen mit jeweils bis zu 10 Punkten in die Endnote ein. **HW**

Ohne Display



LOGITECH G11



Das kleine Schwarze



ENERMAX AURORA

Bereits in GameStar 01/2006 haben wir die Logitech **G15** einem Test unterzogen (82 Punkte), jetzt ist die kleine Schwester **G11** dran. Bis auf das fehlende Display gleicht die **G11** der **G15** wie ein Ei dem anderen. Kleiner Schwachpunkt: Bei unserer **G15** blättert nach einem Jahr exzessiven Artikelschreibens und Spielens die Farbe an einigen Tasten ab – das gibt Abzüge in der Verarbeitung. Noch immer sinnvolle Extras für Spieler sind die beleuchteten Tasten, die abschaltbare Windows-Taste und die Makrofunktionen. Drei Umschaltmodi ergeben kombiniert mit den 18 Sondertasten maximal 54 individuelle, auf Wunsch zeitgesteuerte Makros. Sehr praktisch: Die Software lädt immer automatisch die zum Spiel passenden Makros. Außerdem können Sie auch im Spiel direkt Tastenkombinationen aufnehmen und speichern, das kann sonst keine Tastatur in unserem Test. Die beiden integrierten USB-Ports sind hingegen relativ unnütz, weil Geräte ohne eigene Stromversorgung zu wenig Saft bekommen. Wer gegenüber unserer Referenz **G15** 20 Euro sparen will und dennoch eine Klasse Tastatur braucht, kauft sich die **G11**. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3120

Das Enermax mehr als nur Netzteile und Gehäuse zu bieten hat, zeigt die neuen **Aurora**-Tastatur. LAN-Party-Freunde dürften sich zwar nicht gerade über das hohe Gewicht (1,3 Kilogramm) der **Aurora** freuen, aber dafür entschädigt der edle Look und die gediegene Verarbeitung des gebürsteten Aluminiums. Vielschreiber fühlen sich dank des Standardlayouts direkt heimisch, die flachen Notebooktasten können aber für den einen oder anderen anfangs ungewohnt sein. Abgesehen vom Material und den technisch sauber integrierten Tasten gibt es kaum Besonderheiten. An der linken Seite schließen Sie Kopfhörer und Mikrofon an, auf der Rückseite warten zwei USB-Ports auf weitere Peripheriegeräte. Unverständlich: Die USB-Ports unterstützen nur das Protokoll 1.1 und eignen sich wegen der langsamen Datenübertragungsrate und der zu geringen Stromversorgung nicht zum Anschluß externer Geräte. Sondertasten zur Multimediasteuerung oder programmierbare Zusatztasten suchen Sie vergeblich. Die **Aurora** bietet außer schickem Aussehen und exzellenter Verarbeitung zu wenig für die geforderten 70 Euro. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3115

LOGITECH G11

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	106	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	6	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	28	KABELLÄNGE	1,7 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr guter Tastenanschlag präziser Druckpunkt	36/40
TECHNIK	sehr gute Software programmierbare Tasten	16/20
AUSSTATTUNG	beleuchtete Tasten relativ unbrauchbare USB-Ports	11/20
ERGONOMIE	Standard-Tastenlayout sehr flacher Neigungswinkel	8/10
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet Tastefarbe blättert nach einiger Zeit ab	8/10

FAZIT: Klasse Tastatur mit vielen nützlichen Extras für Spieler, die auch im Alltag eine gute Figur macht. Die kaum nutzbaren USB-Buchsen drücken die Wertung.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

79

AURORA

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Enermax

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	104	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	-	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	-	KABELLÄNGE	1,5 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr präziser Anschlag gute Rückmeldung	37/40
TECHNIK	sehr gute Tastenaufhängung kein Treiber nötig schwer	12/20
AUSSTATTUNG	zwei USB-Ports Headset-Anschluss keine Beleuchtung	7/20
ERGONOMIE	angenehmes Tipgefühl alles am rechten Ort	8/10
VERARBEITUNG	sehr gut verarbeitet verschmutzt leicht	9/10

FAZIT: Wenn Sie mit Notebooktastaturen zurecht kommen, ist das Aurora eine Empfehlung wert. Alle anderen Puristen greifen zur günstigeren Cherry G83-6105.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

73

Unverwüstlich


CHERRY
G83-6105

Karbon-Look


REVOLTEC
FIGHTBOARD

Ungewöhnlich


IDEANZON
ZBOARD MERC

Wie ein Relikt aus mausgrauen Computertagen liegt die Cherry **G83-6105** auf dem Schreibtisch: langweilige Optik und keine Extras. Aber eines ist nach dem ersten Tippen klar: Diese Tastatur ist für die Ewigkeit gebaut. Das massive Schreibgefühl könnte kaum weiter von einer modernen, Notebooktastatur entfernt sein. Wer aber große Tasten und klackernde Tippgeräusche gewöhnt ist, fühlt sich bei der Cherry-Tastatur sofort heimisch. Vielschreiber freuen sich über die präzise ansprechenden Tasten und das bewährte Standarddesign.

Im Spieleinsatz macht die Tastatur einen soliden Eindruck, auch wenn der Tastenhub für die ganz schnellen Manöver ein wenig lang ist. Dafür sind die Tasten optimal von einander abgegrenzt, ein versehentliches Drücken der Nachbartasten kommt kaum vor. Die Cherry **G83-6105** ist in erster Linie ein Arbeitstier und erfüllt diese Rolle einwandfrei. Spieler, die eine Tastatur hauptsächlich zum Zocken suchen, kommen zwar auch mit dem Cherry-Brett zurecht, praktische Sonderfunktionen wie Makros oder Beleuchtung fehlen aber. Für den doppelten Preis gibt's das Revoltec **Fightboard**. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3130

Den Preis von 30 Euro für das **Fightboard** von Revoltec unterbietet nur die Standard-Tastatur von Cherry. Die Verarbeitung geht in Ordnung, durch die Karbonoptik wirkt es zumindest edel und deutlich teurer. Doch wenn Sie knackig ansprechende Tasten und eine deutliche Rückmeldung von einem Keyboard erwarten, sind Sie beim Fightboard falsch. Hier drücken sich die Tasten eher weich, aber immerhin funktionieren sie einigermaßen präzise.

Highlight der Tastatur sind die zehn programmierbaren Seitentasten links und rechts des Tastenfeldes. Allerdings funktioniert die Makroaufnahme nur über die beliebige Software, Makros direkt im Spiel aufnehmen, wie bei Logitechs **G11** oder **G15**, können Sie nicht. Komfortabel: Die Tastensperre für die Windows-Taste. Damit landen Sie nie wieder versehentlich auf dem Desktop. Wer in der Hitze des Gefechts öfter mal die Tasten verfehlt, freut sich über die hellgrauen Austausch Tasten, die bei häufig genutzten Funktionen (»WASD«) die Normaltasten ersetzen. Damit heben Sie wichtige Funktionen optisch hervor, eine Hintergrundbeleuchtung gibt es nicht. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3114

Für Spieler bietet die 40 Euro teure **Merc** ein dediziertes Tastenfeld, Extras wie programmierbare Tasten fehlen. Auf Vieltipper warten aber harte Zeiten: Der Tastenanschlag ist zu weich und schwammig. Zudem wurde der komplette Pfeilblock und alle Sondertasten wie **Entf**, **Entf** oder **End** in den Nummernblock integriert.

Den gewonnenen Platz investiert Ideazon in ein spezielles Bedienfeld. Die Anordnung orientiert hier sich an der beliebten Shooter-Steuerung mit den Tasten **W**, **A**, **S** und **D**. Rund um diese extrabreiten, roten Tasten platziert der Hersteller Buttons für Befehle wie Ducken, Springen oder Rennen. Allerdings liegen die Tasten viel zu eng beieinander und so tippen Sie in hitzigen Online-Duellen öfter mal daneben. Wer bisher bevorzugt mit »WASD« steuert, kommt um eine schmerzhaft Eingewöhnungsphase nicht herum. Auch das um elf Grad nach links gedrehte Bedienfeld der **Merc** macht die Gewöhnung nicht einfacher. Mit der beigelegten Software **ZEngine** belegen Sie entweder für jedes Spiel die Tasten individuell neu oder greifen auf die vielen vorgefertigten Spielprofile zurück. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3117

G83-6105

CA. PREIS 15 Euro HERSTELLER Cherry

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	106	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	-	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	-	KABELLÄNGE	1,6 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr gute und präzise Tasten lautes Tippgeräusch	PUNKTE	37/40
TECHNIK	braucht keine Treiber	PUNKTE	10/20
AUSSTATTUNG	keine Extras	PUNKTE	3/20
ERGONOMIE	Standard-Tastentlayout guter Neigungswinkel	PUNKTE	9/10
VERARBEITUNG	verschmutzt kaum sehr solide Verarbeitung	PUNKTE	8/10

FAZIT Eine Tastatur der alten Schule, Puristen und Vieltipper kommen voll auf ihre Kosten. Dafür gibt es keine Extras wie Sondertasten oder ähnliches.

PREIS/LEIST. GUT

67

FIGHTBOARD

CA. PREIS 30 Euro HERSTELLER Revoltec

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	104	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	6	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	11	KABELLÄNGE	1,5 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	Tasten klappern kaum schwammige Rückmeldung	PUNKTE	31/40
TECHNIK	programmierbare Tasten enger Tastenabstand	PUNKTE	11/20
AUSSTATTUNG	auswechselbare Tasten keine Extras wie USB	PUNKTE	8/20
ERGONOMIE	übersichtliches Layout eingerrückte Pfeiltasten	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	gut verarbeitet pflegeleicht Standfüße instabil	PUNKTE	8/10

FAZIT Das Kampfbrett von Revoltec sieht schick aus und bietet sinnvolle Extras für Spieler. Dazu ist der Preis von 30 Euro im Vergleich angenehm niedrig.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

66

ZBOARD MERC

CA. PREIS 40 Euro HERSTELLER Ideazon

TECHNISCHE ANGABEN

STANDARDTASTEN	99	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIATASTEN	5	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	34	KABELLÄNGE	1,5 m

BEWERTUNG

PRÄZISION	Sondertasten reagieren präzise zu weicher Anschlag	PUNKTE	32/40
TECHNIK	technischer Aufbau wirkt billig	PUNKTE	8/20
AUSSTATTUNG	Extratasten für Spieler keine Makrofunktionen	PUNKTE	5/20
ERGONOMIE	geringes Gewicht schwammiges Tippgefühl	PUNKTE	5/10
VERARBEITUNG	schmutzresistent mäßige Verarbeitung	PUNKTE	7/10

FAZIT Das Extrabedienfeld und die eingerrückte Anordnung der Tasten braucht viel Einarbeitungszeit. Makrofunktionen oder eine Beleuchtung haben wir vermisst.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

57

FÜNF JOYSTICKS IM TESTFLUG

Neben komplexen Simulationen profitieren auch viele andere Titel von einem Joystick. Wir fliegen fünf Exemplare Probe.

Nach Jahren der Verkaufsflaute stehen Joysticks dank Titeln wie der Battlefield-Serie oder actionlastigen Welt- raumballereien diese Weihnachten wieder hoch in der Gunst der Spieler. Ein großer Hersteller von Eingabegeräten verkaufte laut eigener Aussage vor zwei Jahren bundesweit gerade mal zehn Joysticks pro Woche, dieses Jahr sind es immerhin schon 180. Um Ihnen bei der Kaufentscheidung zu helfen, haben wir uns entschieden, wieder regelmäßig aktuelle Joysticks zu testen und listen die besten Modelle in einer neuen Kategorie in unserem Einkaufsführer auf.

Testkriterien

Um Fluggeräte präzise zu steuern, sind bei einem Joystick einige Dinge wichtig: Zum einen muss jede Bewegung des Knüppels zuverlässig und ohne abrupte Sprünge auf dem Monitor ankommen. Zum anderen darf der für Steuermanöver nötige Kraftaufwand nicht zu hoch sein, da sonst die Hand schnell ermüdet und feine Nachjustierungen zum Glücksspiel werden. Ist der Widerstand andererseits zu niedrig, drohen ungewollte Schlenker, wenn Sie Ihre Hand nicht bewusst ruhig halten. Da es im Luftkampf oft hektisch zur Sache geht, sollte die Basis des Sticks selbst kräftigere Manöver ohne lästiges Rutschen oder Kippen auffangen. Bonuspunkte gibt's auch für Zusatzausstattung wie eine dritte Steuerachse sowie auf dem Stick angebrachte Vier- oder Achtwegeschalter (Englisch: »Coolie-Hat«). Der Griff muss gut in der Hand liegen, und alle Schalter sollten problemlos erreichbar sein. Unter dem Punkt Verarbeitung schließlich bewerten wir wie gut die einzelnen Bauteile zusammengefügt sind, ob etwas wackelt, klappert oder gar zu brechen droht.

Unterm Strich eignet sich von den fünf getesteten Joysticks nur Saitek's 170 Euro teurer **X52 Pro** für Hardcore-Flugsimulationen in der höchsten Realismusstufe. Für einfacher zu steuernde Titel wie etwa **Battlefield 2** oder **X3: Reunion** genügt schon ein günstigerer Stick wie der **Freedom 2.4** von Logitech für etwa 50 Euro. FK




SAITEK X52 PRO

Sage und schreibe 39 frei belegbare Tasten sowie je drei Coolie-Hats, drei Zwei-Wege-Umschalter und drei Betriebsmodi bietet das 170 Euro teure **X52 Pro Flight Control System** von Saitek dem PC-Piloten. Dazu kommt ein programmierbares Multifunktionsdisplay, ein Mausersatz aus Mini-joystick, linker Taste und Rad sowie diverse Schiebe- und Drehregler. Diese Schaltervielfalt verteilt sich auf den für Rechtshänder gedachten Joystick sowie die separate Schubkontrolle. Die Verarbeitung ist insgesamt gut, einige Taster und vor allem die Coolie-Hats sind aber etwas schwammig.

Dank der enormen Funktionsvielfalt eignet sich das **X52 Pro** vor allem für realistische Flugsimulationen wie **Lock-On** oder den **Flight Simulator X**. Hier verschafft Ihnen das **X52 Pro** präzise Kontrolle: Die Steuerung per Stick funktioniert exakt und leichtgängig, die Schubkontrolle samt Leerlauf- und Nachbrennerrasterung arbeitet zuverlässig. Wer auf realistisches Fliegen ohne Kompromisse steht, sollte sich das **X52 Pro** zulegen. Trotz der nicht perfekten Verarbeitung ist der Preis von 170 Euro für die gebotene Funktionsvielfalt in Ordnung. FK

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3195

X52 PRO			
CA. PREIS	170 Euro	HERSTELLER	Saitek
TECHNISCHE ANGABEN			
VERBINDUNG	Kabel	ACHSEN	3
ANSCHLUSS	USB	TASTEN	39
COOLIE-HAT	3	SCHUBKONTROLLE	ja, separat
BEWERTUNG			
PRÄZISION	+ sehr gute Präzision + fein dosierbar		37/40
TECHNIK	+ komplett programmierbar + rutscht und kippt nicht		19/20
AUSSTATTUNG	+ 39 Tasten + Display + sepa- rate Schubkontrolle + Treiber		20/20
ERGONOMIE	+ sehr gut - nur rechte Hände - einige Schalter ungünstig		7/10
VER- ARBEITUNG	+ insgesamt gut - stabil - Coolie-Hats schwammig		7/10
FAZIT Fett ausgestattete und präzise Kom- mandozentrale für ambitionierte Bild- schirmpiloten. Trotz der nicht perfekten Verarbeitung verdienter Testsieger.			
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND			





LOGITECH FREEDOM 2.4

Spielespaß ohne Kabelsalat verspricht der 50 Euro teure **Freedom 2.4** von Logitech dank Funkübertragung. Die benötigte Energie steckt in drei mitgelieferten AA-Batterien, auf stromhungriges Force Feedback müssen Sie daher verzichten. Der für Rechtshänder sehr angenehm geformte Drei-Achsen-Stick beherbergt sechs knackig schaltende Tasten sowie einen präzisen Acht-Wege-Coolie-Hat. Weitere vier Tasten und eine Schubregelung, die trotz der geringen Größe gut dosierbar arbeitet, finden sich am Fuß des **Freedom 2.4**.

Im Flugalltag verhindert der gut dosierte Widerstand des Sticks in allen drei Achsen ungewolltes Übersteuern, so dass auch Rollmanöver mit simultanem Einsatz von Quer- und Seitenruder präzise gelingen. Dabei hält der Stick dank der weit gespreizten Dreiecksform auch bei heftigen Manövern sicher die Position. Trotz Funkverbindung traten keine Verzögerungen oder Aussetzer auf. Wer einen präzisen, hochwertigen Joystick sucht, liegt beim **Freedom 2.4** für 50 Euro richtig. Wen ein USB-Kabel nicht stört, sollte sich den **Extreme 3D Pro** aus der gleichen Baureihe für 30 Euro ansehen. FK

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3160

FREEDOM 2.4			
CA. PREIS	50 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
VERBINDUNG	Funk	ACHSEN	3
ANSCHLUSS	USB	TASTEN	10
COOLIE-HAT	ja	SCHUBKONTROLLE	ja
BEWERTUNG			PUNKTE
PRÄZISION	+ sehr präzise + fein dosierbar		36/40
TECHNIK	+ frei belegbare Tasten + sehr standfeste Basis		17/20
AUSSTATTUNG	+ Coolie-Hat + Schubkontrolle + drahtlos - kein Force Feedback		16/20
ERGONOMIE	+ sehr gut + alle Tasten gut erreichbar - nur für Rechtshänder		8/10
VER- ARBEITUNG	+ sehr gut + solide und stabil		9/10
FAZIT Präziser Joystick, der auch in heftigen Manövern nicht von der Stelle weicht. Für 50 Euro inklusive Funkverbindung klarer Preis-Leistungs-Sieger!			
PREIS/LEIST. GUT			86

Wackelkandidat



HAMA
OUTLANDISH

Der 25 Euro teure **Outlandish** von Hama hat insgesamt zwölf Tasten, einen Coolie-Hat und eine im Sockel integrierte Schubkontrolle. Im Inneren werkeln auf Wunsch zwei Motoren, die aber kein zur Spielsituation passendes Force Feedback liefern, sondern nur eine Vibrationsfunktion, wie man sie von Gamepads kennt. Rechte Hände fühlen sich am ergonomisch gelungen geformten Stick wohl, nur der Vier-Wege-Coolie-Hat liegt etwas zu weit oben.

Im Testflug erfüllt der **Outlandish** seine Rolle zufriedenstellend: Standardmanöver gelingen präzise, allerdings ist der Widerstand gegen die Steuerbewegungen relativ hoch, wodurch lange Flüge ermüdend werden. Zudem hebt sich aufgrund des nötigen Kraftaufwandes teils das Heck des Joysticks vom Schreibtisch. Die Feuertasten arbeiten mit zufriedenstellender Präzision, die restlichen Taster und die Schubkontrolle sind aber zu schwammig. Die Verarbeitung ist mittelmäßig, bei schnellen Bewegungen etwa klappert der Stick leicht. Unterm Strich genügt der 25 Euro teure **Outlandish** für schnelle Ausflüge ohne Profianspruch, wie sie etwa **Battlefield 2** bietet. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3162

Präziser Zwei-Achsen-Stick



LOGITECH
ATTACK 3

Die Verarbeitung des 20 Euro günstigen Logitech **Attack 3** ist für den Preis überraschend solide: Alle elf Tasten schalten knackig und der Stick bietet gleichmäßigen Widerstand durch das gesamte Bewegungsspektrum. Der Steuerknüppel liegt gut in linken wie rechten Händen, wobei alle Tasten problemlos erreichbar sind. Allerdings fehlt dem **Attack 3** die Möglichkeit durch Drehung des Sticks eine dritte Bewegungsachse anzusprechen, die in Spielen meist das Seitenruder regelt. Zwar lässt sich das Ruder auch per Tastatur bedienen, allerdings ohne die stufenlose Dosierbarkeit einer analogen Steuerung. Zudem kann die linke Hand dann nicht die Schubkontrolle am Joystick übernehmen.

Im virtuellen Cockpit ist der **Attack 3** ein zuverlässiger Copilot: Spiele mit anspruchsvoller Steuerung ohne dritte Achse haben Sie mit dem Stick voll im Griff. Schnelle Verfolgungsjagden oder minimale Kurskorrekturen gelingen exakt und ohne Übersteuern. Fazit: Der **Attack 3** ist ein günstiger, gut verarbeiteter und präziser Joystick – aufgrund der eingeschränkten Steuermöglichkeiten aber nur bedingt zu empfehlen. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3163

Antriebsprobleme



TRUST
PREDATOR
GM2500

Der 20 Euro günstige **Predator GM2500** von Trust ist annähernd baugleich zum Hama **Outlandish** – die Griff-form samt Feuertasten ist identisch, nur die Basis mit der integrierten Schubkontrolle hat ein eigenes Design. Daher passt der **GM2500** ebenso gut in rechte Hände und der Coolie-Hat sitzt, wie beim **Outlandish**, zu weit oben. Die Schubkontrolle arbeitet aber hakelig und unpräzise, da der Widerstand des Schiebers nicht gleichmäßig über den Regelbereich verteilt ist – fein dosierte Schubjustierung wird so zum Glücksspiel. Die Verarbeitung ist insgesamt in Ordnung, nur die Tasten sind etwas wackelig. Dank vier Saugnapfen steht der **GM2500** sicher auf glatten Oberflächen, auch auf Stoff kippt er bei stärkeren Bewegungen nicht.

In Spielen fliegen Sie mit dem **GM2500** recht präzise, feine Kurskorrekturen behindert aber der hohe Kraftaufwand, den Sie benötigen, um den Stick aus der Mittelposition zu bewegen – ungewolltes Übersteuern passiert daher ab und an. Trotzdem fliegt es sich mit dem **GM2500** deutlich besser als mit Maus und Tastatur, auch wenn die unpräzise Schubkontrolle nervt. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3164

OUTLANDISH

CA. PREIS 25 Euro HERSTELLER Hama

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ACHSEN	3
ANSCHLUSS	USB	TASTEN	12
COOLIE-HAT	ja	SCHUBKONTROLLE	ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	ordentliche Präzision feine Manöver schwierig	PUNKTE	29/40
TECHNIK	belegbare Tasten klippt bei heftigen Aktionen	PUNKTE	14/20
AUSSTATTUNG	Coolie-Hat 12 Tasten kein Force Feedback	PUNKTE	16/20
ERGONOMIE	gut nur für Rechtshänder Coolie-Hat zu weit oben	PUNKTE	7/10
VER-ARBEITUNG	ordentlich klappert leicht Tasten teils wackelig	PUNKTE	5/10

FAZIT Gut ausgestatteter Joystick mit ordentlicher Präzision. Feine Manöver fallen aber schwer, zudem klippt der Stick bei kräftigen Steuerbewegungen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

71

ATTACK 3

CA. PREIS 20 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ACHSEN	2
ANSCHLUSS	USB	TASTEN	11
COOLIE-HAT	nein	SCHUBKONTROLLE	ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	präzise relativ fein dosierbar	PUNKTE	30/40
TECHNIK	belegbare Tasten klippt nicht rutscht bei viel Kraft	PUNKTE	14/20
AUSSTATTUNG	11 Tasten nur zwei Achsen kein Coolie-Hat/Force Feedback	PUNKTE	9/20
ERGONOMIE	liegt gut in der Hand auch für Linkshänder	PUNKTE	8/10
VER-ARBEITUNG	gut solide und stabil nicht perfekt	PUNKTE	7/10

FAZIT Präziser, gut verarbeiteter Joystick mit standfester Basis. Ohne dritte Steuerachse und Coolie-Hat ist die Ausstattung aber nicht mehr zeitgemäß.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

68

PREDATOR GM2500

CA. PREIS 20 Euro HERSTELLER Trust

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ACHSEN	3
ANSCHLUSS	USB	TASTEN	12
COOLIE-HAT	ja	SCHUBKONTROLLE	ja

BEWERTUNG

PRÄZISION	ordentlich feine Manöver schwierig Schubkontr. unpräzise	PUNKTE	24/40
TECHNIK	belegbare Tasten stabiler Standfuß rutscht bei viel Kraft	PUNKTE	16/20
AUSSTATTUNG	Schubkontrolle Coolie-Hat 12 Taster kein Force Feedback	PUNKTE	16/20
ERGONOMIE	gut nur für Rechtshänder Coolie-Hat zu weit oben	PUNKTE	7/10
VER-ARBEITUNG	ordentlich klappert leicht Tasten teils wackelig	PUNKTE	5/10

FAZIT Für Rechtshänder angenehmer Joystick mit mittler bis guter Präzision aber schlecht dosierbarer Schubkontrolle. Die Verarbeitung geht noch in Ordnung.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

68

Vergleichstest Gamepads


XBOX 360
CONTROLLER

LOGITECH
CHILLSTREAM

SAITEK
P2900 WIRELESS

Bereits in Ausgabe 03/2006 haben wir den **Xbox 360 Controller** von Microsoft unter die Lupe genommen. Seit dem führt das Pad ungeschlagen unseren Einkaufsführer an. Bedienung und Verarbeitung sind hervorragend, hier gibt's nur wenig zu Meckern. Die analogen Schultertasten sprechen fein an und lassen sich beispielsweise in **Pro Evolution Soccer 6** auch als digitale Tasten belegen. Im Gegensatz zu den vielen Playstation-Klonen sind linker Analogstick und digitales Steuerkreuz vertauscht – nicht jedermanns Sache.

Treiberärger: Selbst nach über einem Jahr funktioniert der **Xbox 360 Controller** nicht in allen Spielen einwandfrei. Am meisten Ärger macht die Rumble-Funktion, weder in **Need for Speed: Most Wanted** noch in **DTM Race Driver 3** lässt sich das Gamepad zum Rütteln bewegen. Abhilfe schafft nur eine spezielle Treiberversion von Fans WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3127, jetzt rüttelt das Pad in den meisten Spielen. Nur in **Need for Speed: Most Wanted** lässt es sich immer noch nicht zur Mitarbeit überreden. Wegen des chronisch schwachen Treibers ziehen wir zwei Punkte bei der Technik ab. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3126

In hitzigen Kämpfen fällt es oft schwer, einen kühlen Kopf zu bewahren. Bei der schweißtreibenden Gamepad-Jonglage soll die eingebaute Kühlung des **Chillstream** aber wenigstens für trockene Finger und damit optimalen Grip sorgen. Das funktioniert auch wunderbar – bis Sie im wilden Gefecht das Gamepad fest umklammern, denn dann geht ihm im wahrsten Sinne des Wortes die Luft aus. Abgesehen von dem kleinen Ventilator gibt es keine Extras, im Gegenteil, es wurde sogar die Rumble-Funktion wegrationalisiert. Das **Chillstream** orientiert sich stark am Design des **Xbox 360 Controllers** von Microsoft, im Vergleich zum Playstation-Pad haben folgerichtig das digitale Steuerkreuz und der linke Analogstick die Plätze getauscht. Die analogen Schultertasten fallen sehr klein aus, sprechen aber präzise an.

Die Verarbeitung des Logitech-Gamepads ist einwandfrei, nur wenn Sie große Hände haben, nerven die Löcher der Gehäuseschrauben. Alles in allem bietet das **Chillstream** ein cleveres Feature für Spieler mit Hang zum Transpirieren, alle anderen greifen zum günstigeren **Xbox-360-Pad**. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3124

Was ist Ihnen wichtiger: Vibrationseffekte oder schnurloses Spielen? Je nachdem wie Sie entscheiden, kommt für Sie der kabelgebundene Rüttel-Controller Saitek **P2600** (Test in Ausgabe 03/2006, 76 Punkte) oder das schnur- und vibrationslose **P2900 Wireless** in Frage. Ansonsten gleichen sich die beiden Gamepads wie ein Ork dem anderen. Wie beim **P2600** (Test in 03/2006, 77 Punkte) gibt es ein digitales 8-Wege-Steuerkreuz, zwei präzise Analogsticks, vier Schultertasten und sechs normale Buttons. Im Gegensatz zu den anderen Gamepads in unserem Test gibt es beim **P2900 Wireless** keine analogen Schultertasten.

Wieder mit an Bord ist dagegen die »FPS-Taste«. Mit Einsatz dieses Buttons können Sie auch Spiele, die nicht für Gamepads konzipiert wurden, zur Zusammenarbeit überreden. Einige Übungsspiele **Counterstrike** im Internet fielen aber ernüchternd aus, eine Maus-Tastaturkombination ist viel präziser. Im Gegensatz zum soliden **P2600** klappert das kabellose **P2900**, wenn Sie es schütteln – nicht gerade vertrauenswürdig. Zudem reagiert das digitale Steuerkreuz sehr schwammig auf Eingaben. **HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3124

XBOX 360 CONTROLLER

CA. PREIS 30 Euro HERSTELLER Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	8 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	USB
GEWICHT	250 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	sehr präzise + analoge Schultertasten	PUNKTE	36/40
TECHNIK	+ auch für Xbox 360 + leicht - mieser Treiber	PUNKTE	11/20
AUSSTATTUNG	+ alle nötigen Tasten - schlechte Rumble-Funktion	PUNKTE	16/20
ERGONOMIE	+ schlankes Design + gute Anordnung der Bedienelemente	PUNKTE	9/10
VERARBEITUNG	+ sauber verarbeitet + keine scharfen Kanten	PUNKTE	9/10

FAZIT Klasse Gamepad mit hervorragender Verarbeitung. Der mauere Treibersupport und die störrische Rumble-Funktion trüben den guten Eindruck.

PREIS/LEIST. GUT

81

CHILLSTREAM

CA. PREIS 35 Euro HERSTELLER Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	8 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Nein
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	USB
GEWICHT	200 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	+ präzise + analoge Schultertasten	PUNKTE	35/40
TECHNIK	+ Ventilation + leicht - keine Rumble-Funktion	PUNKTE	10/20
AUSSTATTUNG	+ viele Tasten + gute Schultertasten ... aber klein	PUNKTE	15/20
ERGONOMIE	+ schlankes Design - zu klein für große Hände	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	+ solide verarbeitet - Schraubenlöcher stören	PUNKTE	8/10

FAZIT Ein grundsätzliches Gamepad für Spieler mit Hitzewallungen. Aber die Rumble-Funktion fehlt und die störenden Schraubenlöcher nerven mit der Zeit.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

76

P2900 WIRELESS

CA. PREIS 30 Euro HERSTELLER Saitek

TECHNISCHE ANGABEN

TASTEN	10 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Nein
STEUERKREUZ	8-Wege	ANSCHLUSS	USB
GEWICHT	220 Gramm	ANALOG-STICKS	2

BEWERTUNG

PRÄZISION	+ präzise Analogsticks - digitales Steuerkreuz reagiert träge	PUNKTE	30/40
TECHNIK	+ kabellos + leicht - keine Rumble-Funktion	PUNKTE	15/20
AUSSTATTUNG	+ FPS-Taste für Shooter - keine analogen Schultertasten	PUNKTE	12/20
ERGONOMIE	+ liegt gut in der Hand + gut zu bedienen	PUNKTE	8/10
VERARBEITUNG	+ sauber verarbeitet - ...Tasten klappern stark	PUNKTE	7/10

FAZIT Für Spieler mit ausuferndem Bewegungsdrang ist das Saitek P2900 eine gute Wahl, aber analoge Schultertasten und eine Rumble-Funktion fehlen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

72

Vergleichstest Lenkräder



**TRUST
GM-3500R
PREDATOR**

Das Positive vorweg: Mit dem Trust **GM-3500R Predator** für 60 Euro machen besonders verwinkelte Kurse Laune. Mit den Schaltwippen wechseln Sie schnell die Gänge und die Pedale reagieren präzise auf Gas- oder Bremsmanöver – für Rennsimulationen wie **GTR2** ist der Pedalweg aber etwas zu kurz. Die Lenkung ist allerdings etwas schwammig, und das mit Gummi ummantelte Volant könnte handlicher sein. Zudem passen die Finger nicht zwischen Lenkkrans und Schaltwippen.

Schwachpunkt des **Predator** ist die Verarbeitung: Die Halterung muss bei der ersten Montage mit Gewalt angebracht werden, und die Plastikoptik wirkt billig. Bei unseren Testfahrten waren wir dennoch mit dem Handling zufrieden, es liegt etwa auf dem gleichen Niveau wie das des Saitek **R440 Force**. Nach etlichen Runden **GTR2** roch es plötzlich verbrannt – die Motoren für das Force Feedback waren durchgebrannt. Ob dies ein Einzelfall ist oder die ganze Serie betrifft, ist schwer zu sagen. Obwohl wir bei einer Recherche im Internet keine weiteren »Burn Out«-Effekte fanden, ziehen wir zwei Punkte bei der Techniknote ab.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3133



**LOGITECH FOR-
MULA VIBRA-
TION FEEDBACK**

Das Lenkrad **Formula Vibration Feedback** ist das günstigste Modell im Sortiment von Logitech. Bei einem Preis von 35 Euro müssen Abstriche gemacht werden, klar. Allerdings summieren sich die Mankos selbst gegenüber mittelmäßigen Geräten wie dem Trust **Predator GM-3500R** dermaßen, dass wir das Lenkrad auch für sparsame Spieler nicht empfehlen können. Die Lenkung reagiert viel zu sensibel und ahndet schon kleinste Bewegungen mit Ausflügen ins Kiesbett. Nicht ganz unschuldig daran ist das mangelhafte Force Feedback: Das Lenkrad vibriert wenig differenziert – es macht kaum einen Unterschied, ob Sie auf der Straße oder im Grünstreifen herumrutschen.

Praktisch: Wie das **4in1 Racing Wheel** von Hama zieht das Logitech-Lenkrad den Strom aus dem USB-Port, ein zusätzliches Netzteil brauchen Sie nicht. Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem Hama-Volant: die Saugnapf-Befestigung. Allerdings verrutscht auch das Logitech-Lenkrad beim kleinsten Schubser. Arcade-Racer steuern Sie besser mit Ihrer Tastatur als mit dem **Formula Vibration Feedback**, von Simulationen wollen wir hier gar nicht sprechen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3134



**HAMA 4IN1
RACING WHEEL**

Das Hama **4in1 Racing Wheel** hat nur zwei Pluspunkte: Sie können es sowohl am PC als auch an der Playstation 2, Xbox und dem Gamecube anschließen und es braucht kein externes Netzteil – der benötigte Saft kommt aus dem USB-Port.

Wenn Sie ein günstiges Lenkrad suchen, mit dem Sie erste Erfolge in Rennspielen feiern und das Sie auch an Konsolen einsetzen können, empfehlen wir Ihnen das Speedlink **4in1 Force Feedback Leather** für etwa 60 Euro. Das Hama **4in1** ist für Rennspiele völlig ungeeignet. Das Lenkrad steht derart steil in die Luft, dass eine bequeme Sitzhaltung von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Die erste Runde in **GTR2** übersteht die Saugnapfkonstruktion gerade so, bei den darauffolgenden Umläufen eiert es ohne Halt über den Tisch. Ebenso schlecht sind die Pedale: Die Pedalerie findet weder auf Teppich noch auf glatten Böden genügend Halt. Aber spätestens beim ungenügenden Force Feedback, der extrem ungenauen Lenkung oder dem unangenehm riechenden Plastiküberzug ergreift auch der härteste Sparfuchs die Flucht. Da kommt selbst mit Tastatursteuerung viel mehr Spielspaß auf.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3131

GM-3500R PREDATOR

CA. PREIS	60 Euro	HERSTELLER	Trust
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	8	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	nein	BEFESTIGUNG	Schraubklemme

BEWERTUNG

PRÄZISION	➔ präziser, aber kurzer Pedalweg ➔ schwammige Lenkung	PUNKTE	27/40
TECHNIK	➔ stabile Halterung ➔ Defekt der Force Feedback Motoren	PUNKTE	12/20
AUSSTATTUNG	➔ guter Treiber ➔ schwaches Force Feedback	PUNKTE	11/20
ERGONOMIE	➔ unbequemes, dickes Lenkrad ➔ Pedale rutschen	PUNKTE	5/10
VERARBEITUNG	➔ billig verarbeitet ➔ hässliche Plastikoptik	PUNKTE	6/10

FAZIT Das Predator von Trust eignet sich eher für Arcade-Racer als für Simulationen. Vorallem die schwammige Lenkung und das schwache Force Feedback nerven.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

61

FORMULA VIBRATION FEEDBACK

CA. PREIS	35 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	12	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	nein	BEFESTIGUNG	Saugnapfe

BEWERTUNG

PRÄZISION	➔ zu sensible und schwammige Pedale ➔ ungenaue Lenkung	PUNKTE	15/40
TECHNIK	➔ kein Netzteil nötig ➔ unpräzises Force Feedback	PUNKTE	13/20
AUSSTATTUNG	➔ viele Knöpfe ➔ keine Schaltung	PUNKTE	9/20
ERGONOMIE	➔ bequemes Lenkrad ➔ rutschiges Pedalset	PUNKTE	2/10
VERARBEITUNG	➔ billiges Plastik ➔ wackliges Lenkrad	PUNKTE	6/10

FAZIT Wegen der ungenauen Lenkung und der extrem sensiblen Pedale eignet sich das Formula Vibration Feedback selbst für Einsteiger kaum.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

45

4IN1 RACING WHEEL

CA. PREIS	35 Euro	HERSTELLER	Hama
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	11	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	ja	BEFESTIGUNG	Saugnapfe

BEWERTUNG

PRÄZISION	➔ sehr schwammige Lenkung ➔ ungenaue Pedalerie	PUNKTE	12/40
TECHNIK	➔ für PS2, Xbox und Gamecube ➔ kraftloses Force Feedback	PUNKTE	12/20
AUSSTATTUNG	➔ viele Knöpfe ➔ keine Schaltung ➔ keine Kupplung	PUNKTE	10/20
ERGONOMIE	➔ rutschiges Pedalset und Lenkrad ➔ Lenkrad steht zu steil	PUNKTE	2/10
VERARBEITUNG	➔ wacklige Konstruktion ➔ billiges Plastik ➔ Plastik riecht	PUNKTE	4/10

FAZIT Schwammige Lenkung, ungenaue Pedalerie und die sehr rutschige Befestigung: Das 4in1-Lenkrad von Hama enttäuscht auf ganzer Linie.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

40

Mittelklasse-Duell

RADEON X1650 XT
VS. GEFORCE 7600 GT

Im attraktiven Preisbereich bis 150 Euro tritt die brandneue Radeon X1650 XT gegen die etablierte GeForce 7600 GT an. Wir testen, welche der beiden Karten am meisten Leistung pro Euro bietet.



Bis die ersten DirectX-10-Grafikkarten in erschwingliche Preisregionen fallen, vergehen noch einige Monate. Bis Spiele zwingend ein DirectX-10-System voraussetzen, vergehen mindestens noch ein bis zwei Jahre. Wer eine ältere 3D-Karte besitzt, kann sich die Wartezeit mit einer günstigen DirectX-9-Platine versüßen. Wir testen, ob Sie besser zur **Radeon X1650 XT** von Sapphire für 130 Euro oder zur **GeForce 7600 GT** von Foxconn für 150 Euro greifen.

FLORIAN KLEIN

florian@gamestar.de

Ich finde es gut, dass zum Ende des DirectX-9-Zyklus die Leistung pro Euro nochmal deutlich steigt. Vor allem die Radeon X1650 XT von Sapphire überzeugt mich mit leisem Lüfter, aktueller Technik und kräftig 3D-Power. So haben Spieler die Möglichkeit, für wenig Geld bis zum Umstieg auf DirectX 10 sorgenfrei zu spielen. Allerdings kann der bereits in einem Jahr fällig werden – bis dahin gibt es aber auch günstige DirectX-10-Karten.



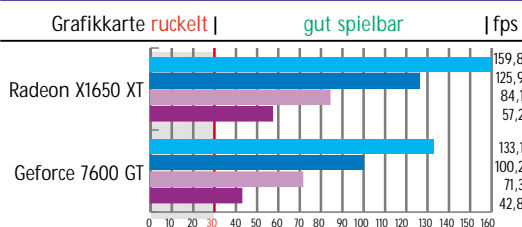
»Günstige Gelegenheit«

BENCHMARKS

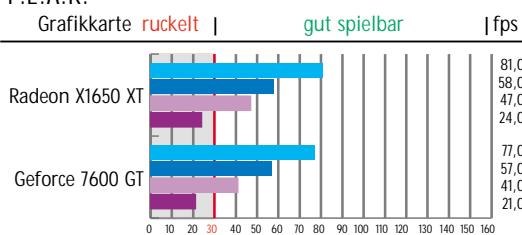
HALF LIFE 2: LOST COAST

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

1024x768 1280x960 2xAA / 4xAF
1280x960 1600x1200 4xAA / 8xAF



F.E.A.R.



Die Karten im Detail

Sapphires **Radeon X1650 XT** setzt auf den RV560-Chip von ATI. Der taktet mit 595 MHz und verfügt über 24 Pixel- sowie acht Vertex-Shader. Texturdaten speichert der RV560 über ein enges 128-Bit-Interface in 256 MByte GDDR3-RAM mit 1.400 MHz Taktfrequenz. Neben zwei DVI-Ausgängen besitzt die Platine einen (HD)TV-Anschluss, der den kommenden HDCP-Kopierschutz für hochauflösende Filme beherrscht. Außer der müden Vollversion **The Da Vinci Code** (GameStar-Wertung: 59) spendiert Sapphire noch **PowerDVD 6**. Die Kühlung übernimmt ein angenehm leiser 1-Slot-Kühler.

Unter der Haube von Foxconn's **GeForce 7600 GT** werkelt ein G73-Chip von Nvidia mit 560 MHz Takt sowie zwölf Pixel- und fünf Vertex-Shadern. Der 256 MByte große Speicher arbeitet mit schnellen 1.400 MHz, die Speicherperformance leidet wie bei der **X1650 XT** am schmalen 128-Bit-Interface. Zwar verfügt die **7600 GT** ebenfalls über einen (HD)TV-Ausgang, HDCP unterstützt sie aber nicht. Wie die **X1650 XT** arbeitet die **7600 GT** stets angenehm leise. Ungewöhn-

lich: Spiele spendiert Foxconn keine, dafür liegt ein dem Playstation-2-Controller ähnelndes Gamepad mit in der Packung.

Spieleleistung

Im Test mit einem **Core 2 Extreme X6800** sowie 2,0 GByte DDR2-800-RAM liefern beide Kandidaten in Auflösungen bis 1280 mal 960 Pixeln flüssig spielbare Frame-Raten. Allerdings kann die **X1650 XT** vor allem in **Half-Life 2: Lost Coast** (1280x960) mit 125,9 zu 100,2 fps deutlich gegen die **7600 GT** punkten. In **F.E.A.R.** und derselben Auflösung geht es mit 58 Frames (**X1650 XT**) zu 57 fps (**7600 GT**) dagegen unentschieden aus. Wenn Sie 2x AA und 4x AF aktivieren, siegt die **X1650 XT** auch in **F.E.A.R.** mit 47 zu 41 fps deutlich. In 1600x1200 samt 4x AA/8x AF geht beiden Kandidaten mit 24,0 (**X1650 XT**) und 21,0 fps (**7600 GT**) aber die Puste aus. Unterm Strich gewinnt die **X1650 XT** von Sapphire dank mehr 3D-Leistung, HDCP-Unterstützung und günstigerem Preis deutlich gegen die **GeForce 7600 GT** von Foxconn – Aufrüster dürfen zuschlagen.

FK

RADEON X1650 XT > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3165GEFORCE 7600 GT > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3166

RADEON X1650 XT

CA. PREIS 130 Euro

HERSTELLER Sapphire

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP Radeon X1650 XT (RV560) RAM-ANBINDUNG 128 Bit
GPU/DDR-TAKT 595/1.400 MHz DIRECTX-VERSION 9.0c
VIDEO-RAM 256 MByte GDDR3 STECKPLATZ PEG

BEWERTUNG

- SPIELELEISTUNG** + schnell bis 1280x1024
- höhere Einstellungen lahm **23/40**
- BILDOUALITÄT** + sehr hohe Bildqualität
+ Transparenz-AA + gutes AF **18/20**
- TECHNIK** + SM 3.0 + HDR + Crossfire
+ 128-Bit-Interface + 256 MB **11/20**
- KÜHLSYSTEM** + leise
+ nur ein Slot **8/10**
- AUSSTATTUNG** + HDTV + HDCP + 1 Spiel
- lahm Spiel **6/10**

FAZIT Flotte und günstige 3D-Karte mit genug Power für 1280x1024 sowie 2x AA/4x AF. Dank leisem Lüfter und aktueller Technik ein echter Aufrüster.

PREIS/LEIST. GUT

66

GEFORCE 7600 GT

CA. PREIS 150 Euro

HERSTELLER Foxconn

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP GeForce 7600 GT (G73) RAM-ANBINDUNG 128 Bit
GPU/DDR-TAKT 560/1.400 MHz DIRECTX-VERSION 9.0c
VIDEO-RAM 256 MByte GDDR3 STECKPLATZ PEG

BEWERTUNG

- SPIELELEISTUNG** + flott bis 1280x1024
- höhere Einstellungen lahm **21/40**
- BILDOUALITÄT** + hohe Bildqualität + Transparenz-AA + AF flimmert leicht **16/20**
- TECHNIK** + Shader 3.0 + HDR + SLI
+ 128-Bit-Interface + 256 MB **11/20**
- KÜHLSYSTEM** + meist leise + nur ein Slot
- leicht hörbar in Spielen **7/10**
- AUSSTATTUNG** + HDTV + Gamepad
- kein Spiel - kein HDCP **5/10**

FAZIT Flotte Platine mit ausreichend Leistung für Auflösungen bis 1280x1024 sowie 2x AA/4x AF. Die günstigere X1650 XT ist aber schneller und unterstützt HDCP.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

60

Systemüberwachung

TOOL DES MONATS

SPEEDFAN

Nach der Installation erkennt **Speedfan** automatisch alle Sensoren auf dem Mainboard und zeigt ihre Werte übersichtlich geordnet an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie heiß Ihr Prozessor, das Gehäuseinnere oder Ihre Grafikkarte ist. Zudem listet das 1,4 MByte große Tool die Um-

drehungszahlen der installierten Lüfter auf. Über Texteingabefelder können Sie dann die Lüfterdrehzahlen beeinflussen und allzu laute Propeller herunterregeln.

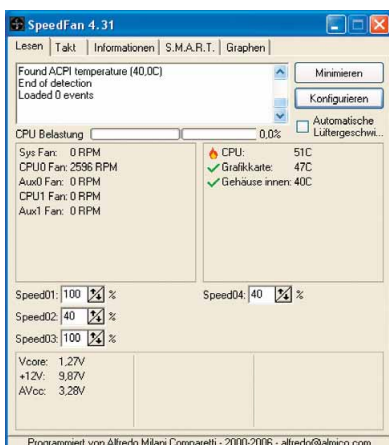
Außerdem: **Speedfan** unterstützt den Überwachungsstandard S.M.A.R.T. (steht für »Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology«). Einige Festplatten haben diese Technologie eingebaut, um den Massenspeicher auf Fehler zu kontrollieren. **Speedfan** liest diese Werte aus und informiert Sie auf Wunsch über den »Gesundheitszustand« Ihrer Festplatte anhand von einfachen Icons.

Totale Kontrolle

Fortgeschrittene Nutzer sollten sich an die erweiterten Einstellungen wagen (über den Button »Configuration« erreichbar). Dort verändern Sie zum Beispiel das Icon im Tasktray (unten rechts neben der Windows-Uhr), um sich wichtige Daten wie die Prozessortemperatur permanent anzeigen zu lassen. Sie können **Speedfan** auch befehlen, Temperatur-

schwankungen über längere Zeiträume zu protokollieren oder laut Alarm zu schlagen, wenn irgendein Bauteil zu heiß wird. Die vielseitigen und mächtigen Optionen sind aber nicht immer leicht zu verstehen. Gerade Einsteiger müssen einige Zeit in die Online-Dokumentation investieren, um alle Möglichkeiten des Tools auszuschöpfen. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3143



Temperaturkontrolle und Lüfterdrehzahlen stellt Speedfan übersichtlich dar.

SPEEDFAN	
CA. PREIS	kostenlos
ENTWICKLER	Alfredo Mil. Comparetti
TECHNISCHE ANGABEN	
VERSION	4.31
GROSSE	1,4 MByte
LIZENZ	Freeware
SPRACHE	Deutsch
PRO & KONTRA	
+	in Deutsch
+	umfangreiche Einstellungen
-	erfordert teilweise Expertenwissen
FAZIT	
Mit dem kostenlosen Tool Speedfan haben Sie jederzeit die Temperatur, die Lautstärke und sogar den »Gesundheitszustand« Ihrer Hardware unter Kontrolle.	
EINSCHÄTZUNG SEHR GUT	



Soundkarte

CREATIVE

X-FI XTREME GAMER

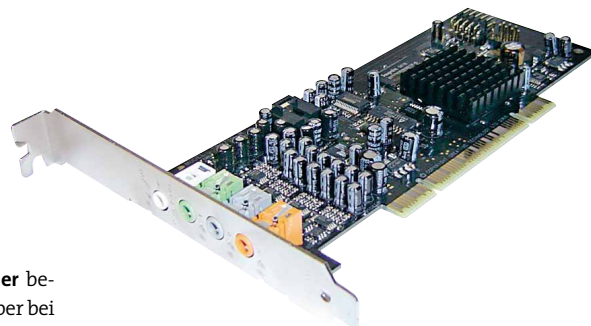
Seit eineinhalb Jahren ist Creatives X-Fi-Serie erste Wahl für anspruchsvolle Spielerohren: Bis zu 128 simultane 3D-Stimmen samt ausgefeilten EAX-5.0-Effekten beherrscht keine Soundkarte der Konkurrenz. Die Raumklangsimulation »CMSS-3D« überzeugt besonders mit einem Stereokopfhörer auf der ganzen Linie, und der »24-Bit-Crystalizer« verleiht Musik und Filmen durch aufwändige Klangbearbeitung spürbar mehr akustische Dynamik und Brillanz.

Die 75 Euro teure **X-Fi Xtreme Gamer** beherrscht all diese Funktionen, spart aber bei Anschlussvielfalt und Ausstattung.

Klein, aber fein

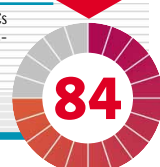
Im Gegensatz zu den großen X-Fi-Schwestern ist die **Xtreme Gamer** eine Platine halber Bauhöhe, damit sie auch in schlanke Multimedia-PCs passt. Verzichten müssen Sie dafür auf das in den meisten Spielen sowie wieso nutzlose RAM der teureren X-Fi-Karten sowie den Anschluss für Creatives Fronteinschub. Im Hörtest klingt die **Xtreme Gamer** so exzellent wie die teureren X-Fi-Varianten: Spiele mit EAX 5.0 wirken deutlich lebendiger als mit müden Onboard-Chips, die Raumklangsimulation funktioniert in jedem Titel mit Surroundsound hervorragend. Unterm Strich ist die **Xtreme Gamer** eine echte Empfehlung für jeden, der günstig tollen Surroundsound und superben Klänge für Musik und Filme will. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3197



Deutlich schmäler als eine reguläre X-Fi: die X-Fi Xtreme Gamer.

X-FI XTREME GAMER	
CA. PREIS	75 Euro
HERSTELLER	Creative
TECHNISCHE ANGABEN	
CHIP	X-Fi
A/D-WANDLER	24 Bit
RAUSCHABSTAND	keine Angabe
SAMPLING	96/192 KHz
AUFNAHMESPUREN	8
FERNBEDIENUNG	-
BEWERTUNG	
KLANG	<ul style="list-style-type: none"> + exzellenter Raumklang + veredelt Musik und Filme
SPIELE-LEISTUNG	<ul style="list-style-type: none"> + trotz 128 Stimmen schnell + geringe CPU-Last
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> + toller Chip + passt auch in Mini-PCs - kein THX
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> + Anschluss für Frontaudio - kein RAM - kein Spiel
TREIBER	<ul style="list-style-type: none"> + viele Funktionen + komfortabel
FAZIT Schlanke X-Fi, die auch in Mini-PCs passt und klingt wie die großen Schwestern. Wer günstig tollen Spieleklang möchte, darf bedenkenlos zugreifen.	
PREIS/LEIST. GUT	





5.1-Soundsystem

TEUFEL
CEM POWER
EDITION

Unsere 5.1-Referenz, das **Concept E Magnum** von Teufel, bekommt einen Nachfolger mit dem Namenssatz **Power Edition**. Neben minimalen optischen Veränderungen verbaut Teufel vor allem einen kräftigeren Verstärker, der satte 50 Watt Sinus mehr leistet und ein stärkeres Kühlsystem hat. Grund: Viele Käufer des **Concept E Magnum** nutzten das Set aufgrund des exzellenten Klangs nicht nur als PC-Beschallung, sondern gleich als Soundanlage für die Wohnungsparty. Bei konstant hoher Lautstärke schritt aber manchmal der Überlastungsschutz ein – die **Power Edition** soll nun klaglos lange und laut spielen.

Am Spitzenklang des Vorgängers ändert die **Power Edition** nichts und verwöhnt mit gewohnt massivem Bass, toller Dynamik und detaillierter Auflösung in Spielen, Filmen und Musik. Die Ausstattung ist mit Infrarot-Fernbedienung, Upmix-Funktion für Stereoquellen sowie insgesamt 35 Meter Kabel sehr gut. Fazit: Für sehr günstige 160 Euro gibt's nirgends mehr 5.1-Klang, wer auf hohe Dauerlautstärke verzichten kann, sollte beim Vorgänger **Concept E Magnum** für 140 Euro zuschlagen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3119

FK

CONCEPT E MAGNUM POWER EDITION

CA. PREIS	160 Euro	HERSTELLER	Teufel
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	500 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	Infrarot	EXTRAS	Crossover-Regler

BEWERTUNG

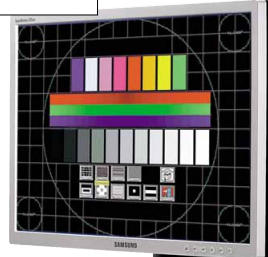
KLANG SPIELE	exzellente Räumlichkeit perfekte Auflösung	PUNKTE	39/40
KLANG MUSIK	starker Bass + tolle Dynamik Höhen leicht überbetont	PUNKTE	17/20
PEGEL-FESTIGKEIT	extrem pegelfest + Lautstärke reicht auch für größere Räume	PUNKTE	20/20
TECHNIK	Upmix-Funktion + 500 Watt Sinus + gute Verarbeitung	PUNKTE	8/10
AUSSTATTUNG	Klemmanschl. + Fernbed. + 35 m Kabel + kein Line-Out	PUNKTE	8/10

FAZIT Den glasklaren Klang des Vorgängers teilt die Power Edition auf Wunsch dauerhaft mit der Nachbarschaft – bei gewohnt tollem Preis-Leistungs-Verhältnis.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

92

22-Zoll-TFT

SAMSUNG
225BW

Allmählich fallen große Flachbildschirme in bezahlbare Preisregionen. Der 440 Euro günstige Samsung **Synmaster 225W** zum Beispiel hat eine 22-Zoll-Diagonale mit 1680 mal 1050 Bildpunkten im 16:10-Format. Die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit von kurzen 5 ms können wir bestätigen: Selbst in schnellsten Spielen sehen Sie keine Schlieren – Prädikat »voll spieletauglich«. Die Interpolation, also die Darstellung kleinerer Auflösungen als der nativen, ist bis 1280x1024 gut. Auch die Bildqualität geht in Ordnung: Auch winzige Schriften sind scharf und damit klar erkennbar, Kontrast und Blickwinkel okay. Allerdings hat Samsung die Helligkeit auf den Maximalwert vor eingestellt, was zu einem zu undifferenzierten Bild unter Windows führt – wir empfehlen zwischen 50 und 60 Prozent Helligkeit.

Der DVI-Eingang unterstützt den HDCP-Kopierschutz, zusätzlich gibt's einen VGA-Anschluss und ein mitgeliefertes Lautsprechermodul inklusive Mikrofon – nett zu haben, aber für Spieler kaum brauchbare Sound-Komponenten. Unterm Strich ist der **225BW** ein großer, voll spieletauglicher Monitor zum sehr fairen Kurs.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3112

DV

225BW

CA. PREIS	440 Euro	HERSTELLER	Samsung
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	22 Zoll	HELLIGKEIT	280 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	5 ms	KONTRAST	700:11
NATIVE AUFLÖSUNG	1680x1050	MAX. BLICKWINKEL	60/160°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	voll spieletauglich + gute Interpolation bis zu 1280x1024	PUNKTE	35/40
BILDQUALITÄT	ordentliche Helligkeitsverteilung + scharf + solider Kontrast	PUNKTE	16/20
TECHNIK	hohe Auflösung + schnelles Panel + hochwertig verarbeitet	PUNKTE	17/20
AUSSTATTUNG	DVI & Kabel + HDCP + höhenverstellbar	PUNKTE	9/10
BEDIENUNG	deutschsprachig + gutes OSD	PUNKTE	9/10

FAZIT Tolles 22-Zoll-Display mit voll spieletauglicher Reaktionszeit, gutem Bild und gelungener Ausstattung. Zum Preis von 440 Euro fast ein Sonderangebot.

PREIS/LEIST. GUT

86

TECHTELMECHTEL



► **HARDWARE GLOSSAR**
FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT
► **QUICKLINK:** [18](#)



Brennt Ihnen eine Technik-Frage unter den Nägeln? Schreiben Sie uns: per E-Mail an tech@gamestar.de oder per Brief. Stichwort: Techteltmechtel.



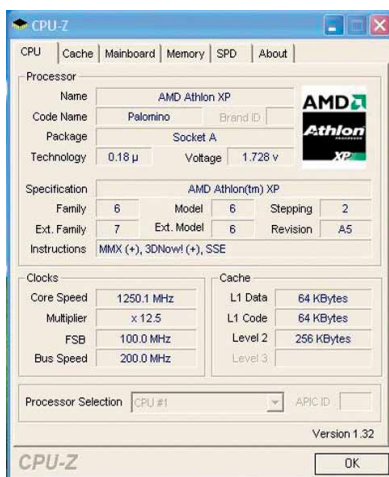
- DVD:
- Nvidia GeForce-Referenztreiber
 - ATI Radeon-Referenztreiber
 - Microsoft DirectX 9.0c

UNBEKANNTER PROZESSOR

Ich habe mir ein gebrauchtes Mainboard und einen dazugehörigen Prozessor ersteigert. Die Hardware funktioniert auch ohne Probleme, allerdings wird der Takt der CPU mit 1.250 MHz angegeben, und ich kenne keinen Prozessor mit dieser Geschwindigkeit. Können Sie mir anhand des Screenshots, den ich mit dem Tool CPU-Z gemacht habe, sagen, welchen Prozessor ich habe?

David Knol

GameStar Allem Anschein nach besitzen Sie einen AMD Athlon XP 2000+ – dafür spricht der Multiplikator von 12,5. Wenn ein Athlon-XP-Mainboard den Prozessor falsch oder nicht erkennt, stellt es den Frontside Bus (FSB) oft auf unbedenkliche 100 MHz. Multiplizieren Sie diesen Wert mit 12,5, kommen Sie auf die angegebene Geschwindigkeit von 1.250 MHz. Der Prozessor leistet aber eigentlich wesentlich mehr: AMD spezifiziert den Athlon XP 2000+ mit 1,66 GHz bei einem Frontside Bus (FSB) von



Der Multiplikator von 12,5 verrät: Der eingesetzte Socket-A-Prozessor ist ein Athlon XP 2000+.

133 MHz. Um auf die angegebenen Werte zu kommen, müssen Sie im Bios Ihres Mainboards den FSB ändern. Drücken Sie dazu beim Neustart Ihres Rechners **[Entf]** oder **[F2]** und wechseln Sie in das Menü »Advanced«. Unter »CPU Frequency« stellen Sie nun die gewünschte Geschwindigkeit (in Ihrem Fall 133 MHz) ein.

MONITORBILD VERZERRT

Auf meinem 19-Zoll-TFT wirkt das Bild bei Battlefield 2142 verzerrt. Kugeln erscheinen zum Beispiel nicht rund, sondern elliptisch. Woran liegt das und wie komme ich zu einem besseren Bild?

Frank Maurer

GameStar Röhrenmonitore haben ein Bildformat von 4:3, aber 17- und 19-Zoll-TFTs eines von 5:4. Viele Spiele unterstützen unverständlicherweise dieses Format nicht, so dass der Flachbildschirm die eingestellte Auflösung anpassen muss. Das geschieht entweder durch schwarze Balken an der Seite des Bildes oder durch das Strecken des Bildes. Im letzten Fall skaliert das TFT die im Spiel eingestellte Auflösung 1280x960 auf 1280x1024 hoch. Durch das Vergrößern wird das Bild leicht verzerrt und so erscheinen Kugeln und andere Gegenstände nicht mehr ganz rund.

Wenn Sie die Verzerrung stört, dann können Sie diese im Treiber Ihrer Grafikkarte deaktivieren. Besitzen Sie eine Geforce-Karte, finden Sie die Option unter »Einstellungen für den digitalen Flachbildschirm/Zentrierte Ausgabe«. Wenn eine ATI-Karte in Ihrem Rechner werkelt, müssen Sie unter »Eigenschaften des digitalen Bildschirms/Attribute« im Menüpunkt »Bildskalierung« den Haken bei »Bild auf Vollbildgröße skalieren« setzen. Bei einigen Spielen verhelfen auch Tricks



Mit einem Trick spielen Sie Battlefield 2142 auch in 1280x1024.

zur gewünschten Auflösung. Bei Battlefield 2142 zum Beispiel klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Desktop-Verknüpfung und öffnen die »Eigenschaften«. Unter dem Menüpunkt »Ziel« ist der Pfad zur ausführbaren Datei des Spiels angegeben, bei uns lautet er: »C:\Battlefield 2142\bf2142.exe«. Wenn Sie den Pfad in »C:\Battlefield 2142\bf2142.exe +menu 1 +fullscreen 1 +menu 1 +sxz 1280 +szy 1024« ändern, spielen Sie den Multiplayer-Shooter von nun an ohne Verzerrung in der 5:4-Auflösung 1280x1024.

MONITOR ZEIGT KEIN BILD

Mein alter Röhrenmonitor wird immer unschärfer und brummt deutlich hörbar. Darum habe ich mir einen TFT-Monitor gekauft. Wenn ich diesen aber an meinen PC anschließe, bekomme ich bei den meisten Spielen die englische Fehlermeldung: »Frequency out of range. Change frequency«. Was kann ich tun?

Marc Plass

GameStar Wahrscheinlich haben Sie die Bildschirmaktualisierungsrate bei Ihrem alten Röhrenmonitor auf über 60 Hz

eingestellt. Wenn Sie nun einen Flachbildschirm anschließen, kann der mit der höheren Wiederholrate nichts anfangen. Am einfachsten lösen Sie das Problem, indem Sie Ihren alten Röhrenmonitor erneut anschließen und die Bildeinstellungen auf 60 Hz setzen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop, dann auf »Eigenschaften« und wechseln dort in den Reiter »Einstellungen«. Über den Button »Erweitert« öffnen Sie den Eintrag »Monitor« und ändern im Drop-Down-Menü »Bildschirmaktualisierungsrate« den Wert auf »60 Hz«. Danach stöpseln Sie wieder Ihr TFT an. Eventuell müssen Sie im Treiber Ihrer Grafikkarte die Bildwiederholungsfrequenz zusätzlich bei den verschiedenen Auflösungen einstellen. Bei Nvidia-Karten finden Sie die entsprechende Option im Nvidia Control Panel unter »Anzeige/Auflösungseigenschaften«. Wenn Sie eine ATI-Karte haben, müssen Sie im Catalyst Control Center unter »Monitor Eigenschaften/Attribute« die höchste einstellbare Wiederholrate auf »60 Hertz« festlegen.

NERVIGE WINDOWS-MELDUNG

Im Systray meines Windows XP erscheint in regelmäßigen Abständen die Meldung »Auf Ihrem Desktop befinden sich nicht verwendete Symbole«. Daraufhin will Windows einige meiner Verknüpfungen entfernen. Wie werde ich die ungebetene Putzfrau los?

Sebastian Kellmann

GameStar Windows XP überprüft in regelmäßigen Abständen, wie häufig Sie die Verknüpfungen auf dem Desktop benutzen und will Ihnen daraufhin beim Aufräumen unter die Arme greifen. Wenn Sie die aufgezwungene Hilfe nervt, klicken Sie rechts auf den Desktop und dann auf



Entfernen Sie den markierten Haken, um die Desktop-Putzfrau von Windows zu deaktivieren.

»Eigenschaften«. Im Reiter »Desktop« wählen Sie »anpassen« und deaktivieren die Funktion im Feld »Desktopbereinigung«. Alternativ können Sie hier auch das Intervall verändern, in dem XP die Aufräumhilfe startet.

KÜRZEL BEI GRAFIKKARTEN

Langsam verliere ich bei den vielen verschiedenen Grafikkarten-Varianten den Überblick. Was bedeutet denn »Pro«, »XT« oder »GS«. Wann ist ein Chip schneller und wann langsamer als das Original?

Steffen Porchert

GameStar Die Grafikkartenhersteller Nvidia und ATI grenzen die Leistungsfähigkeit einzelner Grafikkarten durch die Vergabe von Kürzeln ab. Das Problem: Die Kürzel sind nicht einheitlich. Was bei ATI auf einen schnellen Chip hinweist, kann bei Nvidia genau das Gegenteil bedeuten. Grundsätzlich steht bei Nvidia momentan GT, GTS und GTX für leistungsfähigere Varianten – in dieser Reihenfolge. Bei ATI bringen die Kürzel Pro, GT, XT und XTX mehr Power. Im Einzelfall hilft nur das genaue Vergleichen von Taktraten, Speichergröße und Speicherbandbreite – oder, einfacher, das Lesen unseres Einkaufsführers.

NETZTEIL VS. GRAFIKKARTE

Meine Geforce 6600 bringt nicht mehr genügend Leistung für aktuelle Spiele, daher spiele ich mit dem Gedanken, sie durch eine 7900 GT zu ersetzen. Aber macht mein altes 250-Watt-Netzteil da noch mit oder muss ein neues her?

Maik Seliger

GameStar Laut Nvidia sollte Ihr Netzteil etwa 350 Watt liefern und um die 23 Ampere auf der 12-Volt-Leitung bereithalten, um einen stabilen Betrieb der 7900 GT zu gewährleisten. Ihre aktuelle Geforce 6600 braucht noch keinen separaten Stromanschluss, die Karte bezieht die nötige Power aus dem PCI-Express-Slot. Einer Geforce 7900 GT reicht das nicht, diese Karte benötigt eine 12-Volt-Leitung direkt vom Netzteil. Sie sollten also mit der Grafikkarte auch Ihr Netzteil tauschen. Falls Sie den Betrieb trotzdem mit Ihrem alten Trafo testen wollen und dieser keinen sechspoligen Stromstecker besitzt, achten Sie darauf, dass im Zubehör Ihrer neuen Grafikkarte ein passender Adapter enthalten ist, sonst müssen Sie diesen für etwa fünf Euro extra kaufen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WINDOWS-AUSLAGERUNGSDATEI

Um meine Systemleistung zu optimieren, möchte ich die Größe meiner Windows-Auslagerungsdatei ändern. Wo finde ich die entsprechenden Einstellungen?

Klicken Sie rechts auf Ihr Arbeitsplatzsymbol und wählen Sie »Eigenschaften/Erweitert/Systemleistung/Einstellungen/Erweitert/Virtueller Arbeitsspeicher/Ändern«. Hier können Sie die Größe Ihrer Auslagerungsdatei ändern und auf anderen Platten/Partitionen neue Auslagerungsdateien erstellen.

PROZESSORTAKT ERKENNEN

Wie kann ich Typ, Sockel und Taktfrequenz eines Prozessors erkennen, ohne den PC aufzuschrauben?

Das 400 Kilobyte winzige Tool CPU-Z ► www.gamestar.de/quick-link/C12 zeigt unter anderem die aktuelle Taktfrequenz des Prozessors, die Cache-Größe, den Multiplikator und meistens seinen Typ an. Außerdem gibt es Auskunft über den Hauptspeicher und das Mainboard des PCs.

IP-ADRESSE

Mein Rechner braucht sehr lange zum Booten. Von einem Freund habe ich gehört, dass eine feste IP-Adresse für meine Netzwerkkarte den Startvorgang von Windows XP deutlich verkürzt. Wie vergebe ich diese Nummer?

Um eine feste IP zu vergeben, öffnen Sie das Kontextmenü der »Netzwerkumgebung« und dort das Kontextmenü der »LAN-Verbindung«. Jetzt markieren Sie »Internetprotokoll TCP/IP« und wählen »Eigenschaften«. Unter »Folgende IP-Adresse verwenden« tippen Sie bei »IP-Adresse« die Nummer »192.168.x.x« ein (x ist dabei eine beliebige, aber in Ihrem Netzwerk einmalige Zahl zwischen 1 und 254); die »Subnet Mask« lautet stets »255.255.255.0«.

WAS BEDEUTET S/P-DIF?

Mein neues Mainboard hat neben den normalen Anschlüssen für Tastatur, Maus, USB usw. auch einen so genannten S/P-DIF-Port. Was kann ich dort anstöpseln?

S/P-DIF ist ein digitaler Ein- und Ausgang für Lichtwellenleiter (Glasfaser). Das »Sony Philips Digital Interchange Format« ist eine standardisierte rein digitale Übertragungsart und wird in der Regel für Audio-Geräte verwendet. Entsprechende Kabel sind aber relativ teuer, und bei herkömmlichen Anwendungen genügt die bekannte analoge Verkabelung.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Media GmbH • Redaktion GameStar
Stichwort: TECHTELMECHTEL
Lyonel-Feininger-Straße 26 • 80807 München
oder per E-Mail an: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHTELMECHTEL besprochen.

EINKAUFSFÜHRER

02/2007



➤ **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**

Sie, unsere Leser, haben entschieden: Aufgrund zahlreicher Zuschriften bewerten und testen wir nun regelmäßig auch Joysticks und Tastaturen. Dafür opferten wir unsere Arbeitsspeicherempfehlungen. Wegen der vielen neuen Produkte in unserem Schwerpunkt, haben wir bei einigen älteren Eingabegeräten die Wertung angepasst.

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
UPDATE Athlon 64/3200+ Boxed	85 €
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	
UPDATE 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	510 €
Schnellere Grafikkarte	+90 €
MSI Radeon RX1900 GT	200 €
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	
NEU Asus X1950 XT / 256 MByte	240 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte	
UPDATE 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	-30 €
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	
Asus P5B Deluxe	180 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-800 1,0 GB	260 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire X1950 XTX / 512 MB	400 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	80 €
Festplatte	
UPDATE 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	1.505 €
Zweite Grafikkarte (Crossfire)	+400 €
Sapphire X1950 Master / 512 MB	400 €
Günstigere Soundkarte	-30 €
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €

FAZIT Extrem schneller Spiele-PC mit fetter, zukunftssicherer Ausstattung. Dank Crossfire-Option viel Luft für zusätzliche Leistung.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

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	180 €	01/07	(02102) 959 90
-----------	-------	-------	----------------

sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1950 Pro / 256 MB

DATE

3

Sapphire Radeon X1650 XT

66 Punkte	130 €	02/07	(01805) 727 744 3
-----------	-------	-------	-------------------

schnell, leise, Shader 3.0 / Radeon X1650 XT / 256 MByte

NEU

IS-P

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

DATE

PEG AB 200 €



1	HIS Radeon X1950 XTX			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	83 Punkte	370 €	01/07	-
	extrem schnell, leise / Radeon X1950 XTX / 512 MByte			
2	Sapphire Radeon X1900 XTX			
	82 Punkte	370 €	04/06	(01805) 727 744 32
	extrem schnell, hörbar / Radeon X1900 XTX / 512 MByte			
3	XFx GeForce 7950 GT 570 Extreme			
	80 Punkte	300 €	11/06	-
PREIS-TIPP	sehr schnell, lautlos / GeForce 7950 GT / 512 MByte			
4	MSI NX7950 GT			
	78 Punkte	290 €	01/07	(01805) 251 521
UPDATE	sehr schnell, lautlos / GeForce 7950 GT / 512 MByte			
5	Sapphire Radeon X1800 XT			
	74 Punkte	370 €	02/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	sehr schnell, hörbar / Radeon X1800 XT / 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

91 Punkte

470 €

01/07

(02102) 959 90

PREIS-TIPP

extrem schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTS / 640 MB

3

XFX GeForce 7950 GX2 570M XXX

87 Punkte

600 €

08/06

-

extrem schnell / GeForce 7950 GX2 / 1,0 GByte

4

Asus EN7950GX2

86 Punkte

500 €

09/06

(02102) 959 90

extrem schnell / GeForce 7950 GX2 / 1,0 GByte

5

Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic

85 Punkte

550 €

08/06

(01805) 727 744 32

extrem schnell, Wasserkühlung / Rad. X1900 XTX / 512 MB

AGP



1	Gainward Bliss 7800+ 512MB			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	73 Punkte	330 €	01/07	(089) 898 990
	sehr schnell, leise / GeForce 7900 GT / 512 MB			
2	Gecube Radeon X1950 Pro			
	70 Punkte	240 €	01/07	-
	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	-
	flott, deutlich hörbar / Radeon X850 XT / 256 MB			
5	MSI GeForce 7600 GS			
	55 Punkte	130 €	01/07	(01805) 251 521
PREIS-TIPP	flott, leise / GeForce 7600 GS / 256 MB			

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



1 NEC Multisync 70GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	290 €	08/06	(089) 996 990

UPDATE voll spieleauglich, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	260 €	03/05	(089) 996 990

PREIS-TIPP voll spieleauglich, höhenverstellbar

3 Samsung Syncmaster 730BF

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	240 €	08/06	(01805) 121 213

voll spieleauglich, kräftige Farben

4 Hyundai Q70U

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	260 €	08/06	(06146) 90 40

UPDATE voll spieleauglich, höhenverstellbar, gute Interpolation

5 Sony HT75W

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	490 €	07/05	(069) 950 863 19

UPDATE voll spieleauglich, TV-Tuner, Breitbild-Format

19-ZOLL-TFTs



1 NEC Multisync 90GX2

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	340 €	02/06	(089) 996 990

UPDATE extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	400 €	10/06	(02102) 959 90

UPDATE extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Samsung Syncmaster 930BF

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	270 €	09/05	(01805) 121 213

PREIS-TIPP extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

4 Benq FP936X

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	290 €	08/06	(0800) 114 65 88

UPDATE extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	320 €	08/06	(02154) 918 80

voll spieleauglich, DVI, gute Verarbeitung

TFTs > 19-ZOLL



1 NEC 20WGX2

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	550 €	11/06	(089) 996 990

voll spieleauglich, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll

2 Samsung 225BW

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	440 €	02/07	(01805) 121 213

NEU voll spieleauglich, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 Dell Ultrasharp 3007WFP

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	1.500 €	05/06	(0800) 686 33 55

spieleauglich, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll

4 Acer AL2423W

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	1.050 €	12/06	(04102) 48 80

UPDATE voll spieleauglich, 16:10-Breitbild / 24 Zoll

5 Samsung Syncmaster 205BW

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	340 €	10/06	(01805) 121 213

PREIS-TIPP voll spieleauglich, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll

CRTs > 19-ZOLL



1 Iiyama Vision Master Pro 513

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	520 €	—	(0800) 100 34 35

flach, brillante Farben / 22 Zoll

2 Samsung 1100DF

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	390 €	—	(01805) 121 213

sehr hohe Auflösung, Flachbildröhre / 21 Zoll

3 Iiyama Vision Master 506

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	490 €	—	(0800) 100 34 35

kräftige Farben / 21 Zoll

4 Viewsonic G220F

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	440 €	—	(0800) 171 74 30

flach, sehr gute Konvergenz / 21 Zoll

5 CTX EX1300F

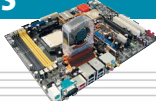
Note	Preis	Test in	Hotline
70 Punkte	460 €	04/03	(089) 427 207 05

satte Farben / 21 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

UPDATE sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XEM2AA

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	160 €	09/06	(040) 471 103 691

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	60 €	09/06	(040) 471 103 691

lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKET 939

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1xx



1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Expert

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	170 €	06/06	(0031) 102 961 849

extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	180 €	07/06	(01805) 251 512

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	110 €	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	270 €	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

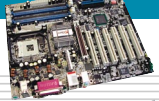
5 Intel D975XB2

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	240 €	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	280 €	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
88 Punkte	250 €	03/05	(0035) 143 800 00

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	75 €	02/07	(0035) 143 800 00

NEU 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

NEU 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

UPDATE guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

2.1-BOXEN



1 Teufel Concept C

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	120 €	09/06	(030) 300 93 00

bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, fetter Bass

2 Creative Labs I-Trigue I-3600

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



1 Razer Copperhead

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	70 €	02/07	(0180) 512 51 33

UPDATE hoch präzise, konfigurierbarer Abtaste, interner Speicher

2 Logitech MX518

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	45 €	05/05	(069) 920 321 65

PREIS-TIPP sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

3 Microsoft Habu

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	50 €	02/07	(0800) 181 29 68

NEU sehr präzise, nur für Rechtshänder geeignet

4 Logitech G5

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	60 €	03/06	(069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

5 Razer Diamondback

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33

extrem präzise und schnell, hohe Auflösung

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 Kryptec X-Board V2

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930

PREIS-TIPP stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

3 Ratpadz Ratpad G5

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	20 €	08/06	(0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handaussparung, Hartplastik

4 Compad Speedpad

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	20 €	02/03	(0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

5 Razer Exactmat

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	30 €	11/04	(01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

TASTATUREN



1 Logitech G15

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	70 €	01/06	(069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display

2 Logitech G11

Note	Preis	Test in	Hotline
79 Punkte	50 €	02/07	(069) 920 321 65

NEU gleiche Tastatur wie G15, nur ohne Display

3 Enermax Aurora

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	50 €	02/07	(0800) 363 76 29

NEU präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras

4 Cherry G83-6105

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	15 €	02/07	(06943) 180

PREIS-TIPP sehr günstige, aber präzise Standardtastatur ohne Extras

5 Revoltec Fightboard

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	30 €	02/07	(040) 736 768 60

NEU präzise, Carbon-Optik, programmierbare Tasten

GAMEPADS



1 Microsoft Xbox 360 Controller

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	30 €	02/07	(0800) 181 29 68

UPDATE 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

UPDATE gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback

3 Thrustmaster Wireless Dual Trigger

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	40 €	03/06	(09123) 965 80

UPDATE Funkübertragung, Force Feedback, präzise

4 Saitek P2600 Rumble

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	20 €	03/06	(089) 546 757 0

PREIS-TIPP Force Feedback, sehr präzise, gummierte Griffe

5 Logitech ChillStream

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	35 €	02/07	(069) 920 321 65

NEU integrierte Belüftung, kein Force Feedback

LENKRÄDER



1 Logitech G25

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	240 €	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

UPDATE gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	110 €	03/06	(09123) 965 80

PREIS-TIPP 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

UPDATE exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

Note	Preis	Test in	Hotline
73 Punkte	65 €	02/05	(01805) 125 133

UPDATE sehr stabil, sehr gute Pedale

JOYSTICKS



1 Saitek X52 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	170 €	02/07	(089) 546 757 0

NEU 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

NEU sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

Note	Preis	Test in	Hotline
71 Punkte	25 €	02/07	(09091) 50 20

PREIS-TIPP präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	20 €	02/07	(069) 920 321 65

NEU präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

Note	Preis	Test in	Hotline
68 Punkte	20 €	02/07	-

NEU ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder

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 Asus A6JAQ001

Note	Preis	Test in	Hotline
66 Punkte	1.300 €	04/06	(02101) 959 90

Core Duo T2300, Radeon X1600, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

3 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

4 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

5 Benq Joybook R55

Note	Preis	Test in	Hotline
51 Punkte	1.100 €	08/06	(09001) 23 67 33

Core Duo T2300, GeForce Go 7400, 1,0 GB RAM, 15,4 Zoll

AB 1.500 €



1 Dell XPS M1710

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	2.700 €	10/06	(01805) 224 465

UPDATE Core Duo T2600, GeForce Go 7900 GTX, 2,0 GB RAM, 17 Zoll

2 Cyber-System DR19

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	3.800 €	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	4.300 €	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	1.900 €	06/06	(01805) 231 632

PREIS-TIPP 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

KÜHLER

PROZESSOREN



1 Zalman CNPS 9700 LED

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	70 €	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

PREIS-TIPP 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	35 €	12/06	(0821) 588 640

578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Vollast

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

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	20 €	10/06	-

PREIS-TIPP 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

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

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	120 €	11/04	(0800) 181 05 85

schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

3 TRAXDATA ND-3500A

81 Punkte	90 €	11/04	(02162) 951 661
-----------	------	-------	-----------------

SAURE PISTENSAU



Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	148
Mods	149
GameStar-Clanliga	150
Kontrollbesuch:	
Counterstrike: Source	152
Patch-Tests	154
Tipps und Tricks:	
Gothic 3: Reiseführer, Teil 3	155

FREWARE-SPIEL ORF-SKI CHALLENGE

Computerspiele und Fernsehen haben derzeit so ihre Schwierigkeiten miteinander. Wie sehr es sich lohnt, wenn beide Medien mal konstruktiv zusammenarbeiten, zeigt **ORF-Ski Challenge 2007**. Mit dieser Kombination aus Computer- und Gewinnspiel bewirbt der österreichische Fernsehsender ORF 1 seine Live-Übertragungen des Ski-Weltcups. Statt Preise über Simpelfragen und Abzock-Hotlines unters Volk zu werfen, gewinnen hier diejenigen Warengutscheine und Flachbildfernseher, die in **ORF-Ski Challenge 2007** am schnellsten über fünf originalgetreu nachgebaute Weltcup-Pisten steuern. Derzeit dürfen Sie sich nur die Abfahrt von Gröden hinabstürzen, die vier anderen Strecken von Bormio, Wengen, Kitzbühel und Aare werden jeweils passend zum realen Rennen freigeschaltet.

Die derzeit beste Ski-Simulation

Dass bereits die eine verfügbare Strecke für Stunden an den Rechner fesselt, ver-



Eine Schlüsselstelle in der Abfahrt von Gröden.

dankt **ORF-Ski Challenge 2007** der exzellenten Ski-Physik, die sich um Welten realistischer anfühlt als die des 30 Euro teuren **RTL Ski Alpin Racing 2007**. So ist es entscheidend, die Schlüsselstellen von Gröden mit so wenig Kanteneinsatz wie möglich zu durchfahren. Dabei müssen Sie Entscheidungen fällen wie etwa, ob sie die drei Kuppen des »Kamelbuckels« gedrücken oder per Sprung überwinden. Im Trainingsmodus können Sie frei mit Liniwahl und Skieinstellungen experimentieren, Torfehler oder Stürze haben keine Auswirkungen. Wer sich für den Wettbewerb gewappnet fühlt, absolviert die Qualifikation. Hier müssen Sie die Abfahrt fehlerfrei absolvieren. Im Ziel erscheint automatisch die aktuelle Wettbewerbsrangliste, so dass Sie stets Ihre Zeit mit denen der Konkurrenten vergleichen können. Motivierend: Wer mag, kann auch gegen einen Ghost antreten, etwa den des direkt vor Ihnen Platzierten oder den einer Ranglistenposition, die Sie sich als Ziel gesetzt haben. Für das eigentliche Rennen qualifizieren Sie sich nur, wenn Sie eine von den Organisatoren vorgegebene Richtzeit erreichen – für 99,9 Prozent der Wettbewerbsteilnehmer eine nahezu unüberwindbare Hürde. Dafür haben die genauso viel Spaß am Spiel wie die 0,1 Prozent Spieler mit Sieghancen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3158

GUILD WARS: NIGHTFALL NEUE GEBIETE

Für all diejenigen, die die Kampagne von **Guild Wars: Nightfall** bereits einmal durchgespielt haben, stehen seit dem 1. Dezember die Tore zur so genannten »Döma der Pein« offen. Sie gelangen über

die Siedlung »Die Heiligen Hallen der Geheimnisse« durch die Statue Kormirs zu einem neuen Außenposten, an den sich vier Gebiete anschließen. Darin warten nicht nur besonders knackige Gegner, sondern auch besondere Gegenstände wie neue Rüstungen für Ihre NPC-Helden. Und dort finden Sie sogar einen neuen Begleiter, nämlich den Ritualisten Raza, der Ihnen fürderhin mit seinen Geistern im Kampf zur Seite stehen kann.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3154

ARMED ASSAULT NEUE UNIFORM-TEXTUR



Die neue **Marpat-Uniform** für Armed Assault.

Kaum ist **Armed Assault** draußen, macht sich die Community auch schon daran, das Spiel eigenständig zu verbessern und zu erweitern. So hat der Modder HePCat neue Texturen für die Uniformen der US-Soldaten erstellt. Seine Marine-Patterns-Uniformen (MarPat) gibt es in zwei Ausführungen: Woodland und Desert. Beide Varianten sehen gebrauchter und schmutziger aus als die ursprünglich vom Spiel benutzte Standard-Uniform ACU (American Combat Uniform), die zudem noch für sattgrüne Areale viel zu hell ist.

PET HK

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3153



Französische Infanterie (links) ballert russische Reiterei (rechts) über den Haufen.



► DVD:
• DoomEd
(Half-Life 2)
• Hardqore
(Quake 4)



► DVD-XL:
• Napoleonic
Total War 2
(Rome)

ROME NAPOLEONIC TOTAL WAR 2

»My my, at Waterloo Napoleon did surrender«. So fängt Waterloo, der bekannteste Hit von Abba, an, und so hörte Waterloo, die bekannteste Schlacht von Napoleon Bonaparte, auf. Dabei hatte der französische Feldherr drei Jahre vor seiner finalen Niederlage in der Nähe eines belgischen Kaffs seine Truppen schon bis tief nach Russland getrieben. In **Napoleonic Total War 2** für **Rome** spielen Sie diesen Russlandfeldzug nach und fungieren dabei als Napoleons rechte Hand – im übertragenen Sinne, denn die hat er ja der Legende nach meistens in seiner Weste versteckt. In der Singleplayer-Kampagne schlagen Sie historische Schlachten rund um das Gefecht bei Borodino 1812, wobei Sie Napoleon höchstpersönlich anleitet. Damals gab es natürlich keine Panzer und Bomber, sondern Musketen, Kanonen und Kavallerie. All das haben die Macher der Mod detailliert nachgebaut, zusammen mit neuen Karten, Modellen, Texturen, Animationen, Geräuschen, mit neuer KI, Musik und sogar französischer und russischer Sprachausgabe. Das Spielprinzip samt Steuerung und Moralsystem von **Rome** bleibt dabei natürlich erhalten. Die Modder arbeiten schon am nächsten Teil ihres Spiels. Da wird es dann zwar auch die vielbesungene Schlacht bei Waterloo geben, darnit ist für **Napoleonic Total War 2** allerdings noch längst nicht alles vorbei.

NAPOLEONIC TOTAL WAR 2

Napoleon-Mod für Rome

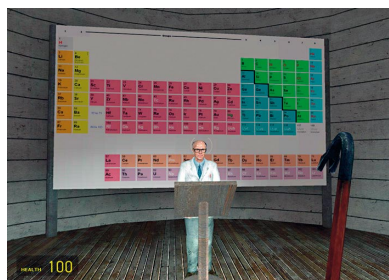
www.thelordz.co.uk

QUICKLINK: 3180

VERSION 0.2.6

GRÖSSE 254 MByte

HALF-LIFE 2 DOOMED



Statt Tetris: Das Periodensystem der Elemente.

Normalerweise sind Groß- und Kleinschreibungen bei Modnamen ja in der Regel ein Zeichen dafür, dass ihr Macher unheimlich cool sein will. Der heißt dann gerne mal »1337 HaxXoR« oder so. Hinter **DoomEd** steckt jedoch DESQ, eine Gesellschaft für modernes Lernen, und die hat sich bei der Mod und ihrem Titel Gedanken gemacht: Die Endung »Ed« steht im Englischen meist für »Education« – Ausbildung: **DoomEd** will spielerisch Wissen vermitteln. Hier landen Sie bei einem unplanmäßigen U-Bahnstopp in einer Untergrundwelt, deren Bewohner denken, der Zweite Weltkrieg sei noch im Gange. Denen müssen Sie in Physik- und Chemierätseln beistehen. Spielerisch Sachen zu lernen ist ja ziemlich cool – da darf man beim Modnamen also auf jeden Fall mit Groß- und Kleinschreibung rumalbern. Findet zumindest die GaMeStaR KrEw.

DOOMED

Lern-Mod für Half-Life 2

www.desq.co.uk/doomed

QUICKLINK: 3185

VERSION 1.0

GRÖSSE 158 MByte

QUAKE 4 HARDQORE



Hardqore läuft auch auf alten Rechnern flüssig.

Noch vor ein paar Jahren kamen Gegner in Spielen nicht von vorne, von hinten, von oben und von unten, sondern nur von links oder rechts. Das damals dominierende Genre im Actionbereich waren die »Side-Scroller«: Ballerspiele, in denen Ihr Held/Raumschiff/Panzer von links nach rechts durch zweidimensionale Levels rannte/flog/fuhr. Manchmal auch von rechts nach links. Eigentlich stinklangweilig, aber irgendwie immer noch ziemlich cool. Besonders, wenn's unter einem 3D-Vorzeigenspiel wie **Quake 4** läuft. In **Hardqore** laufen Sie stur von links nach rechts durch von Stroggs verseuchte Schlachtfelder und halten dabei fleißig den Finger auf der Feuertaste. Wie in jedem guten Side-Scroller gibt's Bosskämpfe und Geheimlevels, in späteren Versionen sollen sogar Fahrzeuge wie Panzer und Motorräder hinzukommen.

FAB

HARQORE

2D-Mod für Quake 4

hardqore.planetquake.gamespy.com QUICKLINK: 3182

VERSION Beta

GRÖSSE 92,5 MByte



Vom 18. Dezember bis zum 8. Januar 2007 macht die Teufel GameStar Liga Weihnachtspause. Wir geben Ihnen einen Überblick, welche Teams die Nase jetzt schon vorne haben.

Acht Spieltage, also etwa die Hälfte der Saison, liegen noch vor den Teams. Ein guter Grund, einen Blick auf die aktuellen Ranglisten zu werfen und nach den »Herbstmeistern« Ausschau zu halten.

Counterstrike

Für *SK Gaming* lief die Saison bisher glänzend, was auch ihre Platzierung in der Premier League eindrucksvoll belegt – sie stehen nach vier Spielen unbesiegt mit zwölf Punkten auf dem ersten Platz. Nichtsdestotrotz dürfte *SK* demnächst aus den Tabellen verschwinden: Während der EPS-Finals Anfang Dezember teilte die Clanleitung den Spielern mit, dass sie ab sofort nicht mehr bei *Schroet Kommando* unter Vertrag stehen. *SK* will anscheinend zukünftig auf ein deutsches Squad verzichten und sich ganz auf das international erfolgreiche schwedische Team konzentrieren. Der Clan überträgt den EPS-Account an seine ehemaligen Spieler – ein weiteres Indiz dafür, dass es in absehbarer Zeit kein deutsches **Counterstrike**-Team bei *SK* mehr geben wird. Entscheidet sich das ehemalige Squad dafür, in der laufenden Saison wei-



Mousesports belegte nach einigen Startschwierigkeiten doch noch Platz eins der ESL Pro Series.

terhin zusammen zu spielen, können sie ihren Spitzenplatz in der GSL behalten – wenn auch wahrscheinlich unter einer anderen Flagge. Man darf also gespannt sein.

Nicht viel besser erging es den Teams von *Stofftiere online* und *oneFrag*, die ihre

Beteiligung an der Premier League kurz vor dem Ende des vierten Spieltags ebenfalls absagen mussten – die Teams hatten sich aufgelöst. Gut im Rennen liegen derzeit aber *Deutschlands kranke Horde*, *Lemon Crew*, *snook*, *mystical lambda*, *a-Losers*, *MSI* und *QPool-FSHost*, die sich auf die an *Schroet Kommando* anschließenden Plätze der Premier League verteilen.

Die Mäuse sind zurück

Nach ihrem Rückzug aus den nationalen Ligen im Februar 2006 musste die GSL in der vergangenen Saison auf den **Counterstrike**-»Rekordmeister« *mousesports* verzichten – die Berliner haben die Finals der Teufel GameStar Liga bislang bereits fünfmal gewonnen, so oft wie kein anderes Team. Seit dem vierten Spieltag sind *mousesports* als frisch gekürte EPS-Gewinner allerdings zurück im Geschäft, nehmen den Platz von *Stofftiere online* ein und holen die verpassten Spieltage nach. Allerdings wird es auch ein paar deutliche Umstellungen im Lineup geben, die *mousesports* erst Anfang 2007 bekannt geben will. Sehr wahrscheinlich sind jedoch folgende E-Sportler mit dabei: *Blizzard*, *Kapio*, *tixo*, *silver* sowie *gore* als einziger



Spiel des Monats: Szene aus dem Match zwischen *mousesports* und *Lemon Crew CS*.



► AB 16/18-DVD:
Spiel des Monats

Nichtdeutscher in der Mannschaft. Die drei neuen Spieler kommen allesamt aus dem zerbrochenen Erfolgsteam von *Alternate aTTaX*. Das erste Spiel von *mousesports* gegen die österreichische Mannschaft von *Lemon Crew* haben wir als »Spiel des Monats« auf unsere DVD gepackt. Der vakante Premier League-Platz von *oneFrag* wird von *Geelife* eingenommen, denen das gleiche Marathonprogramm an Nachholspielen ins Haus steht wie dem Rekordmeister *mousesports*.

Warcraft 3

Im **Warcraft 3**-Wettbewerb stehen *QPool* und *inPanic.de* punktgleich an der Tabellenspitze. Dahinter reihen sich *Stofftiere online*, *ID-Gaming* und *SK Gaming* ein, die allesamt noch Nachholspiele absolvieren müssen. *Geh aB*, *DkH* und *nIfaculty* stellen die restlichen Teams unter den ersten acht der Tabelle. Eine Tendenz, welche dieser Teams im Finale zu sehen sein werden, lässt sich frühestens nach dem zehnten Spieltag erkennen – die Differenzen bei den absolvierten Spielen sind noch zu groß.

Tactical Ops

Etwas klarer ist die Sache bei **Tactical Ops**. Alle Teams haben ihre Spieltage ordnungsgemäß hinter sich gebracht, und so zeichnet sich schon eine ziemlich klare Rangfolge ab. *murder Death kill'core64*, die »ewigen Zweiten« hinter den Dauersiegern von *Deutschlands kranker Horde*, wollen in dieser Saison wohl nichts dem Zufall überlassen: Mit 15 Punkten aus fünf Spielen führen sie die Tabelle ihrer Gruppe an. Titelverteidiger *DkH* musste bereits eine Niederlage hinnehmen und belegt



Trotz ungewisser Zukunft und nur einem vierten Platz in der EPS gute Laune bei **SK-Gaming CS**.

momentan Platz acht der Gruppe 2. Weitere Kandidaten für das Finale: *Geh aB*, *team.noChance*, *German Ruffnecks*, *Sierre*, *xplosionZ* und *Initium Mortis*.

Nicht nur bei **Tactical Ops**, auch beim Nachfolger **Tactical Ops: Crossfire** sind die *German Ruffnecks* gut vertreten. Unbesiegt stehen sie auf dem ersten Platz und konnten aus sechs Spielen satte 18 Punkte generieren. Mit drei beziehungsweise sechs Punkten Abstand folgen die *Online-Owls*, *ntars.one*, *Mortis Veles* und das holländische Team von *ZwaardeGekste*. Insgesamt ist das Feld der Kontrahenten sehr dicht gedrängt. Die Teams zwischen Platz 1 und 19 trennen nur neun Punkte, die sich mit ein bisschen Glück und ein paar guten Spielen schnell aufholen lassen.

Pro Evolution Soccer 6

Nach wie vor hält *dekey* von *Ocrana* ohne Niederlage die Tabellenspitze. Dahinter

der clanlose *Manustar*, ebenfalls ohne Punktverlust, dann *iNsaNe_oNERR* und ein ganzer Block mit *DkH*-lern. Rund ein Drittel der Top16 kommen von *Deutschlands kranker Horde*, die damit ihrem Ruf als größter und erfolgreichster deutscher **Pro Evolution Soccer**-Clan gerecht werden.

Counterstrike: Source

Die Liga für den Nachfolger des beliebtesten Taktik-Shooters ist erstaunlich geschrumpft: Von anfangs mehr als 80 Mannschaften sind nur 17 aktive übrig geblieben. Dafür stellen diese aber auch die Top-Teams der deutschen Szene dar. An der Spitzenposition hält sich *myeXact.brainsquad* mit 15 Punkten aus fünf Spielen – besser geht's nicht. Dahinter reihen sich *dignified*, *Team Adonis*, *nIfaculty*, *Team LanFan*, *ubahnschubser*, *DarkStorm*, *splendid.isolation*, *System of a Frag* und *b4sh bros inc.* in die Top-Ten der Tabelle ein.

WR

WWCL LAN-KALENDER JANUAR BIS MÄRZ 2007

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
05.01.2007	Bürgersaal LAN Vol IV	100	86517	Bürgersaal Wehringen	http://www.buergersaallan.de.vu/	16
05.01.2007	Turbolan	100	06686	Großgörschen bei Lützen	http://www.turbolan.de	18
05.01.2007	Squeeze X_	300	09212	Limbach-Oberfrohnna	http://www.squeeze.de	16
12.01.2007	OCF-LAN I/2007	192	73485	Unterschneidheim	http://www.ocf-lan.de	16
12.01.2007	eSports-Rheine Lan 5	200	48431	Rheine	http://www.esports-rheine.de	16
19.01.2007	Computern8 Vol.8	174	56564	Neuwied	http://www.ghc-lan.de	16
19.01.2007	firetage - revival	100	59457	Werl	http://www.firetage.de	16
09.02.2007	12 greenmile Classic	232	15834	Rangsdorf, südlich von Berlin	http://www.greenmile-lan.com	16
16.02.2007	LANarena Tridecim	610	38871	Ilseburg	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	16
23.02.2007	Raptor 07/04	120	73479	Ellwangen	http://www.n-o-g.org/	16
02.03.2007	ESC-LAN VII	324	72186	Empfingen Tälseehalle	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

Was macht eigentlich...

COUNTERSTRIKE SOURCE

Die Source-Variante des Taktik-Shooters ist größer und schöner geworden – aber nach wie vor nicht ligatauglich. Warum das so ist, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

Als **Counterstrike Source** im Oktober 2004 offiziell startete, war das Gemjammer in den Clans groß: Das Programm sei so nicht geeignet für den E-Sport, zu viele Bugs und ungenaues Waffenverhalten würden jeglichen fairen Wettkampf ad absurdum führen. Mehr als zwei Jahre später wird in den großen Turnieren wie der ESL (Electronic Sports League) oder der GameStar-Liga immer noch das alte **Counterstrike** gespielt. Denn die Source-Variante genügt selbst nach mehreren Patches den Ansprüchen der Profis noch nicht. Was sich geändert hat und noch ändern muss, haben wir bei unseren Kontrollbesuchen im Spiel ergründet.

Mehr Spielplätze

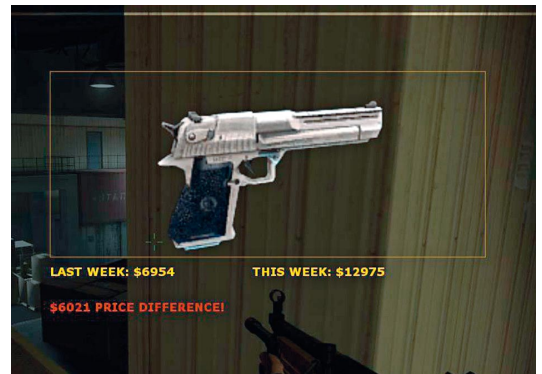
Gab es beim Erscheinen von **Counterstrike Source** gerade mal neun offizielle Karten, steht inzwischen die doppelte Anzahl zur Auswahl. Darunter befinden sich Neuaufgaben der **Counterstrike**-Klassiker wie das Bombenszenario »de_nuke« oder die Geiselbefreiung »cs_militia«. Die neuen alten Spielplätze wurden nur dezent verändert,

sind also für Kenner der Originalen schnell zu erlernen. Gänzlich frische Kreationen stecken hinter den Namen »cs_compound« oder »de_port«. Die Geisel-Karte »cs_compound« wird eher selten im normalen Modus mit allen Waffen gespielt; oft deaktivieren die Server-Administratoren die starken Scharfschützengewehre, da sonst die durch den Levelaufbau enorm begünstigte Terroristenfraktion kaum von den Polizisten zu knacken wäre.

In die meisten Karten wurden mittlerweile HDR-Effekte (High Dynamic Rendering) eingebaut. So schick die auch aussehen, so lästig können sie sein, weil Gegner durch die Sonnenblendung deutlich schwieriger zu erkennen sind. Die meisten Spieler deaktivieren sie deshalb.

Wo ist die Munition?

Wer nach den letzten großen Veränderungen vom 1. November dieses Jahres das erste Mal wieder **Counterstrike Source** startete, dürfte sich gewundert haben, dass der Munitionskauf über die übliche Tastenkombination nicht klappen wollte.



Horrende Preise: Dank Valves neuem Waffensystem kann eine Desert Eagle (Normalpreis: 650 Dollar) fast **13.000 Dollar** kosten.

Die Erklärung: Valve hat ein neues Preis-System eingeführt. Wöchentlich werden nun die Preise von Waffen, die häufig gekauft werden, neu berechnet; je mehr Spieler zu einer bestimmten Knarre greifen, desto teurer wird die. So will das Spiel bei unseren Testspielen fast 13.000 Dollar für die normalerweise 650 Dollar günstige Pistole Desert Eagle haben. Damit die Spieler nicht ohne einen müden Cent auf den Karten stehen, schenkt Ihnen das Spiel immerhin beim Kauf einer Waffe die maximal mögliche Munition dazu. Über **[B] + [6]** gelangen Sie nun ins Auswahlmenü für Kevlar-Westen und Helme.

Da sich nur rund jeder fünfte Server an dem System beteiligt (das sich durch einen simplen Befehl deaktivieren lässt), aber trotzdem kostenlose Munition ausgegeben wird, kommen Spieler nun deutlich schneller an genug Geld für große Waffen wie das Scharfschützengewehr Arctic Warfare Magnum. Das finden wir prima, denn so kann eine Partei nicht dauerhaft von einem Waffenvorteil profitieren.

Alles im Blick

Eine der letzten Neuerungen für **Counterstrike Source** ist die Minikarte. Gab es früher in der linken oberen Ecke des Bildschirms nur eine schlichte grüne Radaranzeige, auf der Sie Ihre in der Nähe befindlichen Teammitglieder und die Bombenposition erkennen konnten, zeigt Ihnen die neue Mini-Map auch Laufwege der Freunde an. Sogar von Ihnen oder Ih-



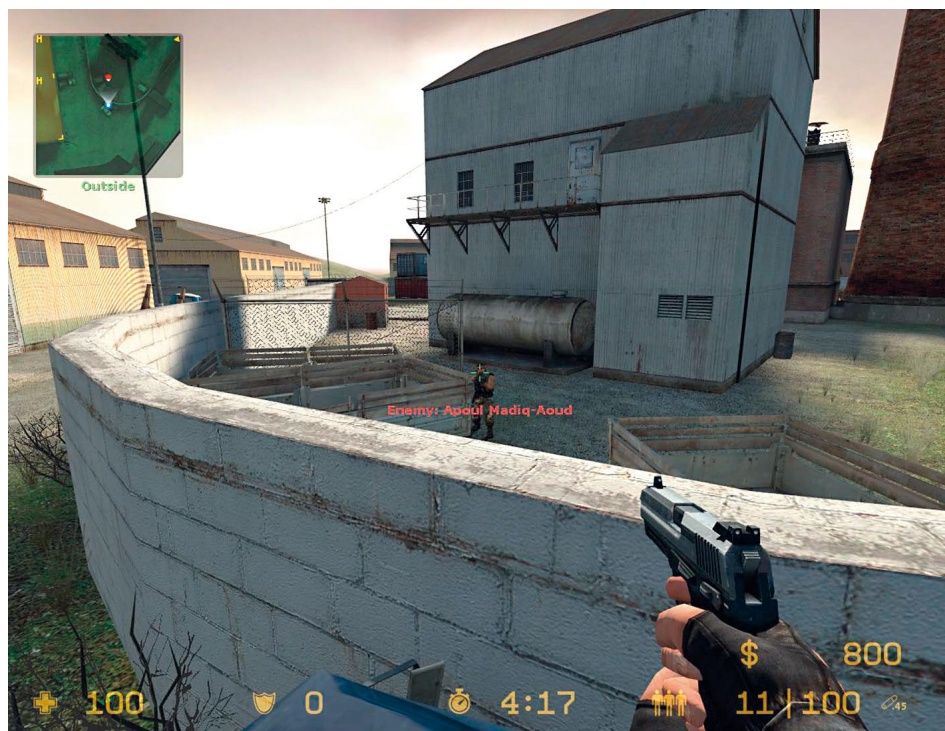
Auch in Counterstrike Source sind Bombenkarten wie »de_inferno« beliebter als Geiselszenarien.

KLASSIKER IN NEUEM GEWAND



Sehr schön: Die beiden beliebten Geiselkarten »**cs_assault**« (oben) und »**cs_militia**« (unten) wurden komplett überarbeitet, sind aber für Kenner der Originale schnell durchschaubar.

ren Teamkameraden erspähte Gegner werden dort für wenige Sekunden markiert, auch wenn sie schon wieder aus den Sichtfeldern verschwunden sind. Nützlich ist das somit nur, wenn Sie schnell auf eine Sichtung reagieren und dann besser treffen als Ihr Widersacher.



Auf »**cs_compound**« kann es passieren, dass Sie als Anti-Terrorist an dieser Stelle den Gegner nicht treffen, obwohl Ihr Fadenkreuz etwas anderes behauptet. Dieses Problem hat Ihr Widersacher auf der anderen Seite der Mauer nicht.

Ich seh' dich laufen!

Grund zum Ärgern: die noch immer zahlreichen Bugs des Spiels. Zwar wurden einige schwere Clippingfehler mittlerweile behoben, die Ihnen die Positionen von Feinden selbst durch Wände hindurch verriet. Jedoch können Spieler auf »**cs_assault**« einen Bug nutzen und sich in einer Häusertextur verstecken, um von dort die Gegner aufs Korn zu nehmen. Außerdem sehen Sie zuweilen noch immer die Füße von Feinden, die eine Ebene über Ih-

nen laufen, und können die Burschen mit der entsprechend durchschlagskräftigen Waffe durch die Decke erwischen.

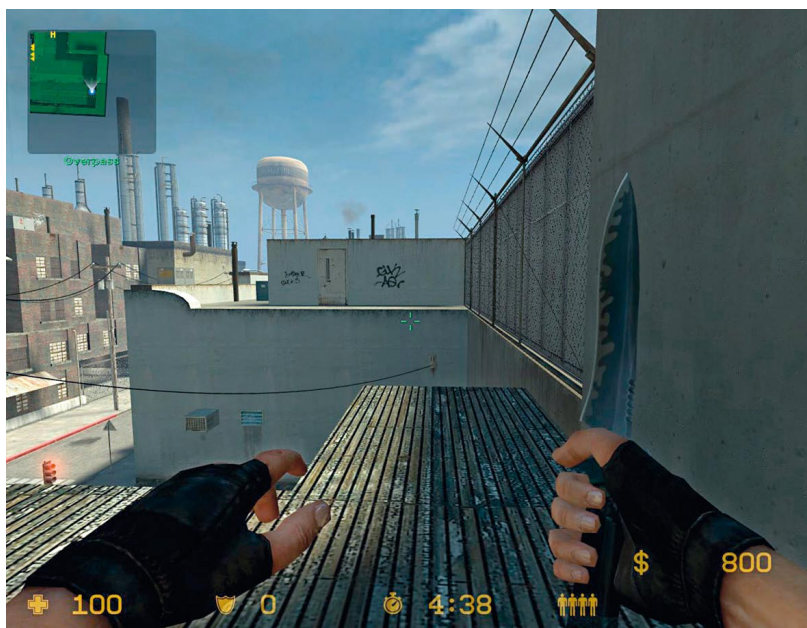
Probleme machen immer noch Ungenauigkeiten im Levelaufbau: Auf »**cs_compound**« etwa treffen Terroristen, die unterhalb der Mauer an den Anhängern lauern, ohne Probleme die darüber linsenden Gegner. Letztere hingegen müssen nur einen Millimeter falsch stehen, und schon landen ihre Kugeln in der offenbar unsichtbaren Verlängerung der Wandtextur statt im Feind, obwohl das Fadenkreuz etwas anderes behauptet. Solche und weitere kleinere Fehler lassen einen erst ins Gras und dann in die Maus beißen.

Zwar werden Geiselkarten ohnehin nicht in Ligen gespielt, aber vergleichbare Ungenauigkeiten gibt es auch auf Bombenkarten wie »**de_nuke**«, einer der beliebtesten Turnierkarten. Auf der **Source**-Variante treffen Terroristen oft die im großen und weit offenen Lagerhaus stehenden Gegner nicht, weil die den Eingang begrenzende linke Wandtextur offenbar eine unsichtbare Verlängerung hat.

Fazit: **Counterstrike Source** ist noch nicht ligatauglich, macht aber auf öffentlichen Servern genauso viel Spaß wie die alte Version – nicht zuletzt wegen der schöneren Optik. Dank des größeren Map-Pools gibt es eine Aufwertung.

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/04

Aufwertung
Umfang 7→9



Die **Textur mit den Graffitis** ist durchlässig, aber nicht durchsichtig. Camper verschansen sich dort gerne bis zum Schluss einer Runde und warten auf genervte und somit unvorsichtige Gegner.

Man spricht Deutsch

PATCH-TESTS



Titan Quest: Die deutsche Sprachausgabe für NPCs und Helden belohnen wir mit einer Aufwertung.

Titan Quest

Version: – **Größe:** 227 MB
Highlights: Deutsche Sprachausgabe, Sound-Aufwertung.

Da gucken die Alt-Philologen: Die alten Griechen lernen Deutsch, zumindest im mytho-

logischen Action-Rollenspiel **Titan Quest**. In der deutschen Verkaufsversion waren bereits alle Bildschirm- und Menütex-te übersetzt, per Sprachpatch liefert der Publisher THQ nun die deutsche Sprachausgabe nach. Die ist erfreulich professionell umgesetzt worden – wie im englischen Original sprechen die Helden und die computergesteuerten Charaktere (NPCs) verständlich, gut betont und teilweise sogar mit schön passendem Akzent.

Weil THQ mit der Lokalisierung der Sprachausgabe einen Kritikpunkt unseres Tests aus-räumt, erhöhen wir zur Belohnung die Sound-Wertung um einen Punkt. Denn nun kommen auch deutsche Spieler, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, in den vollen Genuss der gesprochenen Sätze. Der Sprachpatch funktioniert mit allen **Titan Quest**-Versionen, von der alten 1.01 bis zur aktuellen Fassung 1.20.

Aufwertung
Sound 7→8



Zeitreise à la GameStar: von der griechischen Antike bis ins Jahr 2142 auf nur einer Seite.

Warhammer Mark of Chaos

Version: 1.6 (int.) **Größe:** 306 MB
Highlights: Bugs behoben, zahlreiche Balancing-Änderungen.

Das Fantasy-Strategiespiel **Warhammer: Mark of Chaos** krankt im Einzelspieler-Modus an mäßiger KI, macht aber im Multiplayer-Modus gegen menschliche Gegner mächtig Laune. Um vor allem diesen Part zu verbessern, werden mit Patch 1.6 zahlreiche Balance-Änderungen an den Fähigkeiten aller fünf Rassen vorgenommen. Auch einige Gegenstände wurden in ihren Werten korrigiert. Generell sind Helden jetzt anfälliger gegenüber feindlichen Attacken, insbesondere durch Fernangriffe und Attacken mit Handwaffen von hinten. Darüber hinaus behebt der Patch einige Absturzursachen sowie lästige Bugs.

Battlefield 2142

Version: 1.06 (int.) **Größe:** 22 MB
Highlights: Änderungen im Titan-Modus, zahlreiche Probleme und Unstimmigkeiten behoben.

Der neueste **Battlefield 2142**-Patch, der das Spiel auf die Version 1.06 anhebt, bringt neben



Mark of Chaos: Mehr Spaß im Multiplayer.

allgemeinen Korrekturen auch zahlreiche Verbesserungen und Änderungen für den Titan-Modus mit sich. So werden die Raketenilos im HUD nun korrekt angezeigt, und der Commander kann den Titan nicht mehr bewegen, sobald die Schilde unten sind. Zudem gibt es jetzt das »Silver Titan Destruction«-Abzeichen für denjenigen, der den Kern zerstört. Das Update behebt außerdem Absturzursachen im Titan-Modus und bessert Probleme mit dem Battlereorder, dem Auszeichnungssystem und den EA-Servern aus. So können Sie **Battlefield 2142** nun auch dann spielen, wenn die EA-Server gerade nicht verfügbar sind. Trotzdem berichtet die Community weiterhin von Systemabstürzen und unspielbaren Versionen. Patch 1.10 ist daher schon angekündigt.



- **DVD:**
 - Warhammer: Mark of Chaos v1.6
 - Call of Juarez v1.1.0.0
- **DVD-XL:**
 - Battlefield 2142 v1.06
 - Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.35
 - Scarface v1.00.2
 - CivCity: Rom v1.1
 - Company of Heroes v1.4
 - Faces of War v1.04.1



► **BUDGET-TESTS:** Titan Quest



Battlefield 2142: Der Patch bringt ein paar Änderungen im Titan-Modus.

Das Ende der langen Reise

GOTHIC 3 REISEFÜHRER, TEIL 3

Eisig wird es im letzten Teil unseres Reiseführers: Es geht in die winterliche Welt von Nordmar.

Nordmar, eine unwirtliche Welt: ewiges Eis, zerklüftete Landschaften und Horden von Raubtieren, Goblins und wilden Orks. Besonders in diesem Teil der Welt von Gothic 3 gilt: Vor Begleitmissionen sollten Sie unbedingt den Weg von Feinden freiräumen, sonst ist Ihr Begleiter schneller tot, als Sie »Schnaps brauen« sagen können. Des Weiteren ist Gold in dieser Gegend eher nutzlos, horten Sie lieber alle erbeuteten Tierfelle und geschürften Erzbrocken für einige Quests. Wenn Sie lediglich von einem Ort zum anderen kommen wollen, aber keine Lust auf langwierige Kämpfe haben, empfiehlt es sich, sich mit einem Verwandlungsauber (Trank, Druidenstein oder Magie) z.B. in eine Blutfliege oder einen Wolf zu verwandeln. So können Sie weitgehend ungestört durch die schneebedeckte Landschaft streifen.

Wie beim letzten Mal addieren wir Questbelohnungen, die Sie vom Auftraggeber erhalten, zur Gesamtbelohnung dazu – erstatten Sie also immer Bericht, nachdem Sie eine Quest geschafft haben.

WOLFSCAN

Garik braucht Schnaps

Auftraggeber: Garik
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Geben Sie Garik eine Flasche klaren Schnaps, wie er überall zu finden ist.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 2 Ruf beim Wolfscan

Felle für Jensgar

Auftraggeber: Jensgar
Zielort: Umgebung vom Wolfscan (1)
Lösung: Jensgar braucht 30 Eiswolf- und 10 Bisonfelle. Bei Ihren Streifzügen durch Nordmar finden Sie genügend Tiere zum Jagen.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Jagd

Duell mit Hogar

Auftraggeber: Hogar
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Fordern Sie Hogar zum Duell heraus und besiegen Sie ihn.
Belohnung: 1.700 Erfahrung,

+ 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Ruf in Nordmar, + 1 Stärke

Der Druidenstein des Wolfes

Auftraggeber: Bogir
Zielort: Wolfscan (1)
Lösung: Erledigen Sie »Töte den weißen Hetzer« und sprechen Sie mit Bogir.
Belohnung: 3.750 Erfahrung, + 15 Ruf beim Wolfscan, + 15 Ruf beim Waldvolk

Töte den weißen Hetzer

Auftraggeber: Bogir
Zielort: Position weißer Hetzer (4)
Lösung: Töten Sie den großen weißen Wolf.
Belohnung: 2.800 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfscan

Befreie die Brücke im Norden

Auftraggeber: Grim
Zielort: Von Orks besetzte Brücke (5)
Lösung: Erledigen Sie der Reihe nach alle Orks an der Brücke.
Belohnung: 3.000 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfscan, + 3 Ruf in Nordmar

Bring Ronar zu seiner Jagdhütte

Auftraggeber: Ronar
Zielort: Ronars Jagdhütte (6)
Lösung: Der Weg zur Jagdhütte ist ziemlich weit, am besten marschieren Sie einmal ohne Ronar hin und räumen einige

DIE FÜNF ARTEFAKTE ADANOS'

Gotha	Ring vom Dämon
Akaschas Grab	
beim Feuerclan	Akaschas Ring der Magie
Mora Sul	Krone im Tempel
Al Shedim	Robe im Tempel
Trelis	Vaks Amulett

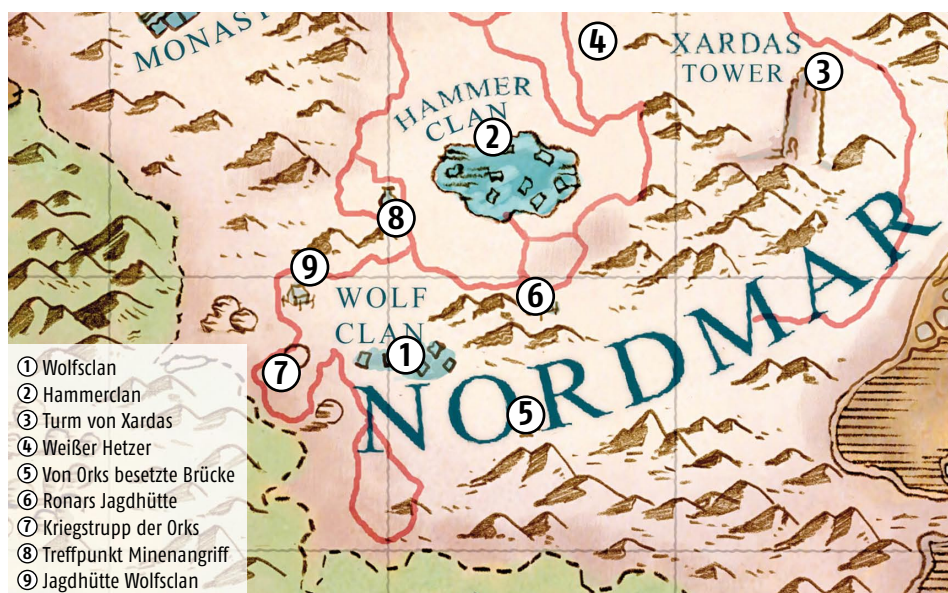
Gegner aus dem Weg. Erledigen Sie außerdem auf dem Weg dorthin die Quest »Befreie die Brücke im Norden«. Danach bringen Sie Ronar sicher ans Ziel.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan

Schinken für die Holzfäller

Auftraggeber: Rune
Zielort: Holzfällerlager beim Wolfscan
Lösung: Direkt in Sichtweite der Brücken finden Sie das Holzfällerlager, wo Sie Corwyn und alle vier anderen Holzfäller ansprechen und ihnen Schinken geben.
Belohnung: 2.250 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 1 Ruf in Nordmar

Töte die Säbelzahn timer

Auftraggeber: Corwyn
Zielort: Säbelzahn timer auf dem Hügel
Lösung: Vom Holzfällerlager marschieren Sie den Hügel hoch, wo Sie zwei große Säbelzahn timer finden und erlegen.
Belohnung: 2.800 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfscan, + 3 Ruf in Nordmar



Vernichte den Kriegstrupp der Orks

Auftraggeber: Jensgar
Zielort: Kriegstrupp im Westen (7)
Lösung: In westlicher Richtung finden Sie einen Kriegstrupp der Orks, den Sie im Kampf komplett ausschalten.
Belohnung: 3.150 Erfahrung, + 7 Ruf beim Wolfsclan

Erzsuche mit Larson

Auftraggeber: Larson
Zielort: Umgebung vom Wolfsclan (1)
Lösung: Folgen Sie Larson auf seiner Erkundungstour und halten Sie Angreifer von ihm fern, bis er Erz gefunden hat.
Belohnung: 3.250 Erfahrung, + 10 Ruf beim Wolfsclan, + 3 Ruf in Nordmar, + 1 Schmiedekunst

Jorn braucht Explosivpfeile

Auftraggeber: Jorn
Zielort: Jagdhütte Wolfsclan (9)
Lösung: Marschieren Sie zwischen Schlucht und Felswand Richtung Nordosten, bis Sie auf Vibald in seiner Hütte treffen. Sprechen Sie über Jorns Wunsch, und bringen Sie Jorn die Pfeile.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Wolfsclan

HAMMERCLAN

Brückenorks

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Etwa fünf Orks warten direkt unterhalb der Brücke zum Wolfsclan darauf, von Ihnen vermöbelt zu werden.
Belohnung: 2.200 Erfahrung

Stollengrollen

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Schnapsbrauen mit Ugolf«. Bei einem Ausdauerwert von 200 oder mehr können Sie nun den Schnaps kippen und die Quest gewinnen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 15 Ruf beim Hammerclan, + 3 Ruf in Nordmar

Schnapsbrauen mit Ugolf

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Für den Schnaps brauchen Sie zehn Schnapsbeeren, zwei Minecrawlerzangen und zwei Brocken Erz.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Alchemie

Erz für Ugolf

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Nach der Quest »Befreie den

Schmelzofen« können Sie in der Mine mehr als genug Erz für diese Quest schürfen.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 1 Ruf beim Hammerclan

Hauke braucht Erz

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Geben Sie Hauke zehn Brocken Erz, die Sie in Nordmar überall in der Gegend schürfen können.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Geh mit Hauke zum Schürfercamp

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Schürfercamp beim Hammerclan (2)
Lösung: Folgen Sie Hauke zum nahen Schürfercamp und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan

Töte den Minecrawler im Schürfercamp

Auftraggeber: Hauke
Zielort: Schürfercamp beim Hammerclan (2)
Lösung: Ein einsamer Minecrawler wartet in der Höhle beim Camp auf unvorsichtige Schürfer und ist schnell erledigt.
Belohnung: 3.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 3 Ruf in Nordmar, + 1 Schmiedekunst

Ingvar will ein Schwert

Auftraggeber: Ingvar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Um das Schwert für Ingvar zu schmieden, brauchen Sie einen Erzrohling (kann man bei vielen Schmieden kaufen), vier Säbelzähne (bei der Jagd erbeuten) und einen Nordmar-Geist (gibt es unter anderem in Faring). Schmieden Sie das Schwert und geben Sie es Ingvar.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 10 Ruf beim Hammerclan

Zustimmung der Erzschnelzer

Auftraggeber: Ingvar
Zielort: Hammerclan (2), Wolfsclan (1) und Feuerclan (1 auf Feuerclan-Map)
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Ein Schattenläuferhorn für Pedar« und »Erzsuche mit Larson« beim Wolfsclan und sprechen Sie nach der Befreiung der Hammerclan-Mine mit Larson beim Feuerclan.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan, + 8 Ruf in Nordmar, + 5 Schmiedekunst

Vorräte für Pedar

Auftraggeber: Pedar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Bringen Sie Pedar 20 weiße Wolfs-

felle und zehn Brocken Erz – beides ist in der näheren Umgebung des Clanlagers leicht zu erbeuten.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan

Ein Schattenläuferhorn für Pedar

Auftraggeber: Pedar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Pedar will ein Schattenläuferhorn, das Sie einer der Kreaturen, denen Sie immer mal wieder begegnen, abnehmen können. Halten Sie nach Blutspuren Ausschau.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Verstecktes Erz

Auftraggeber: Ugolf
Zielort: Nähe Treffpunkt Minenangriff (8)
Lösung: In der Nähe des Treffpunkts für den Angriff auf die Mine des Hammerclans finden Sie einen umgestürzten Baumstamm, um den Sie in ein verstecktes Tal mit weiterem Erz klettern können.
Belohnung: 2.750 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan, + 1 Schmiedekunst

Steinjars Rüstung

Auftraggeber: Steinjar
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Steinjar rückt die Nordmar-Rüstung erst raus, wenn Sie ihm 100 Brocken Erz liefern. Beim Beschaffen der großen Menge helfen vor allem die Quests »Verstecktes Erz« und »Befreie den Schmelzofen«.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 3 Ruf beim Hammerclan

Ketil braucht 12 Bisonfelle

Auftraggeber: Ketil
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Die Felle für Ketil können Sie ohne Probleme in der Gegend um das Lager erjagen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Hammerclan

Befreie den Schmelzofen

Auftraggeber: Reto und Tjalf
Zielort: Hammerclan (2), Wolfsclan (1), Jagdhütte Wolfsclan (9), Feuerclan (1 auf Feuerclan-Karte), Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Sprechen Sie mit Mort, erledigen Sie »Folge Mort zum Wolfsclan«. Sprechen Sie mit Grim und besuchen Sie die Jagdhütte des Clans. Sprechen Sie mit Jensgar und schicken Sie Lisk zum Treffpunkt. Sprechen Sie mit Jorn und erledigen Sie »Jorn braucht Explosivpfeile«. Sprechen Sie wieder mit Mort und erledigen Sie »Folge Mort zum Feuerclan«. Erledigen Sie »Eine Rüstung für Thorbald« und schicken Sie Thorbald zum Treffpunkt. Sprechen Sie nochmal mit Mort und erledigen Sie »Folge Mort zum unteren Eingang der Mine«.

Befehlen Sie Ihrem Trupp anzugreifen. Nun folgt die Quest »Töte den Boss des Tales«, worauf Sie die komplette Mine von Gegnern befreien, bis Sie beim Hammerclan wieder hinauskommen. Zum Schluss sprechen Sie noch mit Tjalf und erledigen »Tjalfs Truhe«.

Belohnung: 5.000 Erfahrung, +15 Ruf beim Hammerclan, +5 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum Wolfsclan

Auftraggeber: Mort
Zielort: Wolfsclan (1)
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Wolfsclan bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum Feuerclan

Auftraggeber: Mort
Zielort: Feuerclan (1 auf Feuerclan-Karte)
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Feuerclan bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Folge Mort zum unteren Eingang der Mine

Auftraggeber: Mort
Zielort: Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Lassen Sie sich von Mort zum Treffpunkt bringen und halten Sie unterwegs alle Angreifer von ihm fern.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, +2 Ruf in Nordmar

Töte den Boss des Tales

Auftraggeber: -
Zielort: Treffpunkt Minenangriff (8).
Lösung: Kämpfen Sie sich vom Treffpunkt durch die Höhle und das Tal bis zum Mineneingang vor und erledigen Sie dabei den Ork-Boss in der Mine.
Belohnung: 2.500 Erfahrung.

Tjalfs Truhe

Auftraggeber: Tjalf
Zielort: Hammerclan (2)
Lösung: Nach »Befreie den Schmelzofen« erhalten Sie den Schlüssel, mit dem Sie die Truhe hinten rechts im Haupthaus öffnen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +1 Diebeskunst

FEUERCLAN

Der Ahnenstein für Rathgar

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: -
Lösung: Geben Sie Rathgar im Verlauf des Gesprächs den Ahnenstein, den Sie dem Assasinen Ali in Faring geklaut haben.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +3 Ruf beim Feuerclan

Folge Rathgar zur Ahnenhöhle

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: Ejnars Grab (3)
Lösung: Folgen Sie Rathgar zum Grab. Versuchen Sie, unterwegs möglichst viele der zahlreichen Angreifer einfach links liegen zu lassen, anstatt sich blindlings in jeden Kampf zu stürzen.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Enjars Helm

Auftraggeber: Rathgar
Zielort: Enjars Grab (3)
Lösung: Erledigen Sie die Skelette im Grab und den untoten Einjar selbst. Präsentieren Sie Rathgar als Beweis dessen Helm.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Zehn Säbelzähne für Leif

Auftraggeber: Leif
Zielort: Rund um Feuerclan (1)
Lösung: Säbelzähne finden Sie in der Umgebung genug. Jagen Sie zehn davon und bringen Sie die Zähne zu Leif.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Jagd mit Leif

Auftraggeber: Leif
Zielort: Beim zweiten Ahnengrab (4)
Lösung: Folgen Sie Leif zum Revier beim ersten Ahnengrab und sorgen Sie dafür, dass er eventuelle Angriffe überlebt.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Ein Teleporterstein für Lee

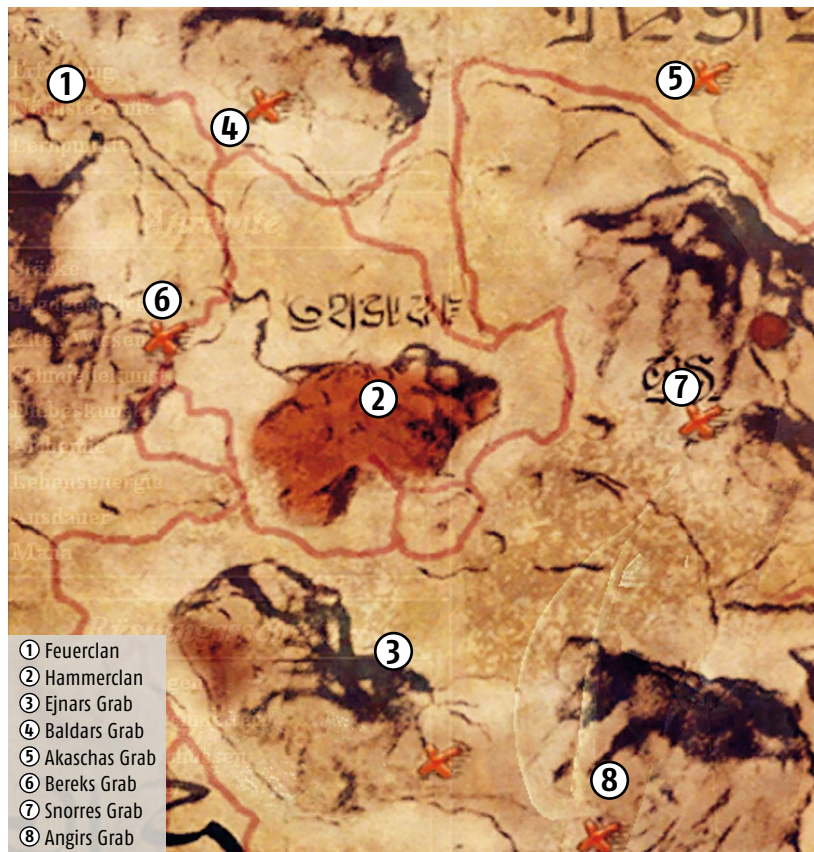
Auftraggeber: Lee
Zielort: Vengard
Lösung: Wenn Sie beide Teleportsteine nach Vengard besitzen, geben Sie Lee einen davon und teleportieren mit dem anderen nach Vengard. Sie treffen Lee im Tempel, stürmen gemeinsam den Thronsaal und töten den König.
Belohnung: 5.000 Erfahrung, +5 Ruf bei den Assasinen

Rohstoffe für Kalan

Auftraggeber: Kalan
Zielort: Feuerclan (1)
Lösung: Bringen Sie Kalan insgesamt 30 Schmiederohlinge, die Sie in Truhen finden oder bei anderen Schmieden im ganzen Land käuflich erwerben können.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan

Eine Rüstung für Thorbald

Auftraggeber: Thorbald
Zielort: Hammerclan (2 auf Karte Hammerclan)
Lösung: Beim Hammerclan geben Sie dem Schmied Stejnar 1.000 Gold, und schon dürfen Sie die Rüstung für Thorbald mitnehmen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, +5 Ruf beim Feuerclan



- ① Feuerclan
- ② Hammerclan
- ③ Ejnars Grab
- ④ Baldars Grab
- ⑤ Akaschas Grab
- ⑥ Bereks Grab
- ⑦ Snorres Grab
- ⑧ Agirs Grab

Die Macht der Ahnen

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Gräber der Ahnen

Lösung: Erledigen Sie die Quests »Baldars Grab«, »Der Ahnenstein von Akascha«, »Bereks Grab«, »Snorres Grab«, »Angirs Grab« und »Enjars Grab«.

Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan

Baldars Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Baldars Grab (4)

Lösung: Erledigen Sie im Grab alle Gegner. Hinter dem Thron findet sich ein Runensockel, in den Sie Baldars Ahnenstein einsetzen.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Stärke

Der Ahnenstein von Akascha

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Am einfachsten kommen Sie mit den Quests »Orkjagd mit Kaelin« und »Finde Akaschas Grab« zum Grab. Den Ahnenstein hat der Orkschamane. Erledigen Sie im Grab alle Gegner. Hinter dem Thron findet sich ein Runensockel, in den Sie den Ahnenstein einsetzen.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 10 altes Wissen

Orkjagd mit Kaelin

Auftraggeber: Kaelin

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Folgen Sie Kaelin. Achten Sie darauf, nur zu kämpfen, wenn er es auch tut, die ersten Ork-Trupps können Sie links liegen lassen, entscheidend ist das Lager bei Akaschas Grab, wo Sie alle erledigen.

Belohnung: 1.250 Erfahrung

Finde Akaschas Grab

Auftraggeber: -

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Direkt hinter dem Orklager führt ein Stollen in das Grab.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde den göttlichen Ring der Magie

Auftraggeber: Kaelin

Zielort: Akaschas Grab (5)

Lösung: Im Grab finden Sie den Ring, ein weiteres der fünf Adanos-Artefakte.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Bereks Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Bereks Grab (6)

Lösung: In der Nähe von Bereks Grab findet ein seltsames Ritual statt. Erledigen

Sie die Gegner hier und nehmen Sie der Leiche, um die sich alles dreht, den Ahnenstein ab. Kämpfen Sie sich nun weiter durch das Grab und setzen Sie den Ahnenstein ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Jagd

Snorres Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Snorres Grab (7)

Lösung: Hier finden Sie den Ahnenstein wieder beim Schamanen, der den Orktrupp begleitet. Setzen Sie ihn hinterm Thron im Nebenraum ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Stärke

Angirs Grab

Auftraggeber: Kerth

Zielort: Angirs Grab (8)

Lösung: Vor Angirs Grab treffen Sie Osmund, mit dem Sie »Finde den Orkschamanen« erledigen. Der Schamane hat wie üblich den Stein dabei.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 8 Schmiedekunst

Finde den Orkschamanen

Auftraggeber: Osmund

Zielort: Lager bei Angirs Grab (8)

Lösung: Zusammen mit Angir nehmen Sie das komplette Ork-Lager auseinander und erledigen vor allem den Schamanen. Für weitere Erfahrungspunkte muss Osmund die Keilerei überleben.

Belohnung: 6.700 Erfahrung, + 7 Ruf beim Feuerclan, + 2 Ruf in Nordmar

Enjars Grab

Auftraggeber: -

Zielort: Enjars Grab (3)

Lösung: Hier haben Sie bereits in »Enjars Helm« aufgeräumt. Setzen Sie nun nur noch den Ahnenstein ein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf beim Feuerclan, + 5 Ruf in Nordmar, + 3 Jagd

INNOS-KLOSTER

Bringe Aidan das Druiden-Geheimnis

Auftraggeber: Aidan

Zielort: Wolfsclan (1 auf Wolfsclan-Karte)

Lösung: Bringen Sie Aidan nach der Wolfsclan-Quest »Der Druidenstein des Wolfes« den Druidenstein.

Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ishtar, + 1 Jagd

Manatränke für Pyran

Auftraggeber: Pyran

Zielort: Kloster

Lösung: Geben Sie Pyran fünf Tränke

aus Ihrem Vorrat.

Belohnung: 1.500 Erfahrung

Manapflanzen für das Kloster

Auftraggeber: Innostian

Zielort: Im ganzen Land

Lösung: Die 50 Pflanzen kaufen Sie bei Alchemisten zusammen oder ernten sie selbst im ganzen Land.

Belohnung: 250 Gold, 1.500 Erfahrung

HAUPTMISSIONEN

Wirf die Feuerkelche ins heilige Feuer

Auftraggeber: -

Zielort: Innos Kloster

Lösung: Sind alle zwölf Kelche beisammen, können sie im Kloster ins heilige Feuer geworfen werden. Nehmen Sie nach dem Ritual wieder alle Kelche an sich und verteilen Sie sie unter den Paladinen, die über die ganze Welt verstreut sind.

Belohnung: 1.200 Erfahrung

Der fünfte Tempel

Auftraggeber: Myxir beim Tempel von Al Shedim

Zielort: Kloster in Nordmar

Lösung: Sprechen Sie Dargoth im Kloster auf den fünften Tempel an. Ganz unten in der Bibliothek lesen Sie nun die Chroniken und finden den Hinweis auf den Feuerclan. Danach kriegen Sie es allerdings mit einem Dämon und ein paar Skeletten zu tun. Hauen Sie zuerst den Dämon um, die Skelette sind das geringere Problem.

Belohnung: 2.500 Erfahrung

Das Zepter von Vara

Auftraggeber: -

Zielort: Thronsaal von Vengard

Lösung: Während der Quest »Ein Teleporterstein für Lee« töten Sie den König und nehmen sein Zepter an sich.

Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde Xardas

Auftraggeber: Hamlar

Zielort: Xardas' Turm (3 auf Wolf- und Hammerclan-Karte)

Lösung: Folgen Sie den Wegen in Nordmar immer in nördlicher und dann in östlicher Richtung. Sie kommen schließlich zu einigen Orklagern. Westlich führt ein Pfad den Berg hinauf zu Xardas Turm.

Belohnung: 1.250 Erfahrung

Töte Xardas

Auftraggeber: Hamlar

Zielort: Xardas' Turm (3 auf Wolf- und Hammerclan-Karte)

Lösung: Erledigen Sie Xardas im Kampf.

Belohnung: 5.000 Erfahrung

Heiko Häusler / PCL

IMPRESSUM

Chefredakteur, Associate Publisher



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anschr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Heftkoordination



Uwe
Mieth (um)

Spiele-Redaktion



Christian
Schmidt (cs,
ltd. Redakteur)



Heiko
Klinge (hk)



Petra
Schmitz (pet)



Daniel
Matschewsky
(dm)



Michael
Graf (gr)



Fabian
Siegmund (fab)



Trainee:
Patrick
Lück (pcl)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Hendrik
Weins (hw)

DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, lgt.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)



Praktikant:
Patrick Maier
(pm)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)

Freie Mitarbeiter: André Linken, Florian Holzbauer

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Redaktionsassistent



Isa
Stamp



Anita
Thiel



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Anita
Blockinger



Daphne
Cisneros

Ulrike Hartdegen
Heiko Häusler

Kundenservice

Telefon: 0711 / 7252-275
Telefax: 0711 / 7252-377
E-Mail: shop@gamestar.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Kundenservice

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger:

GameStar Kundenservice:
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580
70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275
Österreich: 01 / 219 55 60
Schweiz: 071 / 314 06-15
Fax: 0711 / 7252-377
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise:

Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €)
Übriges Ausland und Österreich: 64,00 €
(Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 sfr (Studenten: 74,00 sfr)

XL-Version:

Inland: 60,00 € (Studenten: 56,00 €)
Übriges Ausland und Österreich: 69,00 €
(Studenten: 65,00 €)
Schweiz: 92,00 sfr (Studenten: 83,00 sfr)

Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:

Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 31 17 04

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

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)
Vasilii Tsialos (-671)

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

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 III/2006): **248.105** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW II/2006):

28.399.137 Page Impressions
4.726.411 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

ACTA

AWA

Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

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

Group Publisher: Stephan Scherzer

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

Mitglieder der Konzerngeschäftsführung:

Stephan Scherzer, 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

Haftung & Co.

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

Fotos: Uwe Mieth
(Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

LESERBRIEFE

GENUG VOM PC

Das war's, ich werde mein Abo kündigen. Das liegt allerdings auf keinen Fall an euch und eurer tollen Zeitschrift. Ich habe einfach keine Lust mehr, immer mehr Geld in meinen PC zu investieren. Als ich mir 2004 einen eigenen Computer zulegte, ahnte ich nicht, wie schnell ich damit nichts mehr spielen kann. Und nun sitze ich, wie ihr es einmal ausgedrückt habt, »auf dem Aufrüst-Schlauch«. Als ich so im Internet stöberte und rechnete, wie viel mich das wohl kosten würde, fiel mir auf: Für den Preis bekomme ich ja eine Xbox 360 mit allem Drum und Dran! Mir fiel die Entscheidung wirklich nicht leicht. Kein Spielen mit Maus und Tastatur. Keine LAN-Partys mehr. Keine Mods. Teurere Spiele. Aber die Gründe, die dafür sprachen, waren auch nicht schlecht: Nie mehr aufrüsten, nie mehr ein Spiel installieren müssen, und vor allem: Ich kann mir jedes Spiel kaufen, ohne dass ich erst nachschauen muss, ob es auf meinem System läuft! Und das hat mich dann überzeugt. Also, macht weiter so mit eurem Heft. Und ich mach jetzt einen auf Markus Schwerdtel und wechsle rüber zur GamePro.

Jakob Kempe

Da ich selber wenig Lust hatte, weiter zahlender Betatester für die Spielefirmen zu sein, und die durchschnittliche Spieldauer von PC-Spielen langsam lächerlich wurde, bin ich vor einem Jahr zur Playstation 2 gewechselt und habe seitdem kein PC-Spiel mehr angefasst. Ich genieße fantastische, bugfreie Rollenspiele wie Final Fantasy X, Dragon Quest 8, Shadow Hearts 2 mit Spielzeiten jenseits von 80 Stunden und hatte noch nie einen Absturz oder Ähnliches. GameStar lese ich trotzdem noch, in der Hoffnung, dass doch noch mal ein gutes Rollenspiel für den PC erscheint. Doch die aktuellen Tests zu Gothic 3 und Neverwinter Nights 2 bestätigten mal wieder, dass alles beim Alten geblieben ist.

Jens Martin

Ich habe mir in den letzten Monaten genau drei Spiele gekauft, nämlich Gothic 3, Neverwinter Nights 2 und Armed Assault. Alle drei sind absolut unfertig auf den Markt gekommen. Nicht nur, dass die KI allge-



Armed Assault: »No chance, meine Damen und Herren Shareholder von den großen Publishern, da werde selbst ich als eingefleischter PCler zum Konsolero.«

mein saublöd reagiert; auch die Lauffähigkeit ist eine Katastrophe. Wenn man die neuen Spiele nicht einmal auf meinem Rechner – X2 3800+ auf 4600+ übertaktet, zwei übertaktete 7800GT XFX in SLI, 2 GB RAM – bei maximalen Details und mit 1240 mal 1048 flüssig spielen kann, dann weiß ich nicht mehr weiter. No chance, meine Damen und Herren Shareholder von den großen Publishern, da werde selbst ich als eingefleischter PCler zum Konsolero.

Michael Brugmayer

Die Kolumne von Gunnar Lott zu den rapide steigenden Hardwareanforderungen der neuesten Spiele sprach mir aus der Seele. Viele Computerspiele entfalten ihre eigentliche Pracht nur auf hochgerüsteten High-Tech-Maschinen. Gunnar stellt selbstkritisch fest: »Wir sind am Grafikhype sicherlich nicht unschuldig.« Richtig. Natürlich ist es wünschenswert für jeden Leser, das gesamte Potenzial eines Spiels im Testartikel dargestellt zu bekommen, jedoch mag die letztendliche Wertung nicht wirklich zutreffend sein. Wie relevant ist eine Wertung für ein Spiel wie Dark Messiah, wenn nur rund ein Drittel der Leser tatsächlich in den Genuss der 90 Punkte Spielspaß kommen kann? Mein Vorschlag wäre, eine weitere Wertung für Standard-PCs einzuführen.

Thorsten Kempf

GameStar Die GameStar-Wertung ist absichtlich unabhängig von den Hardwareanforderungen, genauso wie niemand die Qualität eines Film danach bewerten würde, auf welchem Fernseher er läuft. Wir stellen stattdessen in unseren Technik-Checks dar, wie gut ein Spiel auf verschiedenen Hardware-Kombinationen und je nach eingebauten Komponenten aussieht.

Christian Schmidt

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Als großer Fan der Serie habe ich mir Splinter Cell: Double Agent schon am Erscheinungstag gekauft, was leider ein großer Fehler war. Was hat sich Ubisoft bloß dabei gedacht, die PC-Spieler so zu behandeln? Erst erscheint das Spiel Wochen nach der Konsolenversion und dann sowas: minutenlange Wartezeiten, abgehackte und fehlende Sätze bei den Zwischensequenzen, und dann erfahre ich aus GameStar auch noch, dass die Konsolenversion mehr erklärt und länger ist. Das ist eine Unverschämtheit. Leider ist das ja kein Einzelfall. Mir kommt es so vor, also ob die Spieleindustrie den PC-Spielern praktisch eine Konsole aufzwingen möchten. Das werde ich aber nicht mitmachen.

Hans-Peter Neffgen



Splinter Cell: Double Agent: »Was hat sich Ubisoft bloß dabei gedacht, die PC-Spieler so zu behandeln? Unverschämtheit.«

Ich bin eigentlich ein großer Fan sowohl von GameStar als auch der Splinter-Cell-Reihe. Über die Falschdarstellungen in eurem Artikel war ich allerdings entsetzt! Das fängt damit an, dass Fabian Siegmund erklärt, im Intro der PC-Version würde nicht erwähnt, was mit Sams Tochter passiert ist. Falsch! Nach der ersten Mission erzählt es Lampert nicht nur, sondern man sieht sogar in einer Zwischensequenz, wie sie überfahren wird. Weiter kritisiert er, dass das Spiel für Profis nicht fordernd genug wäre. Warum ist es dann so verdammt schwer ist, eine Mission mit 100% in der abschließenden Bewertung zu schaffen? Auch dass die KI schlecht schießt, ist gelogen, oder warum stirbt man auf der höchsten Schwierigkeitsstufe sonst schon bei einem Streifschuss?

Sebastian Kraubner

GameStar Wer die Vorgänger nicht kennt, weiß nicht, dass Sam eine Tochter hat und die Frau in der kurzen Szene diese Tochter sein soll. Es mag schwer sein, eine Mission mit 100% zu schaffen, es macht aber spielerisch keinen Unterschied, ob ich nun 100 oder nur 70% erfülle – durchzukommen ist nun mal ziemlich leicht. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das nicht ganz so einfach, daher haben wir Profis ja auch geraten, gleich da einzusteigen.

Fabian Siegmund

MEDIEVAL 2

Ihr seid schuld! Ja, euch meine ich, eure Strategie-Abteilung! Ich hatte mir vorgenommen, Medieval 2 NICHT zu kaufen. Ich hab doch Rome. Aber euer verdammt Test und vor allem die Demo haben mich dennoch dazu bewegt. Und jetzt hab ich mit drei Völkern schon fast 40 Provinzen erobert! Das habe ich jetzt davon: weniger Zeit, 50 Euro weniger und Spaß vor dem PC wie seit langem nicht mehr. So. Jetzt tragt ihr alle Argumente zusammen und

entscheidet, ob ihr mir etwas Gutes oder etwas Schlechtes getan habt.

Florian Bauer.

Ich habe selten erlebt, dass ein Produkt auf dem Markt geworfen wurde, das so viel Fehler hat. Es ist eine Frechheit, was sich Creative Assembly erlaubt. Für ein Spiel 50 Euro zu kassieren, das nicht einmal 10 Euro wert ist. Warum kann man zum Beispiel keine Generäle produzieren, was soll der Blödsinn mit den Kettern und Hexen? Es gibt Einheiten, die hat es nie gegeben (Abas / Osmanen), die geschichtliche Beratung ist unter aller Sau! Warum werden nur meine Einheiten zu Rebellen? Der KI-Gegner hat diese Problem kaum. Die Überquerung vor Flüssen klappt nicht! Die eigenen Truppen laufen neben dem Pfad durchs Wasser, warum? Die KI baut in den Städten keine Gebäude und Straßen, und der Handel floriert trotzdem. Die Diplomatie ist genau so schlecht wie in den Teilen davor. Die KI verhält sich in den Schlachten genau so dumm wie der Programmierer beim Programmieren. Antwort: Die bei Creative Assembly sind dämlich, dämlich, dämlich! Die wollten nur vor Weihnachten das schnelle Geld machen! Und die PC-Zeitschriften unterstützen diesen Blödsinn noch mit einer Benotung von ca. 90%. Das Spiel ist umgehend abzuwerten auf 75%. Die Programmierer müsste man auf die Straße setzen. Das Spiel und die Serie wurden mit diesem Teil zu Grabe getragen!

Dieter Hauschulz

GameStar Ein bisschen unfair sind Sie jetzt aber schon, oder? Es mag sein, dass Medieval 2 historisch nicht ganz korrekt ist und die KI ihre Macken hat (worauf wir im Test auch hingewiesen haben). Trotzdem macht das Spiel einen Heidenspaß.

Michael Graf

ENTSCHEIDUNGEN

Immer mehr Spiele setzen auf eine dynamische Handlung. Zum Beispiel Splinter Cell: Double Agent, das den Spieler vor wichtige Entscheidungen stellt, oder auch Gothic 3, dessen Welt sich an die Vorgehensweise des Spielers anpasst. So viel dazu in der Theorie. In der Praxis muss man feststellen: Beide Spiele haben viel Potenzial verschenkt, weil sie dem Spieler eine halbgare pseudodynamische Geschichte mit Storylücken en masse vorsetzen. Oft geht es um Entscheidungen, die den Spieler vom Regen in die Traufe bringen: Geisel erschießen = moralischer Konflikt, Geisel nicht erschießen = erschwelter Spielverlauf. Wenn die Story spannend, fesselnd und nachvollziehbar ist, dann brauche ich

FEHLER!

Deutschland 2007: Rekordschulden, die Jugend verroht, Trabantstädte sagen sich in offener Rebellion vom Gemeinwesen los, Schmetterlinge sterben aus. Schuld daran: Fehler! GameStar stimmt sich gegen diese Entwicklung. Helfen Sie mit! Wenn Sie Falsches in dieser Ausgabe entdecken, melden Sie es an brief@gamestar.de. Es ist Ihre Pflicht als Staatsbürger.

NEWS: CHARTS

Mancher Spielehersteller wacht mit Argusaugen über GameStar. »Könnt ihr mal checken, warum Neverwinter Nights 2 nicht in euren Charts ist?«, fragt uns Michael Röder, Pressesprecher von Atari. Die Antwort ist schnell gefunden: Vergesslichkeit und Schlamperei von Daniel Matschijewsky, der die **Chart-Seite** beantwortet. Wenn dort ein Spiel fehlt, laufen die Käufer nicht mehr in die Läden, Atari steht vor dem Aus, Deutschland drohen Rekordschulden! Um das Unheil abzuwenden, zwingen wir Daniel, eigenhändig genug Exemplare Neverwinter Nights 2 zu kaufen, damit die Kanzlerin vom »Wirtschaftsboom« schwärmen kann.

NEWS: STAR TREK LEGACY

In den **Szene-News** berichtet Daniel Matschijewsky, dass Ubisoft für Star Trek Legacy Original-Synchronsprecher angeworben habe. Zwei Seiten weiter erklärt Petra Schmitz in den Spiele-News, dass Ubisoft für Star Trek Legacy Original-Synchronsprecher angeworben habe. Klarer Fall von »Mein Artikel ist besser als deiner?«, fragt Marc Sander. Nein, klarer Fall von »Hoppla, übersehen« beim News-Verantwortlichen Michael Trier, der beide Artikel durchgewunken hat. Solche Doppelinformationen steigern das Sinnlosigkeitsgefühl bei Kindern, Frust staut sich auf, die Jugend verroht! Nur durch die Ausgabe von Millionen Neverwinter-Nights-2-Exemplaren an deutsche Schulen kann Michael den kollektiven Abrutsch ins soziale Aus noch verhindern.

DVD-EINLEGER

»Brüllende Dieselmotoren treiben unseren Zug Tiger-Panzer unaufhaltsam vorwärts«, beschreibt Sascha Mutschler auf dem **DVD-Einleger** ausdrucksstark die Vollversion Panzers: Phase 1. »Dummerweise waren die Tiger-Panzer mit Otto-Motoren ausgestattet«, zerstört Ralf Christian Semrau das schöne Bild. Die Folge des Patzers: GameStar-Leser lernen falsches Geschichtswissen, verlieren das Zugehörigkeitsgefühl zu Deutschland, Trabantstädte sagen sich in offener Rebellion vom Gemeinwesen los! Um das Vertrauen in den hiesigen Rechtsstaat wiederherzustellen, finden wir ein probates Mittel: Brüllende Mobs treiben unseren Sascha Mutschler unaufhaltsam vorwärts.



TERMIN-UPDATE

Markus Hager stutze bei Lesen des **Termin-Updates**: »Frühestens im April 2007 sei mit dem Spiel Spiel zu rechnen«, heißt es dort über Crysis. »Spiel Spiel? Ist in Crysis noch ein Spiel versteckt?«, fragt Markus verwundert. Nein, nein, versichert Christian Schmidt glaubwürdig, das sei schon richtig. Schließlich sei Crysis so vielversprechend, dass das einfache Wort »Spiel« gar nicht mehr ausreiche. Christian, zufällig auch der Betreuer der Fehler-Rubrik, kann kein eigenes Versagen entdecken, also ist auch Deutschland nicht bedroht. Durch die allgemeine Umweltverschmutzung sterben lediglich die Schmetterlinge aus.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**MEHRWERTSTEUER**

Ab Januar steigt die Mehrwertsteuer in Deutschland auf 19% an. Wird dadurch auch GameStar teurer?

Nein. Zeitschriften gehören zur Gruppe der Güter mit ermäßigtem Mehrwertsteuersatz, derzeit 7%. Der ist von der aktuellen Erhöhung nicht betroffen. GameStar wird nicht teurer.

CALL OF DUTY 3

Seit einiger Zeit gibt es den Shooter Call of Duty 3 für Konsolen. Kommt das Spiel auch für den PC?

Nein. Call of Duty 3 ist ein reiner Konsolenabieger der Shooter-Serie und wurde nicht vom ursprünglichen Team Infinity Ward entwickelt, sondern von Treyarch. Gerüchten zufolge arbeitet Infinity Ward allerdings bereits an Call of Duty 4.

solche Entscheidungen gar nicht. Mafia und Freelancer fallen mir da ein, in denen Freiheit groß geschrieben wurde und die es trotzdem geschafft haben, eine Geschichte zu erzählen, die bis zum Ende motiviert.

Marian Hilgers

WERBUNG IN GAMESTAR

Inhaltlich finde ich euer Magazin eines der besten, wenn nicht gleich als DAS beste. Aber wie die Werbung bei euch mittlerweile überhand nimmt... braucht ihr echt soviel Kohle? Heute schneite eine weitere GameStar bei mir ins Haus, und was konnte ich dort vorfinden? Zwei dicke Werbeeinlagen und eine Probepackung Haargel... ja was soll das denn? Ich komme auf 74,5 Seiten Werbung bei 224 Seiten Inhalt, das macht nett gerundete 33% Werbung. Nein danke, dafür bezahle ich doch nicht rund fünf Euro pro Monat. Bei diesem Anteil gehe ich bald dazu über, mein Abo zu kündigen, wenn ihr euer Magazin aus Profitgier schlimmer als ein Boulevardblatt gestaltet.

Alexander Girod

GameStar Der übliche Anteil von Werbeeinlagen in Zeitschriften liegt bei 40%. In Ausnahmen kann er auf bis zu 50% steigen. Eine dieser Ausnahmen ist zum Beispiel das Weihnachtsgeschäft, das sich gerade in GameStar stark auswirkt. Deswegen erweitern wir die Heftumfänge, um

Anzeigen mit redaktionellen Artikeln auszugleichen, und liegen so bei den genannten 33% Werbung – also klar unter dem Durchschnitt. Das alles mag ein schwacher Trost sein, wenn einem die Anzeigen subjektiv zuviel werden. Aber ohne die Erlöse wäre GameStar schlicht nicht zu finanzieren. Von Profitgier kann keine Rede sein.

Gunnar Lott

PATCH IT UP, BABY!

Als Spieler nerven mich Publisher, die unfertige Spiele herausbringen. Ich will mich deshalb direkt an die Hersteller wenden und ihnen sagen: Hörst auf den King! Hörst auf Elvis! Er hatte bestimmt etwas anderes im Sinn, als er das Lied »Patch it up, baby« sang, aber es passt zum Problem. Also, liebe Hersteller, hört euch das Lied an und befolgt den Rat des weisen Elvis!

We've got to patch it up baby
Before we fall apart at the seams
We've got to patch it up baby
We can with time unravel our dreams
Let's go back and test it again
One more ride is all I ask
Get that feelin', that old feelin', it is here

Daniel El Noshokaty

GAMESTAR & DARM

Ich habe euch dank meines Dünndarms entdeckt. Als ich im Spital lag, brachte mir eine Tante ein GameStar-Magazin. Ich fand es echt klasse. Darum habe ich euch neulich abonniert. Ihr seid spitze, und auf »Die Redaktion« freue ich mich immer schon, bevor der neue Monat anbricht!

Yannick Manz

TSCHÜSS, MARKUS!

Der Schock sitzt mir immer noch tief in den Knochen: Ich bin zutiefst getroffen, denn Markus Schwerdtel verlässt das Team. Ich spreche euch hiermit mein tiefstes Mitleid

aus. Ich verstehe ja, dass sich Herr Schwerdtel für euch nur im nächsten Flur befindet, aber für uns Leser ist das natürlich gleich ein ganzes Heft weiter! Ich werde seine Artikel sehr vermissen. Mach's gut, Markus! Bleib wie du bist!

Manuel Schmuck

Wie hat es mir immer gefallen, den Test-Check mit Markus anzusehen! Und was wird nur aus den Redaktionsfolgen, wenn es keinen aggressiven Bayern mehr gibt? Ein Gastauftritt ist, denke ich, immer noch drin, oder? Auf alle Fälle viel Glück, Erfolg und vor allem Spaß in der neuen Position!

Michael Schriegl

GameStar Aber ja, ein Gastauftritt ist immer drin, so mich denn die feinen Kollegen ins Drehbuch schreiben. Wenn nicht, muss ich wohl wieder laut werden...

Markus Schwerdtel

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@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.

GamePro 2/2007 mit DVD - ab 03.01. am Kiosk!

Wii-Härte-test: Was taugen Red Steel, Call of Duty 3 und Tony Hawk auf Nintendos Wunderkiste?

Previews: Blue Dragon, C&C 3, Final Fantasy III, G.R.A.W. 2, Metal Gear Solid: Portable Ops u.v.m.

Star Trek total: Wir beamen euch in die Star-Trek-Titel für Xbox 360, PS2 und PSP

Legend of Zelda: Kann die GameCube-Version dem Wii-Vorbild das Wasser reichen?

Hardware: Großes HD-Special mit Beamer- und TV-Empfehlungen für jeden Geldbeutel.

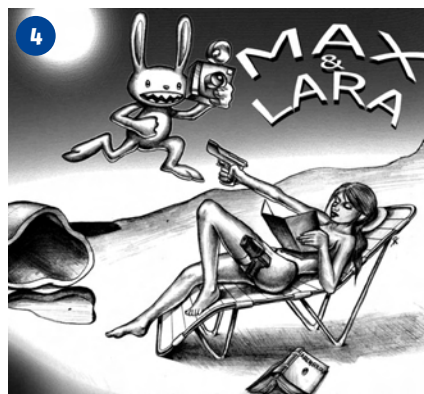


PAPARAZZI- WETTBEWERB

Unsere Redakteure lassen sich nie wieder in der Öffentlichkeit blicken, und Sie sind Schuld daran! Hinter jedem Busch, jeder Mauer, jedem Kuhstall könnten Sie lauern, um uns heimlich abzulichten. Denn Sie (ja, Sie!) sind Paparazzi, wir haben den Beweis: Im letzten Heft hatten wir Sie gebeten, Spielehelden im Privatleben zu knipsen, und Sie haben's getan. Hier präsentieren wir die besten Werke, die wir zudem mit Preisen belohnen. Der Hauptgewinn, die **Pentax Optio T10** geht an Dominik Bläsius. Die Digitalkamera für Autogramm-Jäger vergeben wir gemeinsam mit Pentax und RTL Entertainment, passend zum 3D-Spiel

Zoom – Paparazzi im Einsatz.

Auch darin lichten Sie heimlich Promis ab, stets auf der Jagd nach dem besten Schnappschuss. **GR**



- 1 Dominik Bläsius deckt auf, warum sich der Duke endlos verspätet.
- 2 Mike Menke ertappt den Obergnom Mekktorque aus World of Warcraft beim Spielen von Guild Wars!
- 3 Jonas Ruf erwischt die Stars von Monkey Island bei einer Grillparty.
- 4 Stephan Kostzewa schießt ein kompromittierendes Foto von Lara, die auf Max schießen will, weil der kompromittierende Fotos von ihr schießt. Blicken Sie noch durch?
- 5 Leon Beutl enthüllt die hemmungslosen Fischorgien von Sam und Max.
- 6 Sebastian Heinicke bringt ans Licht: Alyx raucht! Weiß Dr. Eli Vance, was seine Tochter da treibt?

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Schreiben Sie einen Haiku. Im Gegensatz zum Heiko (Klinge) ist das kein fieser Jungredakteur, sondern eine japanische Versform mit drei Zeilen. Die erste Zeile hat fünf, die zweite sieben, und die dritte wieder fünf Silben. Beispiel:

**Die Politik will
Killerspiele verbieten.
Ich finde das doof.**

Der Einsendeschluss ist der 15. Januar 2007, bitte schicken Sie uns Ihre Haikus samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
**IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München**

Oder per E-Mail an:
**interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Haiku«**



Emsdetten und die Folgen

WIEDER DIE »KILLERSPIELE«

Nach dem Amoklauf von Emsdetten diskutiert Deutschland wieder über das Gefahrenpotenzial durch gewalthaltige Computerspiele. Der Politik ist es ernst: Der Jugendschutz wird überprüft, Verbotspläne sind in Vorbereitung.

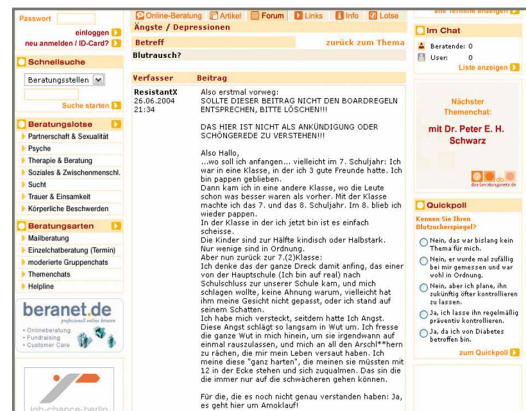
Am Montag, den 20. November 2006 betrat der 18-jährige Sebastian Bosse gegen 9:30 Uhr die Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten, verletzte mit Rauchbomben und Schusswaffen 37 Personen und tötete sich anschließend selbst. Am Tag darauf fasste die Münchener Abendzeitung das Geschehene in einer Titel-Schlagzeile zusammen: »Er liebte Killerspiele und hasste die Welt«. Vom Spieler zum Mörder? Vier Jahre nach dem Amoklauf in Erfurt greifen die alten Reflexe – und Deutschland ist unvermittelt zurück in einer Debatte darüber, ob »Killerspiele« nun nicht doch endlich verboten gehören.

»Indiskutable Machwerke«

Der vage Begriff »Killerspiele« umfasst je nach Auslegung alle virtuellen Programme, in denen Figuren getötet werden, die wie ein Mensch aussehen. Dabei ist oft von der Menschenwürde die Rede, die sich auch im digitalen Abbild erhalte. Genannt wird fast immer **Counterstrike**, der Multiplayer-Shooter, bei dem sich Spezialkräfte und Terroristen gegenseitig zur Strecke bringen. Auch die Beispiele **GTA San Andreas** und **Doom 3** fallen häufig. **Counterstrike** steht für den Realismus der Darstellung, **Doom 3** für die Blutigkeit, **GTA** für Grausamkeit gegen unschuldige Passanten. Al-

le drei Spiele sind äußerst populär, auch und gerade bei denen, die sie eigentlich nicht spielen dürften: bei Kindern zwischen 10 und 16 Jahren. Das gibt Jugendschützern und Politikern zu denken. »Killerspiele leisten einen verhängnisvollen Beitrag zur leider wachsenden Gewaltbereitschaft und fördern aggressives Verhalten«, analysierte Brandenburgs Innenminister Jörg Schönbohm direkt nach der Tat von Emsdetten. »Ich bin sehr dafür, ein Verbot von Killerspielen in Betracht zu ziehen«, folgerte der SPD-Mann Dieter Wiefelspütz. Der bayerische Ministerpräsident Edmund Schimpp: »Killerspiele animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten. Das sind völlig unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen.« Sein Innenminister Günther Beckstein rückte den Stein des Anstoßes derweil absichtsvoll in direkte Nähe von Verbrechen. Killerspiele, forderte er, sollten im Hinblick auf das Strafmaß »in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt.«

In der Gesellschaft stoßen die martialischen Töne durchaus auf Akzeptanz. Nach einer repräsentativen Umfrage des Stern sind 59% der Bevölkerung für ein Verbot gewaltverherrlichender Spiele, bei einer



Im Internet-Forum von Beratungsnetz.de bat Sebastian B. um Hilfe und sprach bereits davon, an Amoklauf zu denken.

vergleichbaren Erhebung des Spiegels sind es 69%. 72% der Stern-Befragten glauben, brutale Spiele seien ein Grund für die zunehmende Gewalt an Schulen. Die Umfrage basiert, am Rande angemerkt, auf einer Unterstellung: Wie das Internet-Magazin d-frag.de unter Berufung auf den aktuellen Sicherheitsbericht des Innenministeriums belegt, nimmt die Schulgewalt in Deutschland keineswegs zu.

Ärger und Ablenkung

Auf die Beißreflexe der Politik, deren Verbotsforderungen in den Tagen nach Ems-



► GAMESTAR.DE:
• Emsdetten-Special
• Interviews
• Presse-spiegel
• Diskussions-forum



Mit der neuen Killerspiele-Debatte rückt Counterstrike wieder in den Mittelpunkt des Interesses.

detten die Medien dominierten, folgen die Abwehrreflexe der Gruppen, die sich stark mit Computerspielen assoziieren. Die Bandbreite der Wortmeldungen reicht von sachlich-verhaltenen Stellungnahmen wie der des deutschen Publisherverbands BIU, der anmahnt, man sei den Opfern des tragischen Vorfalls in Emsdetten »eine sachgerechte Diskussion schuldig«, bis hin zu trotzigsten Protestnoten wie der des Entwicklerbündnisses GAME, das sich »energisches gegen die politische Instrumentalisierung der Vorkommnisse« und »die Kriminalisierung unseres Berufsstandes« wendet. Der Tenor ist deutlich: Man möge doch erstmal den anderen auf die Finger schauen. Die Prüfinstanz Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) fordert die Beachtung ihrer Kennzeichnung »im Handel« und »im Kinderzimmer«, GAME poltert über das »Versagen unserer sozialen Systeme«, und der deutsche E-Sport Bund (ESB) verbittet sich, »die Spieler als Sündenbock für eine verfehlte Sozial-, Familien- und Jugendpolitik heranzuziehen.« Im Tumult meldete sich sogar das Kinderhilfswerk zu Wort: »Spiele wie Counterstrike oder Doom allein« ließen »die Nutzer nicht zu einem Täter werden.«

Wie wirken Spiele?

Beide Fraktionen argumentieren weitgehend auf der Basis ihrer Überzeugungen, denn die Faktenlage ist dünn. Aus der Wissenschaft ist derzeit keine klare Aussage zu erwarten. Zwar existiert mittlerweile eine Vielzahl von Studien; Konsens ist, dass Mediengewalt kurzfristig die Aggressivität steigern kann. Aber Langzeitergebnisse, die beschreiben, ob brutale Spiele die Persönlichkeit von jungen Computerspielern über Jahre hinweg verändern, gibt es

kaum. So finden Spielekritiker wie -verteidiger Experten, die die Forschungsergebnisse in ihrem Sinn interpretieren. Warner wie der deutsche Kriminologe Christian Pfeiffer, der Hannoveraner Mediziner Bert te Wildt und die US-Koryphäe Craig Anderson sehen moderne Unterhaltungsmedien als »effektives, systematisches Werkzeug zur Desensibilisierung gegenüber Gewalt« (Anderson), das vor allem in jungen Konsumenten bleibende Spuren hinterlasse. Die Pro-Fraktion führt Forscher wie den Kommunikationswissenschaftler Christoph Klimmt, den Psychologen Christian Lüdke oder die Kölner Schule um Jürgen Fritz ins Feld, die davon ausgehen, dass Spieler die virtuelle Welt klar von der Realität abgrenzen. Eine Studie, die den Erkenntnisstand der Forschung im Auftrag des Bundesfamilienministeriums 2004 zusammenfassen sollte, kommt zum nüchternen Schluss: Praktisch alle derzeitigen Wirkungstheorien sind unzureichend belegt. Einerseits zeigten die meisten Untersuchungen einen »kleinen bis mittelstarken Zusammenhang« zwischen Mediengewalt und Aggressivität. Andererseits stelle virtuelle Brutalität »nur einen Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar.«

Verbot in Vorbereitung

Den Innenministern Uwe Schünemann und Günther Beckstein genügt der Verdacht, Spiele wie **Counterstrike** könnten Jugendliche zu Gewalttaten anstacheln. Beide bereiten im Auftrag ihrer Landesparlamenten Gesetzesvorlagen vor, die über den Bundesrat ins Parlament zur Abstimmung gebracht werden sollen. »Wenn der deutsche Bundesrat mit Mehrheit ein solches

PRESSE CONTRA KILLERSPIELE



Schlechte Recherche zum Thema »Killerspiele« zieht sich wie ein roter Faden durch die deutsche Presselandschaft. Ein paar ausgewählte Beispiele, ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

»Nächtelang rannte er per Joystick durch die Schulflore, versuchte in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Lehrer und Schüler zu erschießen.« (Bild vom 21.11.06)

Richtig ist: In Counterstrike kämpfen immer Polizisten gegen Terroristen, es gibt keine Lehrer und Schüler. Das Spiel lässt sich nur per Maus und Tastatur steuern, nicht mit dem Joystick.

Manfred Spitzer, Leiter der Psychiatrischen Klinik der Uniklinik Ulm: »Videospiele wie Lara Croft sind schlimmer als Gewalt im Fernsehen, weil man aktiv eingreift.« (Abendzeitung vom 21.11.06)

Richtig ist: Ein Videospiel namens »Lara Croft« existiert nicht. Herr Spitzer meint vermutlich die Tomb-Raider-Serie, deren letzter Teil Legend eine USK-Einstufung »ab 16 Jahren« erhalten hat und in der das Lösen von Rätseln und das Überwinden von Hindernissen im Mittelpunkt steht, nicht das Bekämpfen von Gegnern.

»Tatsächlich sind die Kriterien, nach denen die freiwillige Selbstkontrolle für Unterhaltungssoftware auf die Indizierung blutrünstiger Spiele verzichtet, nicht nachvollziehbar.« (Süddeutsche Zeitung vom 22.11.06)

Richtig ist: Die USK hat gar nicht die Möglichkeit zur Indizierung. Diese Entscheidung liegt einzig bei der staatlichen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

»Steinhäuser war – ebenso wie der Täter aus Emsdetten – ein Anhänger des Spiels Counterstrike.« (Welt kompakt vom 21.11.)

Richtig ist: Im Auftrag des Thüringischen Justizministeriums erstellte 2002 die so genannte Gasser-Kommission ein Gutachten zum Fall Robert Steinhäuser. Der Bericht stellt klar, dass »Counterstrike kein Dauerbrenner von Robert Steinhäuser gewesen ist.« Er habe stattdessen bevorzugt die Titel Quake 3 und Soldier of Fortune gespielt. Beide Ego-Shooter waren schon damals indiziert.

»Echte Shooter-Fans spielen nur am PC. Wenn ein Kind also vor einer Konsole sitzt, dürfte es eher harmlose Spiele zocken oder zumindest kein fanatischer Ego-Shooter-Fan sein.« (tz vom 22.11.06)

Richtig ist: Nahezu jeder erfolgreiche Ego-Shooter erscheint auch für die Konsole, angefangen bei Doom 3 und Half-Life 2 bis zu F.E.A.R. und Prey. In einer Umfrage des Magazins GamePro unter 5.000 Konsolenspielern landeten Ego-Shooter bei der Frage nach dem Lieblingsgenre auf Platz 2 hinter den Action-Adventures. HK

DER PÄDAGOG



Josef Kraus ist Präsident des deutschen Lehrerverbands.

GameStar Herr Kraus, was ist das eigentlich, ein »Killerspiel«?

Josef Kraus In »Killerspielen« betätigt sich der Spieler interaktiv als Killer, indem er andere Menschen tötet. Das sind zumeist fiktive Gegner oder Bösewichter. Es geht um Spiele, die gegen die Menschenwürde

verstoßen, weil hier Menschen oder menschenähnliche Wesen abgeschlachtet werden.

GameStar Sie sprechen sich für ein Verbot aus. Was würde das bewirken?

Josef Kraus Wenn Väter oder Mütter diese Spiele aus dem Haus verbannen wollen, dann können sie dies dank des Verbots mit mehr Nachdruck durchsetzen. Gesetze haben eine generalpräventive Wirkung; das heißt, dass sie das Rechtsempfinden der Bevölkerung beeinflussen. Wenn es ein gesetzliches Verbot solcher Spiele gäbe, würde sich auch das Unrechtsbewusstsein der Eltern und Kinder schärfen.

GameStar Wäre es nicht sinnvoller, den Eltern beizubringen, welche Computerspiele gut für ihre Kinder sind und welche nicht?

Josef Kraus Unsere Erfahrung zeigt, dass dies nicht ausreicht. Wir befassen uns an den Schulen seit 25 Jahren intensiv mit Medienpädagogik. Zuerst ging es um Filme, jetzt auch um Spiele. Doch alleine dadurch kann man Kindern nicht gegen medialen Schrott immunisieren.

GameStar Gewaltforscher sagen, es seien vor allem psychologisch vorbelastete Jugendliche, die zu gewalthaltigen Spielen greifen.

Josef Kraus Das stimmt so nicht. Auch ursprünglich stabile Kinder und Jugendliche machen solche Spiele mit, wenn ein Gruppendruck es vermeintlich gebietet. Dadurch multipliziert sich die »Botschaft« des Spiels. Psychisch stabile Jugendliche aus intakten Familien sind dadurch nicht unbedingt gefährdet. Ich sage auch nicht,

dass das Gewaltpotenzial nur allein von den Spielen herrührt. Hier wirken stets mehrere Belastungsfaktoren zusammen.

GameStar Zum Beispiel?

Josef Kraus Zum Beispiel Frust in der Schule und Probleme in der Familie. Wenn dann auch noch regelmäßiger Konsum eines »Killerspiels« dazukommt, ergibt das eine explosive Mischung. Die Spiele sind für mich daher ein wichtiger Faktor. Gewalt, die in der echten Welt verübt wird, kann man nur mit großem Aufwand und viel Präventivarbeit verhindern. Virtuelle Gewalt hingegen kann man verbieten.

GameStar Welche Maßnahmen ergreift der Lehrerverband, um die Problematik anzugehen?

Josef Kraus Der Lehrerverband bündelt die Erfahrungen seiner Mitglieder und leitet daraus Vorschläge an die Kultusministerien der einzelnen Bundesländer ab. Nach dem Amoklauf in Erfurt 2002 haben wir ein Maßnahmenbündel vorgeschlagen, um die Gewalt an Schulen einzudämmen – darunter auch schärfere rechtliche Regelungen, was Mediengewalt betrifft.

GameStar Wurden Ihre Vorschläge umgesetzt?

Josef Kraus Es ist nach Erfurt verdammt wenig passiert. Man hat damals leidenschaftlich diskutiert. Ich selbst war bei Anhörungen im Bundestag, bei denen es um die Novellierung des Jugendschutz- und Medienrechts ging. Am Ende ist davon wenig übriggeblieben. Im Grunde sind wir durch den jetzigen Amoklauf von Emsdetten vor Erfurt zurückgeworfen worden, die Diskussion beginnt praktisch von Neuem.

GameStar Sie haben nichts erreicht?

Josef Kraus Das einzige, was wir erreicht haben, sind Evakuierungspläne für die Schulen. Die waren auch in Emsdetten hilfreich. Doch ansonsten bleiben unsere Forderungen unerfüllt, etwa die nach mehr Sozialpädagogen und Psychologen an den Schulen. Auch die Gesellschaft ist nach dem Amoklauf schnell wieder zur Tagesordnung zurückgegangen. Dabei ist es notwendig, dass Gewalt gesellschaftlich geächtet wird.

Verbot einfordern sollte«, erklärt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek, »dann ist das natürlich eine vollkommen andere Bedeutungslage, als wenn es einzelne, auch hochrangige Politiker tun.«

Die Gesetzesinitiative verfolgt laut Schünemann drei Ziele. Erstens: Gewaltverherrlichende Spiele sollen in Deutschland nicht mehr verkauft und verbreitet werden dürfen. Zweitens: Ihre Herstellung im Inland wird verboten. Drittens: Die zuständige Kontrollinstanz, die USK, gehört abgeschafft und durch ein komplett staatliches Gremium ersetzt. Derzeit steht die

USK zwar unter staatlicher Oberaufsicht, im achtzehnköpfigen Beirat der Selbstkontrolle sitzen aber unter anderem auch zwei Vertreter der Herstellerverbände.

Der Bayer Beckstein hat seinen Entwurf bereits offen gelegt. Er fußt auf dem Paragraphen 131 des Strafgesetzbuchs, der eine »Verherrlichung oder Verharmlosung grausamer Gewalttätigkeiten gegen Menschen« bereits heute unter Strafe stellt. Wer dagegen verstößt, riskiert bis zu einem Jahr Gefängnis. Auf Computerspiele, so Beckstein, sei der Paragraph aber bislang »schwer anzuwenden«. Das soll sich



GTA San Andreas wird häufig als »Killerspiel« zitiert. Die deutsche Fassung ist geschnitten und ab 16 Jahren freigegeben.

ändern. Im bayerischen Entwurf heißt es: »Wer Computerspiele, die es den Spielern als Haupt- oder Nebenzweck ermöglichen, eine grausame oder die Menschenwürde verletzende Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen auszuüben, verbreitet, herstellt, bezieht, liefert, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft.« Noch ist der Entwurf nur eine Diskussionsgrundlage, die mit den anderen Bundesländern und der Regierung abgestimmt werden soll. Mit einer finalen Gesetzesvorlage und der folgenden Bundesratsinitiative rechnet Beckstein dennoch schon im Januar 2007.

»Kein Handlungsbedarf«?

Die Erfolgsaussichten für den Gesetzesvorstoß sind unklar. Der deutsche Bundestag hat vorsorglich schon mal prüfen lassen, ob ein mögliches Verbot überhaupt mit dem Grundgesetz zu vereinbaren wäre. Das Ergebnis der Gutachter: Ja, aber in klaren Grenzen. »Der Bundesgesetzgeber ist generell nicht gehindert, ein Einfuhr-, Verkauf-, Vermiet- und Verleihverbot für »Killerspiele« zu erlassen«, heißt es in dem Bericht. Allerdings sei deutlich zu definieren, was unter den Begriff »Killerspiele« falle. Zudem empfehlen die Prüfer eine Übergangsfrist für hiesige Hersteller, damit die ihre Entwicklung auf unbedenkliche Spiele umstellen zu können. Angemahnt wird auch eine Regelung für das Internet; Webseiten, die geächtete Spiele anbieten, müssten gesperrt werden können.

Das Bundesfamilienministerium, in dessen Verantwortungsbereich das Thema fällt, hält sich dagegen bedeckt. Wie denn die Meinung des Ministeriums zu den Verbotsplänen sei, wollte die Bundestagsfraktion der Grünen nach dem Emsdetten-Amoklauf wissen. Die Antwort: Derzeit herrsche kein akuter Handlungsbedarf. Bei einer ähnlichen Anfrage im August hatte das Ministerium die Effizienz der Jugendschutzregelung sogar ausdrücklich gelobt. Davon scheint man nicht mehr

überzeugt zu sein: Derzeit wird das Jugendschutzgesetz überprüft. Von den Ergebnissen will das Ministerium weitere Schritte abhängig machen. Die Familienministerin Ursula von der Leyen hat ihre Haltung zum Thema bereits Ende 2005 öffentlich gemacht: »Im Zweifelsfall muss man ein Spiel verbieten.«

Konsequenz: Abwanderung

Hinter den Verbotsplänen steht der Gedanke, vor allem junge Spieler vor potenziell schädlichen Einflüssen zu schützen. »Gesetze haben eine generalpräventive Wirkung«, erläutert der Präsident des Lehrerverbands, Jürgen Kraus (siehe Interview). »Das heißt, dass sie das Rechtsempfinden der Bevölkerung beeinflussen. Wenn es ein gesetzliches Verbot gäbe, würde sich auch das Unrechtsbewusstsein der Eltern und Kinder schärfen.«

Kritiker des Vorhabens halten diesen Schutzeffekt für unverhältnismäßig. »Der Jugendschutz dient dem Schutz der Jugend, nicht dem der Erwachsenen«, mahnt etwa Olaf Wolters, Geschäftsführer des Herstellerverbands BIU. Ein Verbot, so der Protest, wäre ein schwerwiegender Eingriff in das Selbstbestimmungsrecht erwachsener Spieler. Wenn gewalthaltige Spiele in Deutschland nicht mehr produziert und vertrieben werden dürfen, könnte aber auch wirtschaftliche Folgen haben. Der Entwickler Crytek, mit dem Shooter-Projekt **Crysis** derzeit das Aushängeschild der deutschen Branche, beschäftigt nach eigenen Angaben 130 Leute und investiert 14 Millionen Euro. Wenn Spiele wie **Crysis** verboten würden, sagte der Firmengründer Cevat Yerli in einem Beitrag von Focus TV, »dann gibt es Crytek in Deutsch-

DER POLITIKER



Uwe Schünemann (CDU) ist Innenminister von Niedersachsen.

GameStar Herr Schünemann, was ist das, ein »Killerspiel«?

Uwe Schünemann Das sind Gewalt verherrlichende Computerspiele, in denen menschenverachtende Szenen gezeigt werden. Das Töten von Menschen ist Sinn und Inhalt dieser Spiele.

Viele, die darüber sprechen, haben diese Szenen in den Computerspielen noch nie gesehen – ich schon.

GameStar Was bringt ein Handels- und Herstellungsverbot von »Killerspielen«?

Uwe Schünemann Wir setzen mit einem Verbot klare Zeichen. Erstens gegenüber den Herstellern: Wir wollen solche überflüssigen und schädlichen Spiele nicht – und erst recht nicht, dass Zehn- bis Zwölfjährige sie in den Läden kaufen können. Wir setzen aber auch Zeichen an die Eltern, dass sie sich darum kümmern müssen, welche Spiele ihr Kind auf der Festplatte hat und welche nicht. Ein Verbot steckt immer den Rahmen ab und dient in unserer Gesellschaft insbesondere Eltern und Jugendlichen als Messlatte. Wir müssen uns gesellschaftlich entscheiden: Wollen wir solche Spiele oder nicht?

GameStar Kann ein Verbot angesichts von Raubkopien und Internet überhaupt wirksam sein?

Uwe Schünemann Die Erfahrungen haben gezeigt: Wenn diese Killerspiele nicht von den Unternehmen auf dem legalen Markt beworben werden können, dann schwindet der Absatz und damit auch der Umsatz drastisch.

GameStar Kritiker und Spieler sind der Meinung, Sie schießen mit Kanonen auf Spatzen.

Uwe Schünemann Immer nur zu beteuern, die brutalen Computerspiele hätten nichts damit zu tun, ist keine Lösung. Alle Schul-Amokläufer haben über längere Zeit und mit hoher Intensität Killerspiele konsumiert. Das Erkennen von Zusammenhängen ist wichtig, und darin sind auch Killerspiele einzubeziehen.

GameStar Laut eines Kommentars von Dieter Wiefelspütz von der SPD zeugt die Verbotsdebatte von »Hilflosigkeit bei uns Politikern«.

Uwe Schünemann Herr Wiefelspütz beschreibt seine eigene Befindlichkeit. Für mich gilt diese Aussage nicht. Jetzt heißt es ganz klar: Wir müssen handeln, und zwar auf mehreren Feldern. Das Verbot von Killerspielen ist dabei nur *ein* Punkt, aber mit Sicherheit kein unwichtiger. Dass die Medienkompetenz von Eltern und Jugendlichen gestärkt werden muss, das ist glaube ich allen klar. Auch dass wir den Eltern und Jugendlichen verstärkt Psychologen und Hilfestellungen an die Hand geben müssen, sollte in der Vergangenheit deutlich geworden sein. Wir müssen alle sensibler werden.

GameStar Die Zahl der Psychologen an deutschen Schulen ist in den letzten Jahren weiter gefallen. Lenkt die Debatte um Killerspiele nicht von der eigentlichen Problematik ab?

Uwe Schünemann Nein, weil wir uns den anderen erkannten Problemen genauso intensiv widmen müssen und werden. Nur dürfen wir dabei nicht außer Acht lassen, dass Killerspiele nun mal zu diesem Phänomen beitragen. Und deshalb muss die Debatte um die Killerspiele endlich entschieden werden.

Ich bin ebenso schockiert wie wohl jeder andere und habe für die Tat kein Verständnis. Was Sebastian B. getan hat, ist grausam und nicht zu akzeptieren. Dass sich die Politik allerdings erneut auf Videospiele als Ursache für solche Bluttaten stürzt, ist für mich nichts weiter als eine Schnellschussreaktion, um von den weiteren, tatsächlichen Problemen abzulenken. Ich selbst habe hunderte Pixelmännchen getötet, aber noch nie auch nur einen Gedanken daran verschwendet, so etwas einem real lebenden Menschen anzutun. Ich wüsste nicht einmal, wie man eine echte Waffe handhabt und abfeuert, geschweige denn, wo ich so etwas einfach kaufen kann. Als erwachsener Bürger möchte ich bitte selbst entscheiden, was ich spiele, höre oder anschau. Ein Verbot ist der schlechteste Weg. Das einzige, was die Politik dadurch erreicht, sind noch mehr Raubkopien.

Tobias Frisch

Wieder einmal sind Computerspiele an Amokläufen und Aussetzern Jugendlicher schuld. Doch wie gelangt ein Jugendlicher an Waffen, Bomben und Anleitungen, diese zu bauen? Wieso ist ein junger Mensch so verzweifelt? Das wird ihm nicht durch ein »Killerspiel« beigebracht. Durch die Schuldabwälzung macht man sich das Leben sehr leicht, denn man entzieht sich der lange fälligen und notwendigen Sozialdiskussion. Dass der junge Mann verzweifelt und ausgegrenzt war, sind derzeit wieder einen Menschen zum Durchdrehen bringen können. Daher kann ein Verbot heutzutage als selbstverständlich angesehen werden. Medien nicht die Lösung sein. Es gibt fast keinen Jugendlichen mehr, der nicht mit einem Computer (und -spielen) aufwächst. Doch die Kompetenzen der Eltern, Lehrer, Politiker wächst leider nicht im selben Maß. Wenn die Medienkompetenz bei diesen Gruppen ausgeprägt wäre, könnten sie auch verstehen, dass Computerspiele keine Ursache für einen Amoklauf sein können.

Markus Dietrich

Bis heute kann in der Pädagogik und Psychologie kein Kausalzusammenhang zwischen Gewalt in den Medien und realer Gewalt hergestellt werden. Politiker, die sich auf diesen naiven Zusammenhang berufen, blenden unendlich viele Faktoren aus. Ein Mensch mit einem sozial stabilen Umfeld wird auch durch das brutalste PC-Spiel nicht zum Mörder. Jemand, der dagegen in einer Familie aufwächst, in der häusliche Gewalt sehr präsent ist, der keinen geregelten Freundeskreis hat und eher labil ist, kann durch ein Spiel immerhin zusätzlich inspiriert werden, das ist durchaus wahr. Aber die Fehler sind dann viel früher gemacht worden, sie liegen nicht in der Hand von Spieledesignern. Sollten sich nicht vielmehr die Politiker fragen, was in ihrer Bildungspolitik, der Unterstützung für junge Familien oder soziale Randgruppen verkehrt läuft? Denn dort entstehen diese Probleme, nicht in einem Computerspiel. Das bedeutet natürlich ein Vielfaches an Aufwand, als einfach auf ein Verbot von »Killerspielen« zu drängen.

André Westphal



Der in Deutschland entwickelte Ego-Shooter Crysis soll technisch und spielmechanisch wegweisend für das Genre werden.

land vielleicht nicht mehr. Das heißt, wir würden raus hier, auswandern.« Allerdings: Crytek ist mit Abstand das bedeutendste Beispiel, denn Deutschlands Entwicklerzene ist dem Ballerspiel traditionell wenig verbunden. Schwerer dürfte es den Handel treffen. Zwischen drei und fünf Prozent beträgt der Anteil der Spiele in Deutschland, die eine Altersfreigabe ab 18 Jahren bekommen. Sie haben aber einen signifikanten Anteil am Gesamtumsatz, der sich hierzulande laut BIU auf rund 1,3 Milliarden Euro im Jahr beläuft.

Dämpfer für den Sport

Auch ein anderer Bereich fürchtet um seinen Ruf und seine Zukunft: der E-Sport. Das sportliche Kräftenessen in Computerspielen boomt hierzulande seit Jahren; im internationalen Vergleich gehört Deutschland zum Spitzenfeld, sowohl bei der Spielerzahl als auch bei den Erfolgen. Was die

Nationalmannschaft nicht schaffte, gelang im E-Sport: Den Fußball-Weltmeistertitel (in **Fifa 06**) hält ein Deutscher.

Die Zugpferde des E-Sports sind nach wie vor die Multiplayer-Shooter, allen voran **Counterstrike**. In dieser Disziplin gehen die höchsten Preisgelder über den Tisch, hier werden die lukrativsten Sponsoring-Verträge ausgehandelt. Die Szene fürchtet deshalb einen empfindlichen Dämpfer, sollte ihr Spielmaterial verboten werden. »Unüberlegte Sanktionen werden zum Verlust von Wachstum und Arbeitsplätzen in einer der innovativsten und am schnellsten wachsenden Branche führen«, warnt etwa Jens Hilgers, Geschäftsführer der Giga Digital Television GmbH. Allein am Standort Köln habe die Giga-Mutterfirma Turtle Entertainment mit ihren Töchtern, darunter die größte deutsche Liga Electronic Sports League (ESL), innerhalb weniger Jahre 160 Arbeitsplätze geschaffen.

Seit Jahren kämpft die junge Szene um öffentliche Anerkennung. Durch die Killerspiele-Diskussion sieht sie sich in ihrem Anliegen wieder weit zurückgeworfen. »Die Art der Diskussion und die Verbotsaufrufe rücken Clans und ihre Spieler in unmittelbare Nähe eines Gewaltverbrechens«, schimpft Holger Scherff, Hauptverantwortlicher beim erfolgreichen Clan a-Losers.MSI. Zwar gäbe es derzeit keine Anzeichen dafür, dass sich die etablierten Sponsoren zurückziehen würden. »Aber der E-Sport kann nur wachsen, wenn sich auch Unternehmen außerhalb der Technologie-Branche engagieren. Dieses Wachstum ist nun deutlich erschwert worden.« Frank Sliwka, Geschäftsführer des Deut-

schen E-Sport-Bunds, zeigt sich dagegen gelassen: »Die momentane Gesetzlage ist auf unserer Seite. Ich rechne aktuell nicht mit einem Verbot von Killerspielen.«

Prügelknabe USK

In der Debatte um das Aussortieren von jugendgefährdenden Spielen ist es vor allem die USK, die Prügel bekommt. Die Kontrollen der Spielewächter seien zu lax, polterte etwa Innenminister Uwe Schünemann, in TV-Kommentaren wurde das System als »Lachnummer« abgefertigt. Schuld daran mögen teilweise Missverständnisse sein, etwa um den Begriff der Selbstkontrolle (das Gremium ist unabhängig von der Spieleindustrie) oder dem Unterschied zwischen Altersfreigabe (USK) und Indizierung (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPjM). Bei den Zweiflern stößt aber vor allem eine Regelung auf Unverständnis: Bekommt ein Spiel ein Prüfsiegel, kann es nicht mehr indiziert werden,



Computerspiele als Gemeinschaftssport: Auf Turnieren wie den GSL Finals kämpfen Teams um Geld- und Sachpreise.

Wir erleben in unserer Gesellschaft einen nie zuvor gesehenen Werteverfall. Die Nachrichten sind voll von Geschichten über Krieg und Terror. Offenkundig ist die Realität viel schlimmer als jedes Spiel. Gleichzeitig zerfällt unsere Gesellschaft. Mutter und Vater müssen immer mehr arbeiten und Leistung erbringen, damit ihre Arbeitsplätze nicht wegrationalisiert werden. Zeit für die Kinder bleibt dabei immer weniger. Soziale Strukturen schwinden, die Eltern unserer Gesellschaft bei ihrer Erziehung unterstützen könnten – auch die Schule versagt. Es verwundert vor diesem Hintergrund nicht, dass die Gesellschaft immer mehr fatalistische Kinder hervorbringt, die in ihrem Frust und ihrer Identitätslosigkeit Gefallen an Waffen finden und nach einem Ventil für die aufgestaute Wut suchen. Das Leben bietet diesen Menschen kaum noch Orientierung, immer weniger Chancen aber auch so gut wie keine Herausforderungen mehr.

Oliver A. Helfrich

Auch ich bin der Meinung, dass die Diskussion um die Ursachen dieses tragischen Vorfalles viel zu emotional, einseitig und pauschal geführt wird. Dass da aber die Spieler-Community in den Foren keine Ausnahme darstellt, finde ich umso bedauerlicher. Oft genug habe ich Kommentare von Spielern gelesen, die nicht minder verallgemeinernd und einseitig sind als jene von deutschen Politikern und Medien. Viele von uns Spielern wissen, dass Computerspielen eine extrem effiziente Realitätsflucht sein kann. Wir alle wissen, dass Spielehersteller immer und ewig nach der grafisch und atmosphärisch perfekten Imitation der Realität trachten, und das oft genug in Szenarien eingebettet, in denen die Problemlösung durch die Anwendung von (Waffen-)Gewalt das zentrale Thema ist. Dass sich ein gesunder Mensch davon kaum beeinflussen lässt, ist mir klar. Aber auch mein, so hoffe ich doch, sehr gesunder Verstand kann sich den Link zwischen gewaltbetonten Computerspielen und der Anwendung von Gewalt im echten Leben nicht ganz ausreden, auch wenn die Wirkung auf den großen Durchschnitt der Spieler immens überschätzt wird.

Lukas Büniger

Ich bin Lehrer, und ich spiele oft Shooter. Ich finde die Bezeichnung »Killerspiele« diffamierend. Das suggeriert, dass ich sie um des Tötens willen spiele. Ich lasse mich nicht als potenziellen Mörder beschimpfen. Es scheint mir geradezu lächerlich, auch nur auf die Idee zu kommen, dass jemand, der einen Shooter spielt, dabei denkt, er würde echte Menschen töten. Die Stellen, die von einem Verbot sprechen, möchte ich bitten, mehr Vertrauen in die Kompetenz der Lehrer und der USK zu haben und endlich an den wirklichen Ursachen der Amokläufe zu arbeiten. Nach Möglichkeit, bevor es mich erwischt. Denn ein Verbot würde nur bewirken, dass die Spieler in den Untergrund abwandern und wir Lehrer, die wir uns mit der Materie und mit Präventionsprogrammen beschäftigen, weniger Zugriff auf betroffene und gefährdete Schülerinnen und Schüler haben. Sinnvolle Möglichkeiten der Prävention wären diagnostische Schulungen der Kollegen, kleinere Klassen, zusätzliches Personal und ein an den Persönlichkeiten der Schülerinnen und Schülern ausgerichtetes Schulwesen.

Jörn Richter-Kruse

selbst wenn sich Jugendämter beschweren sollten. Den Kritikern gilt das Bollwerk Indizierung damit als durchlöchert.

Die Angegriffene schießt scharf zurück. »Wir finden es bedauerlich, dass die Tragödie an der Geschwister-Scholl-Schule von Einzelnen eilig instrumentalisiert werden soll, um das in Deutschland etablierte und gesetzlich geregelte Freigabeverfahren für Computer- und Videospiele in Frage zu stellen«, schäumt man bei der USK. Der europäische Vergleich zeige, dass der Jugendschutz in Deutschland wesentlich restriktiver reagiere als in allen Nachbarstaaten.

Diese Meinung wird auf der Fachebene und wenn die Kameras aus sind, durchaus geteilt. Als Wolf-Dieter Ring, der Präsident der Kommission für Jugendmedienschutz, Ende November auf einer Podiumsdiskussion in Berlin vehement das System der Selbstkontrolle verteidigte, widersprach von den Politikern am Tisch (Michaela Noll (CDU), Hans-Joachim Otto (FDP), Christa Stewens (CSU) keiner. Das wäre auch inkonsequent, denn die USK ist durchaus keine Veranstaltung der Spiele-Publisher, sondern politisch kontrolliert: Ein Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden sitzt mit am Tisch, wenn über Alterskennzeichnungen entschieden wird.

Zweifel am Sinn

Ob eine Reform des Jugendschutzes oder gar ein Verbot von gewalthaltigen Spielen gerechtfertigt ist, wird von manchen Stellen bezweifelt. Schon in der Studie des Familienministeriums von 2004 schildern die Autoren, restriktive Maßnahmen seien »am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren kontraproduktiv wirken können.« Denn was verboten sei, ergänzt der Psychologe Peter Vorderer, »das macht uns grade scharf« (siehe Interview). Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur befürchtet durch ein Verbot gar »eine mögli-

DER PSYCHOLOGE



Dr. Peter Vorderer ist Professor für Kommunikationswissenschaft und Psychologie an der University of Southern California in Los Angeles, an der sich ein eigener Forschungszweig mit Computerspielen beschäftigt.

darum kümmern muss. Und weil man in Deutschland generell gerne dazu neigt, Medien für alles verantwortlich zu machen.

GameStar Eine wiederkehrende Behauptung ist, die jugendlichen Amokläufer hätten ihre Tat im Computerspiel geübt. Ist das nachvollziehbar?

Peter Vorderer Ja, das ist es. Es gibt ein Lernen mit und durch Computerspielen, und das umfasst natürlich auch das Lernen solcher Dinge.

GameStar Demnach wäre eher zum Töten bereit, wer häufig Shooter spielt?

Peter Vorderer Nein, das ist eine voreilige Schlussfolgerung, die impliziert, dass die bloße Übung einer Handlung bereits dazu führt, dass man diese Handlung danach auch real ausführt. Dem ist natürlich nicht so. Ob man in einer Weise handelt, wie man es vorher geübt hat, hängt von vielen unterschiedlichen Faktoren ab.

GameStar Warum ist Mediengewalt attraktiv?

Peter Vorderer Die Forschung hat dazu in den letzten Jahren viele unterschiedliche Gründe und Motive identifiziert. Die reichen von der Evolutionsgeschichte bis hin zur Beobachtung, dass

GameStar Herr Vorderer, die Medienforschung weiß seit geraumer Zeit, dass gewalthaltige Medien nie alleiniger Auslöser für Gewaltverhalten sind. Warum kommt diese Erkenntnis in der Gesellschaft nicht an?

Peter Vorderer Weil die Zuweisung der Probleme auf die Computerspiele bequem ist, alle anderen Ursachen scheinbar in den Hintergrund treten lässt und man sich somit vermeintlich nicht mehr

Mediengewalt gerade für männliche Jugendliche eine Möglichkeit der Selbstdarstellung und des sicheren, konsequenzlosen Umgangs mit den eigenen Impulsen sein kann. Inhaltsanalysen zeigen zudem, dass man das, worauf es Spielern häufig ankommt, nämlich die spannungsgeladene Herausforderung und den Wettbewerb mit anderen, am besten, am einfachsten und manchmal auch am billigsten mit Hilfe von Gewaltdarstellungen umsetzen kann.

GameStar Welches psychologische Risiko geht von Spielen mit Gewaltinhalten aus?

Peter Vorderer Wir wissen mittlerweile relativ sicher, dass solche Spiele kurzfristig durchaus vielfältige negative Effekte unterschiedlicher Art entfalten können. Sie sind in ihrer Mehrheit auch signifikant, aber in ihrer Intensität nicht sehr stark. Über langfristige Effekte, und diese sind ja viel wichtiger für die aktuelle Diskussion, wissen wir praktisch noch gar nichts. Die zu erforschen ist auch sehr viel aufwändiger.

GameStar Unterscheidet sich die Wahrnehmung des Spielers von der des Betrachters?

Peter Vorderer Ja, deutlich. Das ist auch gesichert durch ein paar Studien, die regelmäßig veröffentlicht werden. In Deutschland scheint das nur niemand zur Kenntnis nehmen zu wollen.

GameStar Halten Sie ein Herstellungs- und Verkaufsverbot von Gewaltspielen für sinnvoll?

Peter Vorderer Nein, überhaupt nicht, es funktioniert ja auch nicht.

GameStar Wie meinen Sie das?

Peter Vorderer Zum einen sollte man nicht so tun, als ließe sich der deutsche oder auch der europäische Markt abschotten. Aber es ist ja auch psychologisch kontraproduktiv. Denn: »Was verboten ist, das macht uns grade scharf.« Wenn man die Attraktivität bestimmter Spiele erhöhen will, muss man sie nur verbieten.

Was ich nicht ganz nachvollziehen kann, ist, dass in Deutschland bisher nur wenige Stellen über die positiven Aspekte von Computerspielen berichten. Das könnten sein: Flexibilität, lösungsorientiertes Denken (es gibt immer auch einen anderen Weg, an sein Ziel zu kommen), Wettbewerbslust, persönlicher Ehrgeiz, soziales Erlebnis im Multiplayer-Modus, Selbstvertrauen, Koordination und Fähigkeit zur visuellen Bildverarbeitung. Alles Eigenschaften, die man für das 21. Jahrhundert brauchen kann.

Peter Grandy

Wieder ein Amokläufer! Und wieder trug er im Alltag vor allem schwarze Kleidung und einen schwarzen Mantel. Beinahe alle Attentäter unserer Zeit kleideten sich in diesem Stil. Es wird Zeit, dass die Politik endlich aufwacht und den wahren Grund für die Mordgelüste unserer Jugend erkennt: Je länger Jugendliche schwarze Kleidung tragen, desto aggressiver werden sie offensichtlich. Ich fordere ein allgemeines Herstellungs- und Einfuhrverbot für schwarze Kleidung und insbesondere schwarze Mäntel! Da Auswirkungen auf erwachsene Menschen ebenfalls nicht auszuschließen ist, sollte, bevor die Besitzerlaubnis für schwarze Kleidung und Textilfarbe erteilt wird, eine strenge Überprüfung der Person erfolgen.

Nils Schiller

Ich bin enttäuscht über die Berichterstattung in diversen Online- und Printmedien. Oft wurde gesagt, der Vorfall habe eine Vielzahl von Debatten ausgelöst. Leider wird lediglich die des »Killerspiele«-Verbots umfassend geführt, wogegen die Verantwortung von Eltern, Lehrern und auch der Freunde meist nur in einem Nebensatz angeschnitten ist. Dass sich viele Medien durch Falschaussagen zu Spielinhalten und -konzepten ihrer Glaubwürdigkeit berauben, merken allerdings nur wir Spieler; die breite Leserschaft kann dies gar nicht, da sie lediglich aus diesen Medien ihr Spiele-Wissen bezieht! Ich persönlich empfinde eine gewisse Ohnmacht und habe eher das Gefühl, in einen Lautsprecher zu sprechen als in ein Mikrofon, das wir Spieler nun wirklich bräuchten!

Mario Ellinghausen

DER PUBLISHER



Thomas Zeitner ist Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, dem weltweit größten Publisher von PC- und Videospielen.

GameStar Herr Zeitner, warum glaubt ein großer Teil der deutschen Öffentlichkeit, dass »Killerspiele« verboten werden müssen?

Thomas Zeitner Man muss bedenken, dass die Umfragen unter dem Eindruck der ersten Äußerungen der Politik nach dem Amoklauf von Emsdetten erhoben wurden. Da einige Politiker lautstark ein Verbot von Killerspielen forderten, ist es nicht verwunderlich, dass diese Meinung auch von Teilen der Bevölkerung aufgegriffen wurde. Das wird sich wieder ändern, wenn sich auch in der Berichterstattung der Massenmedien eine differenzierte Sichtweise durchsetzt, was sie ja schon tut.

GameStar Warum sind viele Actionspiele so explizit in ihrer Gewaltdarstellung?

Thomas Zeitner Bei vielen Actionspielen geht es um Kampf und das Gewinnen. Je nach Szenario gehört die Gewaltdarstellung zur Spielidee. Nehmen wir zum Beispiel ein Spiel wie *Der Pate*. Wenn man das Mafiamilieu darstellen will, kann man auf Gewaltdarstellungen nicht verzichten, ohne dadurch unglaublich zu werden.

GameStar In *Der Pate* spritzt reichlich Blut. Man hat das Gefühl, dass das nicht mehr dem Szenario dient, sondern nur dem Voyeurismus.

Thomas Zeitner Gerade in diesem Spiel dient das wirklich dem Szenario. Man muss das nicht mögen. Aber dieses Segment der Erwachsenenunterhaltung hat auch seine Berechtigung.

GameStar Haben Spielefirmen gesellschaftliche Verantwortung?

Thomas Zeitner Selbstverständlich. Die Produkte, die wir verkaufen, gehören ja mittlerweile zum Mainstream. Da kann sich ein wichtiges Unternehmen wie Electronic Arts dem gesellschaftlichen Dialog nicht entziehen. Wir stellen uns dem gerne und intensiv und veranstalten zum Beispiel wissenschaftliche Kongresse, politische Themenabende in Berlin und stellen uns als Gesprächspartner in unterschiedlichen Foren zur Verfügung. Außerdem haben wir mit Nintendo und der Fachhochschule Köln jüngst ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz namens »Spielraum« auf den Weg gebracht.

GameStar In der aktuellen Debatte werden viele Experten gehört. Vertreter der Spieleindustrie sind in der Regel nicht darunter.

Thomas Zeitner Warum die Medien Vertreter der Spieleindustrie oft nicht fragen oder die Antworten herauschneiden, müssen Sie die Medien selbst fragen. Wir können nur spekulieren.

che Kriminalisierung von Mitarbeitern in der Jugendhilfe, die über Spiele wie *Counterstrike* den Kontakt zu Jugendlichen suchen.« Dies sei eine wichtige Methode, »Jugendliche, die sich durch ihr Spielen isolieren, wieder zu erreichen.«

Ein Verbot würde denn auch »wenig bewirken«, glaubt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek. Der Fraktionschef der Grü-

nen im Bundestag, Volker Beck, konstatiert nüchtern: »Dass man das Problem durch ein Verbot aus der Welt schaffen kann, ist in Zeiten des Internets und Schwarzbrechens ein frommer Wunsch.« Er schließt die Mahnung an die Spieler an, sich doch auch selbstkritisch zu hinterfragen: »Die Jugendlichen müssen sich damit auseinandersetzen, was ihnen an solchen Spielen

Spaß macht. Sie müssen aber auch erkennen, was so brutal ist, dass sie es in der Realität nicht wiederholen dürfen.«

Spieler: ungehört

Der gute Rat kommt zur denkbar schlechten Zeit. Denn im Kriegslärm des Killerspiele-Streits findet eine Gruppe kaum Gehör: nämlich die, die da vor sich selbst geschützt werden sollen. Die Kollateralschäden, die der Ton und das Thema der Debatte bei den jugendlichen Spielern anrichtet, sind in ihrem Ausmaß nicht abzusehen. Zunehmend verbittert verfolgt eine gut vernetzte, medienereifere Jugend, wie sie öffentlich stigmatisiert, falsch verstanden und nicht ernst genommen wird.

Nach dem Amoklauf von Emsdetten lasen Spieler in der Bildzeitung, Sebastian Bosse sei »per Joystick« durch die selbstgebaute *Counterstrike*-Karte seiner Schule gelaufen und habe versucht, »in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Lehrer und Schüler zu erschießen«; sie hörten in Fernseh-Talkshows Experten ein Verbot fordern, die *World of Warcraft* als »Strategiespiel mit Generälen und Sanitätern« beschreiben; sie bekamen erzählt, in der deutschen Fassung von *Counterstrike* spritze Blut und würden Leiber zerfetzt. Nichts davon stimmt – und jeder Spieler weiß das. Zurück bleibt der Eindruck, dass da Menschen über einen Bereich sprechen, von dem sie offenbar viele Befürchtungen, aber keinerlei Ahnung haben.

Im Murren der Spielergemeinde schwingt eine alarmierende Politikverdrossenheit. Denn die Verbotsdebatte macht für viele durchschaubar, auf wie dünner Kenntnisbasis sich Öffentlichkeit, Medien und Politik ihre Meinung bilden. Daraus folgen einerseits Trotzreaktionen wie die Überzeugung, der Staat wolle grundlos einen harmlosen Spaß wegneh-

Ich finde es keinesfalls schlecht, dass eine generelle Diskussion über einen besseren Jugendschutz geführt wird. An dieser Stelle muss man sich auch als Spieler öffnen: nur, weil wir den besten Jugendschutz der Welt haben, bedeutet das ja nicht, dass es keinen Sinn macht, ihn noch weiter zu verbessern. Argumentationen à la »Schaut mal auf die anderen Länder!« sind nichts weiter als bloße Ablenkung von der Diskussion. Es ist meiner Ansicht nach relevant, dass Kinder tatsächlich durch Computerspiele aggressiver werden können. Wenn es keinen schädlichen Einfluss auf Kinder hätte, bestimmte Spiele zu spielen, bräuhete es ja auch keine Altersfreigaben. Mehr Indizierungen halte ich nicht für falsch. In jeder Videothek gibt es schließlich auch eine Ab-18-Sektion, und im »normalen« Regal dürfen entsprechende Filme nicht stehen.

Marlin Frickenschmidt

Es wird durchaus in vielen Medien erkannt, dass das Schlagwort »Killerspiele verbieten« nicht (alleine) die Gewaltbereitschaft deutscher Jugendlicher senken kann. Dieses Faktum hindert Politiker aller Parteien freilich nicht, sich gegenseitig mit immer drastischeren Forderungen nach einem allumfassenden Verkaufs- und Importverbot zu übertrumpfen. Diese Entwicklung macht mir persönlich Angst. Ich will nicht, dass ein wesentlicher Bestandteil meiner Freizeit kriminalisiert wird. Ich bin kein Verbrecher, auch wenn Herr Beckstein noch so laut behauptet, man müsse mich auf eine Stufe mit Konsumenten von Kinderpornographie stellen. Ich will, dass mein Hobby als das anerkannt wird, was es ist: als legitime und in keiner Weise verachtenswerte Freizeitgestaltung eines erwachsenen und mündigen Bürgers.

Timo Hochberger

Die Auslegung von Spielinhalten ist zum Generationenkonflikt geworden. Es herrscht tiefes Unverständnis auf beiden Seiten. Die Generation der deutschen Nachkriegszeit ist nicht in der Lage, den Unterhaltungswert unserer Spiele zu erkennen. Sie haben nie selbst gelernt, ein Computerspiel von der Realität zu unterscheiden. Ja, es muss Verbote geben! Viele Computerspiele sind nichts für Kinderköpfe. Aber diese Verbote gibt es, in Form des weltweit strengsten Jugendschutzgesetzes. Nirgendwo sonst geht eine Polygonleiche so blutarm zu Boden wie in Deutschland. Folgen nun weitere Einschränkungen, verlagert sich die Nachfrage zunehmend ins Ausland und damit auf Märkte, die auch indizierte Spiele führen. Die Verbote wären also kaum präventiv, denn wer bereit ist, Gewalt gegen andere anzuwenden, der schreckt auch nicht vor Beschaffungs-Kleinkriminalität zurück.

Thomas Klosa



Die jährliche Games Convention in Leipzig dürfte nächstes Jahr zur weltweit wichtigsten Computerspiele-Messe werden.

men. Vor allem aber droht die Desillusionierung einen generellen Vertrauensverlust in die öffentlichen Instanzen zu verstärken. Der meistgelesene Satz in den Internet-Foren, den E-Mails und den Spielerdiskussionen ist nach aller Wut und Reflexion denn auch dieser: »Das hört da draußen doch eh keiner.«

Keine Konsequenzen aus Erfurt

Was an der Killerspiele-Debatte besonders wurmt, ist die Einseitigkeit, mit der sie den Amoklauf von Emsdetten erklärt. Dass **Counterstrike** und Co. nicht der alleinige Grund für Sebastian Bosses Abdriften in

Hass und Gewalt gewesen seien, vergisst zwar keiner zu erwähnen. Nur wird über die anderen Gründe kaum gesprochen. »Wenn solche Katastrophen passieren, sind von der Politik immer Handlungsfähigkeit und Konzepte gefragt«, erklärt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek seinen eigenen Stand. »Da gibt es durchaus Leute, die dem Reflex nachgeben, schnelle und einfache Lösungen zu präsentieren.« Dass eine davon ist, Gewaltspiele mit Amoklauf gleichzusetzen, hat die Politik schon nach der Tragödie in Erfurt 2002 erprobt.

Nachdem damals Robert Steinhäuser im Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und sich selbst getötet hatte, forderten Sozialexperten und Lehrer kleinere Klassen, mehr Personal, Ganztagesbetreuung, Schulpsychologen. Denn der Lebensfrust, der sich in Menschen wie Sebastian Bosse und Robert Steinhäuser explosiv verdichtet, speist sich zu einem guten Teil aus schulischem Versagen und Ausgrenzung. Vier Jahre nach Erfurt zieht der Lehrerverbands-Präsident Josef Kraus Bilanz: »Das Einzige, was wir erreicht haben, sind Evakuierungspläne für die Schulen.« Ansonsten seien alle Forderungen unerfüllt geblieben. Inzwischen, rechnet Spiegel Online vor, kommt in Deutschland auf 12.500 Schüler ein Schulpsychologe; in Europa ist die Quote nur in Malta noch schlechter.

Mehr Aufklärung

Der Nachholbedarf wird wahrgenommen. So mehren sich auch aus der Politik die Zeichen, dass ein mögliches Verbot gewalthaltiger Computerspiele zumindest nicht die einzige Maßnahme bleiben wird. Die Länderregierungen setzen auf Aufklärung: In Bayern hat Innenminister Günther Beckstein gerade die Kampagne »Kinder sicher im Netz« angeschoben, um Heranwachsende beim ersten Experimentieren mit dem Computer und dem Internet zu begleiten. Die Abteilung für Kriminalprävention der Polizei gibt gar ein eigenes Computerspiel heraus: **Luka und das geheimnisvolle Silberpferd** stammt vom **Ankh**-Entwickler Deck 13. Und gemeinsam mit Electronic Arts, dem größten Spiele-Publisher in Deutschland, hat die Fachhochschule Köln am 1. November ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz eröffnet, das Wissen über Computerspiele pädagogisch vermitteln soll.

Es ist vielleicht ein kleiner Trost, dass alle neuen Medien unter Anfangsverdacht stehen. Das Lesen mit seiner »gewaltsamen Abwechslung von Vorstellungen und Empfindungen«, schrieb 1795 ein Autor, »führt zu Schläffheit, Verschleimung, Blähungen und Verstopfungen in den Eingeweiden, namentlich zu Hypochondrie.«

CS

»PLANEN SIE EINEN AMOKLAUF?«

Ein GameStar-Leser baute seine Schule als Counterstrike-Karte nach. Nach dem Amoklauf von Emsdetten bekam er Besuch von der Polizei.

Am 24. November klingelte es um 6:40 Uhr an der Tür. Die zwei Polizisten, die nach Mark Rehberg* suchten, hielten mit ihrer Sorge nicht hinterm Berg: »Planen Sie einen Amoklauf?« Der 20-Jährige staunte nicht schlecht. Wie sie darauf kämen? Eine Privatperson hätte ihnen den Tipp gegeben, erklärten die Beamten, denn Mark habe das Gleiche getan wie Sebastian Bosse, der vier Tage zuvor in Emsdetten Amok gelaufen war: Er hatte seine Schule als Karte für das Actionspiel Counterstrike nachgebaut.

Die Karte ist drei Jahre alt. Mark war in der Mapping-Szene aktiv und suchte eine neue Vorlage. »Eine Fantasie-Karte hatte ich schon gebaut. Ich dachte mir: Jetzt musste was Originales her«, erinnert er sich. »Was ist naheliegender als die eigene Schule, die man schon seit Jahren besucht?« Mit der Handykamera eines Kumpels wurden Fotos gemacht, ein Grundriss der Schule auf dem Elternsprechtagzettel diente zum Einhalten der Gebäudeverhältnisse. Warum ausgerechnet die Schule? »Es war eine Herausforderung«, sagt Mark. »Mein Wohnhaus bietet zu wenig taktische Tiefe. Sonst wäre das genauso möglich gewesen.« Die Karte stieß auf Lob und Anklang in der Szene, weil sie ausgefeilt gestaltet war. »Oft spielten wir die Map trotzdem nicht«, zuckt Mark die Schultern. »Dust2 machte einfach mehr Spaß.«

Auf Marks Spur kam die Polizei, weil er sich im GameStar-Forum an der Diskussion um die Killerspiele beteiligt und zugegeben hatte, auch eine Schul-Karte gebaut zu haben. »Laufe ich deswegen gleich Amok?«, fragte er. Offenbar befürchtete jemand, dass es so sein könnte.

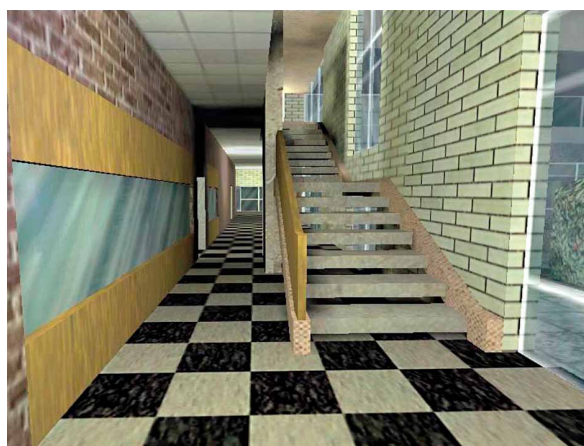
Der Vorfall zog Kreise. Am Tag danach berichtete Spiegel Online unter der Überschrift »Schülerhobby Mapping« über die Counterstrike-Karte, zwei Tage später war die Geschichte auch in der Regionalzeitung von Oelde, wo die Schule steht. Dort beschäftigte das Thema die Stadtoberen: »Die Stadt Oelde wird die Verwendung realer örtlicher Gegebenheiten als Gegenstand für gewaltverherrlichende Spiele nicht dulden und den notwendigen rechtlichen Handlungsrahmen ausschöpfen«, kündigte ein Bei-

geordneter des Gemeinderats an. Man erwäge in solchen Fällen »die Einschaltung von Polizei und Staatsanwaltschaft.«

Mark geht das viel zu weit. »Ich fühle mich in ein völlig falsches Licht gerückt«, ärgert er sich. Er fühlt sich zu Unrecht in eine Ecke mit dem Amokläufer aus Emsdetten gestellt und als potenzieller Gewalttäter verurteilt: »Ich möchte nicht als Sündenbock dastehen.«

Die Counterstrike-Karte hat Mark inzwischen aus dem Internet genommen. Bis auf dem Schreck des Polizeibesuchs hatte er keine rechtlichen Konsequenzen – und wohl auch keine zu befürchten. Eine Straftat liegt nach Aussage des Pressesprechers der örtlichen Polizei nicht vor. Die beiden Polizisten zeigten sich nach dem zehnminütigen Gespräch an jenem Morgen sogar hilfsbereit: »Der Bus war zwar verpasst, aber die Polizisten haben mich sogar netterweise zum Bahnhof gebracht.«

CS



Der Stein des Anstoßes: die Counterstrike-Karte der Schule.

* Name geändert

GameStar-Gespräch

ANGST, ZU SEIN WIE SEBASTIAN B.

GameStar sprach mit einem Internet-Bekannten von Sebastian B. darüber, was in jungen, computerspielenden Männern vorgeht.

Der Amokläufer von Emsdetten mag ein Einzelgänger gewesen sein, mit seinen Hobbys war er aber sicher nicht allein: Die Begeisterung für Actionspiele und Waffen ist unter männlichen Jugendlichen weit verbreitet. Alexander Diehlmann (20)* kannte Sebastian B. aus Waffen- und Modding-Foren. GameStar-Redakteur Fabian Siegmund sprach mit ihm über seine Gemeinsamkeiten mit Sebastian B. und darüber, was in jungen computerspielenden Männern vorgeht.

Fabian Alexander, du bist ein alter Bekannter der GameStar-Redaktion. Die Umstände, unter denen wir uns getroffen haben, sind allerdings ein wenig... ungewöhnlich.

Alexander Könnte man so sagen. Damals, mit 16 oder 17, war ich auf der Suche nach

Menschen, die so sind wie ich. Und nachdem ich welche gefunden hatte, die mich jeden Monat in Form

der GameStar-CD besuchten, wollte ich die unbedingt kennenlernen. Also bin ich nach München gefahren, habe in der Jugendherberge gepennt und sieben Tage lang vor der Redaktion gelauert – Fotos gemacht, Redakteure angelabert. Bis mich eines Abends Petra mal in die Redaktion eingeladen hat und mir zeigte, dass die Realität im Raumschiff GameStar viel mit Schreibtischen und wenig mit Blastern zu tun hat.

Fabian Mit Petra hast du seitdem Kontakt.

Alexander Ja, und ich würde sogar behaupten, sie hat an einer Stelle in meinem Leben eine bedeutende Rolle gespielt. Nach der Realschule und 40 erfolglosen Bewerbungen war mein Weltbild neu gezeichnet. Und damit meine ich kein schönes Bild. Mein Kumpel und ich lagen nachts besoffen auf Spielplätzen herum, haben den Sternen beim Drehen zugeschaut und das System verflucht. Ich habe dann ein Praktikum als Fachinformatiker angefangen und dabei gedacht, dass man es sich wohl nicht aussuchen kann, was das Leben mit einem macht. Petra hat mir gezeigt, dass es nicht so ist: Ich habe auf ihr Zuspochen hin den Job hingeschmissen, mich umgeschaut und plötzlich etwas entdeckt, was zu mir passt. Inzwischen bin ich selbstständiger Mediengestalter. Und wohl einer der zufriedensten obendrein.

Fabian Kannst du Sebastian B.?

Alexander Nicht persönlich, ich kannte ihn nur aus dem Internet. Das wurde mir klar, als sein Online-Spitzname »ResistantX« nach dem Amoklauf bekannt wurde. Er war mit mir in Modding- und Softair-Foren unterwegs, wo sich unsere Wege öfters gekreuzt haben. Aber er war nicht auffällig oder anders als wir anderen. Und das macht mir irgendwie Angst.

Fabian Über was haben Sebastian B. und du in den Foren gesprochen?

Alexander Unter anderem über Softair-Waffen. Das sind halbwegs realitätsgetreue Nachbildungen echter Waffen, mit denen meist 6 Millimeter große Plastikkuugeln verschossen werden – auf alte CDs, Kartons oder andere Softairspieler. Bei dem Thema waren wir einer Meinung, zum Beispiel, dass Optik und Präzision sehr wichtig sind. Wir schworen auf denselben japanischen Hersteller.

Fabian Warum faszinieren dich Waffen?

Alexander Das habe ich mich auch lange gefragt und ein leicht mulmiges Gefühl vor dieser Faszination gehabt. Aber für mich, so weiß ich heute, geht es dabei in erster Linie um Industriedesign. Im Gegensatz zum Grafikdesign geht es bei einer Waffe um die Gebrauchsfähigkeit und nicht um das Aussehen – und trotzdem sieht sie gut aus! Deshalb redet man in Softair-Foren auch viel über den realistischen Look einer Replik. Und deshalb ist für viele Waffenfans Softair auch interessanter als Paintball – so wohl auch für Sebastian.

»Sebastian B. war nicht auffällig oder anders als wir anderen. Das macht mir Angst.«

Fabian Tatsächlich schrieb er in einem Forum, er habe sich gegen Paintball und für Softair

entschieden, weil es dort mehr Waffenwahl gäbe. Er wolle aber unter keinen Umständen als »Hobbyrambo« gelten.

Alexander So ist es ja auch, denn es ist schwer, ein Hobby zu verteidigen, bei dem man die Nachbildung eines Sturmgewehrs geil findet. Viele Softair-Fans hätten sicher gerne eine Sammlung echter Waffen, wollen aber nicht noch negativer auffallen, als sie es ohnehin schon tun. Eigentlich hätte ich auch gern im Team im Gelände gespielt, aber dazu hatte ich keine Gelegenheit. Es blieb bei einem einzigen schüchternen und nervösen Versuch, allein mit meiner Softair-MP5 im Wald auf Bäume zu schießen, ohne von Spaziergängern entdeckt zu werden. Dabei kam ich mir aber schnell blöd vor, inzwischen habe ich auch meine ganze Munition weggeworfen. Denn auch Softair-Waffen sind gefährlich, man denke nur an Kinder oder besonders witzige Kumpels, die mit einer Pistole gestikulieren wie mit einer Bierdose. Weil es außerdem schwer ist, Leuten klar zu machen, dass man Waffen wegen des Designs mag und nicht, weil man damit Leute töten will, halte ich mein Hobby verdeckt.

Fabian Hat es Situationen gegeben, wo du gern eine echte Waffe gehabt hättest?

Alexander Ich bin vor fünf Jahren mal echt böse verprügelt worden, da war ich 15 und der Typ 19. Mitten unter Menschen in ei-

*Name von der Redaktion geändert





Softair-Waffen: »Das sind halbwegs realitätsgetreue Nachbildungen echter Waffen, mit denen meist 6 Millimeter große Plastikkugeln verschossen werden – auf alte CDs, Kartons oder Spieler.«

nem Zoo. Da bin ich völlig ausgerastet, und als andere hinzukamen und ihn festgehalten haben, habe ich versucht, den Typen zu erwürgen. Das war ein tiefer, dunkler Hass, wie ich ihn vorher noch nie erlebt habe. Ich hätte damals vielleicht Dinge getan, die ich später bereut hätte, wenn ich in dem Moment eine Waffe gehabt hätte.

Fabian Wolltest du den auch eine Woche später noch fertig machen?

Alexander Ich will ehrlich sein: Ich habe mir vorgestellt, wie ich mich räche. Wer einem 15jährigen Schwächling wie mir damals, der daheim dauernd Computerspiele zockt, zeigt, wie wehrlos er in Wirklichkeit ist, der kann sich schon jede Menge Hass einfangen. Da war ich auf brachiale Gewalt aus – ich glaube, bloßes Erschießen hätte mir da fast nicht gereicht. Es ist aber zum Glück anders gekommen: Mein Vater hat den Kerl ausfindig gemacht und ihn zusammen mit seinen Eltern und allen Beteiligten zu einer Aussprache gezwungen. Seine Eltern waren überraschenderweise sehr nett, wussten gar nicht, was ihr Sohn so treibt und haben ihm gleich eine Standpauke gehalten. Dann hat er sich entschuldigt, und ich habe ihn nicht wieder gesehen. Es stellte sich nachher raus, dass ihn ein paar Mädels aus meiner Stufe angestiftet haben, weil die mich nicht leiden konnten. Ich denke manchmal an ihn und frage mich, was er heute treibt.

Fabian Sebastian meinte, er hasse Menschen. Ist das für dich nachvollziehbar?

Alexander Menschenhass ist ein hartes Wort, aber manchmal fühle ich mich in der Öffentlichkeit nicht wohl, weil ich zum Beispiel von so vielen Menschen umgeben bin, die glauben, die Bildzeitung wäre eine echte Zeitung. Es ist aber eher ein bisschen der Hass auf die Dummen und Ignoranten in der Welt, auf Leute, die keinen eigenen Gedanken fassen können und mit dem Strom schwimmen, so lange es geht.

Fabian Die Forschung spricht von vier Faktoren, die einen Amoklauf auslösen können: Die psychosoziale Entwurzelung des

potenziellen Täters, der Verlust von Integration, Kränkungen und Konflikte mit Liebespartnern. Sebastian scheint alle vier Voraussetzungen erfüllt zu haben, und das, was du gerade sagtest, klingt ein bisschen nach psychosozialer Entwurzelung.

Alexander Ganz so schlimm ist es nun auch wieder nicht. Sebastian hat seinen Horizont wohl sehr eng gehalten und sich vollständig abgekapselt. Er hat seine Feindbilder einfach akzeptiert und das Nachdenken eingestellt. Das ist eine einfache Lösung für ein komplexes Problem und sicher nicht die richtige. Man muss nicht jeden mögen, aber ich für meinen Teil bin mittlerweile sehr erfolgreich mit der Taktik, mich in unangenehmen Situationen einfach anzupassen und mal die Leute zu akzeptieren, wie sie sind. Außerdem kenne ich Orte und Leute, bei denen ich mich unter Gleichgesinnten fühle. Und ich meine nicht Azeroth.

Fabian Sebastian war im selben Modding-Forum wie du unterwegs. Er hat seine Schule für Counterstrike nachgebaut. Viele Modder tun das. Warum?

Alexander Als Mapping-Anfänger nimmt man als Vorlage natürlich etwas Einfaches. Und die eigene Schule ist ein Ort, den man kennt, weil man da viel Zeit verbringt, wo man problemlos nachschauen kann, wie die Räume aussehen und vielleicht sogar Vergleichsfotos machen kann. Schulen sind außerdem simpel aufgebaut: Da gibt's zwei oder drei Stockwerke, einige Gänge und viele sich wiederholende Texturen, denn der Boden, die Türen, die Wände und die Einrichtung sind in einer Schule meist in jedem Raum gleich. Bei Schul-Maps geht's den Erstellern also in erster Linie um das Erlernen der Grundlagen.

Fabian Also alles halb so schlimm mit der Gewalt in Computerspielen?

Alexander Nicht ganz. Ich schätze, dass ich mir durch Ego-Shooter die Tötungshemmschwelle tatsächlich ein Stück weit abtrai-

niert habe. Es ist einfach so, dass ich aus der Ego-Perspektive das Gefühl habe, selbst zu handeln. So tauche ich intensiver ein, als ich das in anderen Spielen tun würde, die andere Ansichten wählen. Und wenn man in Half-Life 2 eine Brechstange nimmt und Alyx damit ins Gesicht haut, nur um zu sehen, was passiert, hat man eine persönliche Grenze überschritten.

Fabian Auf die Idee bin ich nicht gekommen, dafür sieht mir Alyx zu echt aus.

Alexander Es ist zwar alles virtuell und nicht ganz glaubwürdig, aber Alyx ist Teil dieser Welt und man selbst in diesem Moment halt auch. Und wer hat es sich schon verkneifen können, dem Sergeant in Americas Army in den Fuß zu schießen, nur um den Gefängnislevel zu sehen?

Fabian Okay, das habe ich auch ausprobiert.

Alexander Ob man sowas jetzt aus Spaß macht oder aus Neugier, ist nicht einmal so wichtig, aber der Einfluss, den so eine Handlung auf Kinder hat, ist möglicherweise gefährlich. Und jetzt nimm einen wie mich damals, lass ihn ein paar echte Waffen daheim haben und mach ihn systematisch fertig. Seelisch, körperlich oder beides, und das lang genug. Das muss doch früher oder später schiefgehen. Bei Volljährigen mag das anders sein – wenn die Kindheit in Ordnung war, kann danach sicherlich viel kommen. Deshalb bin ich dagegen, wenn Minderjährige Shooter spielen.

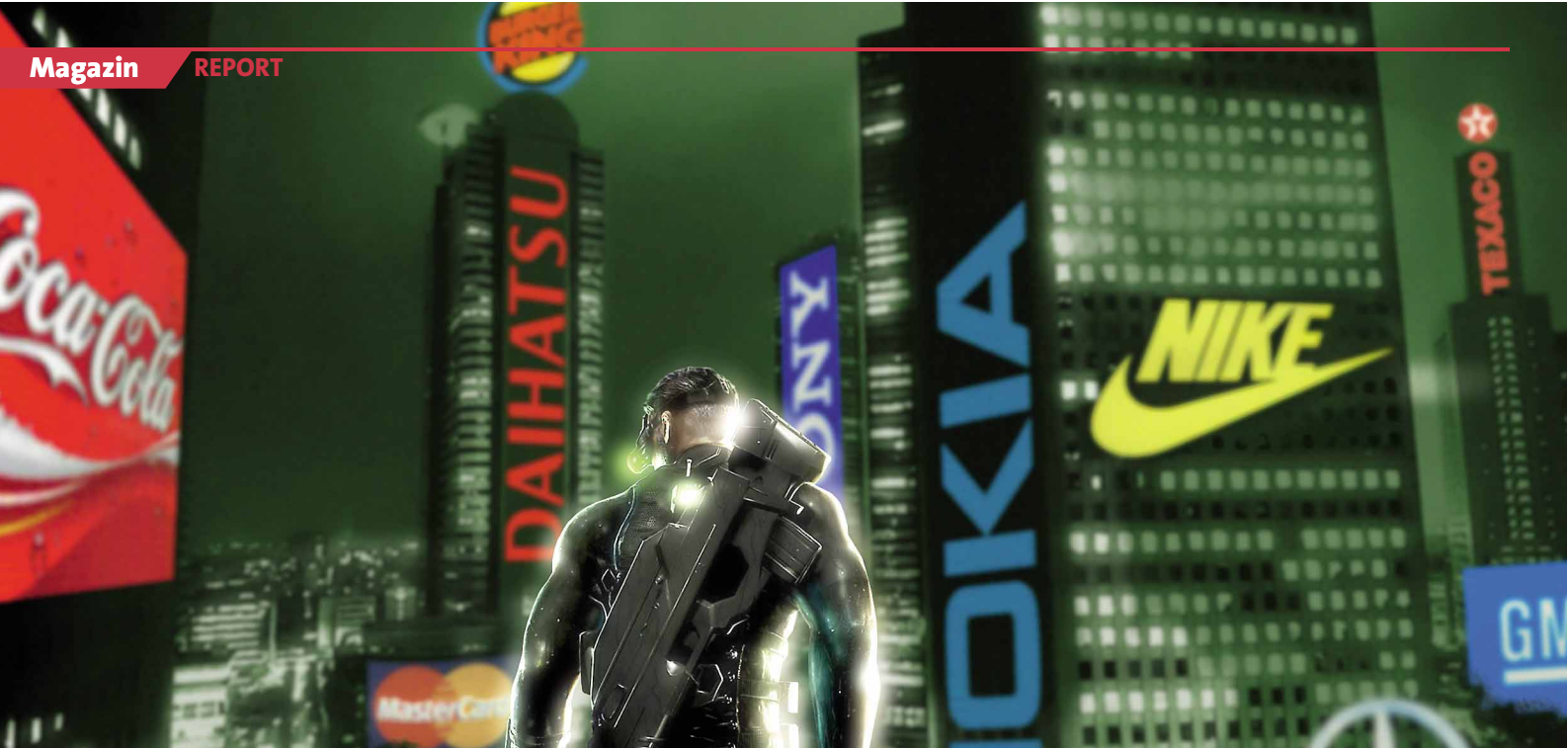
»Nimm einen wie mich damals und mach ihn systematisch fertig. Das muss doch früher oder später schiefgehen«

Fabian Du sprichst von »dir damals«. Was ist im Vergleich dazu bei »dir heute« anders?

Alexander Ich bin ruhiger geworden, habe viel nachgedacht, einen Job, der mir Spaß macht, ein funktionierendes soziales Umfeld und

nicht zuletzt eine Freundin. Freundinnen sind ein guter Rückhalt ins wahre Leben, so dass du dort nicht verarmst, während dein Computerspiel-Alter-Ego in virtuellem Gold schwimmt. Frauen haben häufiger Recht, als wir Männer manchmal wahr haben wollen. Den letzten Drink, der aus einer Partykanone eine peinliche Erinnerung macht, den erkennt nur eine Frau. Deine zulässige Höchstgeschwindigkeit beim Autofahren wird dir deine Beifahrerin zuverlässig mitteilen. Und die Softair, die deine soziale Akzeptanz ins Bodenlose fallen lässt, die wird sie dir zu deinem eigenen Glück verbieten, genauso wie eben auch, zu viel vor dem PC zu sitzen. Vielleicht ist es das, was Männer ausmacht: etwas zu Ende bringen zu wollen, was man nie hätte anfangen müssen.

Fabian Danke dir für dieses Gespräch. **FAB**



Werbung in Spielen

INVASION DER MARKEN

Sam Fisher umschleicht Nivea-Döschen, Ronaldo kickt vorm Canon-Logo: Reklame wird zum vertrauten Anblick für die Spieler – und zum Millionengeschäft für die Publisher. Wir beleuchten die Hintergründe.

Krieg ist immer gleich, nur die Plakate ändern sich: Auf den Karten von **Battlefield 2142** prangen dynamische Werbeposter. Das heißt, dass der Online-Shooter ständig frische Motive aus dem Internet lädt: Mal kauern Scharfschützen vor Kinowerbung, mal stampfen Mechs um Big-Mac-Bilder. Auf einem Zettel weist Electronic Arts darauf hin, dass **Battlefield 2142** hierfür Daten auf den PCs der Spieler ausliest. Für viele Fans eine Überraschung, sie fühlen sich nun ausspioniert. Bis dahin kannten die meisten Spieler nur fest platzierte Kaufanreize wie die Axe-Plakate in **Ghost Recon 3**. Doch die dynamischen Poster in **Battlefield 2142** sind nur die neueste Spielart einer Boombranche: Werbung entwickelt sich zum Millionengeschäft. Wir klären, wie die Reklame ins Spiel kommt – und was die Spieler davon haben.

Regeln und Freigaben

Im Fachjargon heißt die Reklame in Spielen »In-game advertising«, für das es auch Werbeagenturen gibt. 2k Games (**Oblivion**, **GTA San Andreas**) arbeitet mit Double Fusion zusammen, die 2007 und 2008 die Anzeigenplätze in den Titeln des Herstellers füllen werden. Microsoft kaufte im Mai 2006 den Dienstleister Massive, der sich auch für Electronic Arts um die Plakate in **Need for Speed: Carbon** kümmert. Bei **Battlefield 2142** nutzt EA die Agentur IGA Worldwide.

Die Agentur sucht Firmen, die ihr Produkt im Spiel anpreisen möchten. »Immer öfter kommen die Marken aber auch zu uns«, erzählt Justin Townsend, der Geschäftsführer von IGA Worldwide. Der Publisher legt fest, wo die Werbung im Spiel platziert wird, bevor die Agentur sie entwirft.

Townsend berichtet: »Für Test Drive Unlimited bauen wir gerade eine Ladenfront.« Der Entwickler baut die Reklame ins Spiel ein, das mehrere Freigabephasen durchläuft. »Der Publisher, die Agentur und der Werbepartner prüfen, ob die Produkte richtig platziert sind«, erklärt Townsend.

Die Freigabephasen sind wichtig, weil es für die Werbung viele Richtlinien gibt. In Rennspielen müssen Plakate in Kurven stehen, weil der Spieler dort langsam fährt und die Produkte somit länger im Blickfeld hat. Auf Geraden würde er vorbeirasen.

»Alles ist festgelegt«, erzählt auch Jeffrey Dickstein, »von der Größe und der Position der Werbung bis zum Winkel, aus dem der Spieler sie sehen soll.« Dickstein weiß, wovon er redet. Als Strategic Sales and Licensing Manager von Ubisoft beschäftigt er sich etwa mit der Werbung in **Splinter Cell**.



Eines der ersten bekannten Werbespiele: Cool Spot für die Getränkemarkte 7-Up.



Anarchy Online kostet keine Gebühren, wenn die Spieler Werbung akzeptieren.



In Worms 3D trinken die Kampfwürmer Red Bull, um fortan höher zu springen.

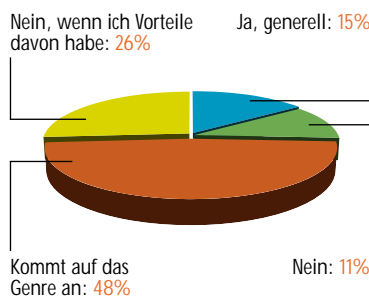


Die dynamischen Poster in SWAT 4 fügte der Publisher Vivendi mit Patch 1.1 ein.

UMFRAGEN

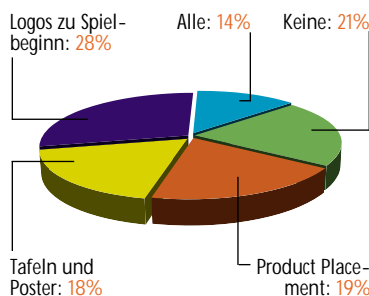
5.157 Leser von GameStar.de haben sich an unserer Umfrage beteiligt. Bitte beachten Sie: Die Befragung dreht sich in erster Linie um Werbung, die zum Szenario des Spiels passt.

»Stört Sie Werbung in Spielen?«



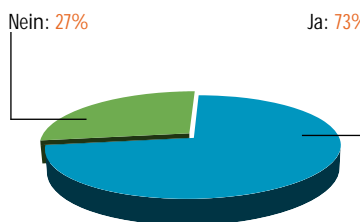
Ergebnis: Fast drei Viertel der Teilnehmer akzeptieren Reklame, wenn sie passt oder Vorteile hat – wie Bandenwerbung in Sporttiteln oder der Gebührenerlass bei Anarchy Online.

»Welche Werbform stört Sie am meisten?«



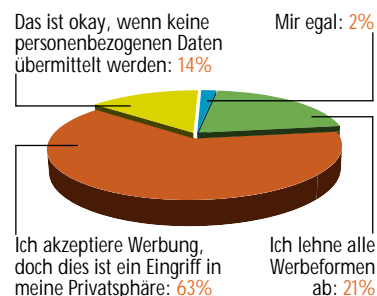
Ergebnis: Am unbeliebtesten unter den Teilnehmern sind die Herstellerlogos zu Spielbeginn – erst recht, wenn sie sich wie in Xpand Rally Extreme nicht wegklicken lassen.

»Würden Sie Werbung im Spiel akzeptieren, wenn das Spiel dadurch billiger würde?«



Ergebnis: Drei Viertel der Teilnehmer würden niedrigere Preise begrüßen. Doch laut Justin Townsend brauchen die Publisher die Einnahmen, um neue Projekte zu finanzieren.

»Einige Spiele lesen auf Ihrem Rechner Daten aus. Was halten Sie davon?«



Ergebnis: Zwei Drittel der Teilnehmer fühlen sich ausspioniert. Die Hersteller müssen genau erklären, welche Daten sie sammeln – um die Kunden nicht noch weiter zu verunsichern.

Geld für Spiele

Agenturen, Freigaben, Richtlinien – in Reklame fließt viel Zeit und Arbeit. Doch das lohnt sich, Electronic Arts etwa verdient alleine mit der Werbung in **Need for Speed: Carbon** rund 3,8 Millionen Euro. »Die Publisher sind künftig auf diese Einnahmen angewiesen, um Entwicklungskosten zu decken«, erklärt Townsend. »Internationale Toptitel kosten derzeit rund zehn Millionen Euro. Bei Programmen für die nächste Konsolen- und PC-Generation wird sich dieser Betrag verdreifachen.«

30 Millionen Euro für ein Spiel? Klingt übertrieben, doch Townsend kalkuliert neben den Gehältern der Entwickler auch Vertrieb, Marketing und Software-Lizenzen mit ein. Zum Beispiel kostet eine Lizenz für die Unreal Engine 3 (**UT 2007**, **Brothers in Arms 3**) einen sechs- bis siebenstelligen Betrag. Auch die Personalausgaben können happig sein: Ubisoft beschäftigt in Montreal rund 1.500 Mitarbeiter. Hinzu kommen externe Entwickler, die etwa an Konsolenumsetzungen werkeln. Den Spielherstellern fehlen zudem alternative Einnahmequellen: »Filmfirmen verkaufen Merchandising-Produkte und DVD-Rechte, Publisher müssen Spiele anderweitig finanzieren – und sind auf Werbung angewiesen.«

Programme müssen allerdings nicht zwangsläufig mit 30 Millionen Euro zu Bu-

che schlagen; ein Adventure aus Deutschland etwa kostet deutlich weniger als eine Million Euro. Auch Mark Rein von Epic (**UT 2007**) widerspricht Townsends 30-Millionen-Theorie. Stolz erzählt er, das in Deutschland indizierte **Gears of War** (Xbox 360) habe nur acht Millionen Euro gekostet. Am Hungertuch nagen die Publisher folglich noch nicht, zumal sie nach wie vor den Löwenanteil ihrer Einnahmen aus dem Verkauf der Spiele beziehen. Jeffrey Dickstein bestätigt: »Werbung macht nur rund ein Prozent unseres Jahresumsatzes aus.«

Reichweite ist alles

Auch die Werbepartner profitieren von Ingame-Reklame. Kaufanreize im Fernsehen und in Zeitungen verlieren an Bedeutung. »Früher konnte man so Millionen Menschen ansprechen«, führt Townsend aus, »heute schauen die Leute weniger fern und lesen kaum noch, stattdessen nutzen sie Mobiltelefone, PDAs, das Internet – und eben Spiele. Das nennt man einen »fragmentierten Medienmarkt«, über ein einzelnes Medium erreicht man nicht die ganze Zielgruppe.« Um sein Produkt bekannt zu machen, muss ein Unternehmen die Werbung auf alle Medien verteilen, auch auf Spiele. Townsend gibt das Motto aus: »Wo der Kunde hingehet, dahin folgen die Marken.« Der wichtigste Faktor ist die Reichweite: Je mehr Fans ein Spiel hat, desto ef-

fektiver ist die Werbung; Online-Spiele wie **Battlefield 2142** sind ideale Werbeträger.

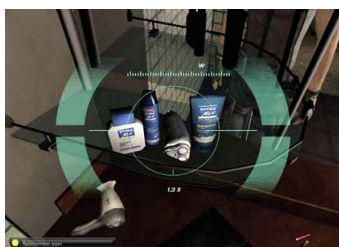
Ingame-Reklame hat den Vorteil, dass man Produkte mit einer für den Spieler erfreulichen Situation verknüpfen kann. Die Kampfwürmer in **Worms 3D** etwa picheln den Koffeindrunk Red Bull, um höher zu springen. Darüber freut sich der Spieler. Das Kalkül der Werber: Wenn der Spieler im Getränkemarkt steht, soll er sich an dieses Glücksgefühl erinnern und zu Red Bull greifen. Obwohl ihre Produkte positive Erinnerungen wecken sollen, ist Gewalt in Spielen für die Marken kein Problem. »Sie schalten doch auch Spots vor gewalttätigen Kinofilmen«, meint Townsend.

Immer feste rein

In Spielen unterscheidet man zwei Formen von Werbung: statisch und dynamisch. Statische Reklame ist fest ins Programm integriert, wie die Bandenwerbung in Sportspielen oder die Red-Bull-Dosen in **Worms 3D**. Die älteste Form statischer Reklame sind die reinen Werbespiele: Bereits 1994 erschien das Jump&Run **Cool Spot**. Darin hüpfte das Maskottchen der Getränkemarkte 7-Up herum, ein roter Ball mit Sonnenbrille. **Cool Spot** wurde zum Vollpreis verkauft, heute sind Werbespiele meist kostenlos. Zu den beliebtesten zählt der Taktik-Shooter **America's Army**, mit dem das US-Heer auf Rekrutenfang geht.



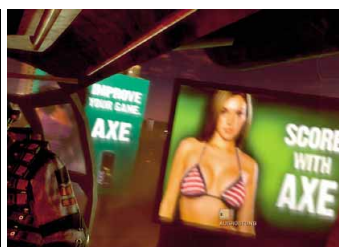
Plakate sollten stets in Kurven stehen – hier in Need for Speed: Most Wanted.



In Splinter Cell: Double Agent schleicht Sam Fisher um Nivea-Kosmetika herum.



Die Logos zu Beginn von Xpand Rally Extreme lassen sich nicht abbrechen.



In Rainbow Six: Vegas fliegen Sie nacheinander an drei Werbeplakaten vorbei.

In dieser Ausgabe stellen wir zudem **ORF Ski Challenge 2007** vor (siehe Seite 148).

Außer auf Plakaten und Postern werden Produkte auch in Zwischensequenzen gezeigt: Am Anfang von **Splinter Cell: Chaos Theory** etwa wirft Sam Fisher Wrigleys-Kaugummis ein. Zur statischen Reklame

DER FALL BATTLEFIELD



Aufreger: Für die dynamischen Poster in Battlefield 2142 sammeln EA und IGA Worldwide Daten auf den Rechnern der Spieler.

DAS SAGT DER ANWALT



Der Rechtsanwalt Stephan Mathé ist Partner der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei »Rode + Mathé Rechtsanwälte«, deren Schwerpunkt in der Beratung von Unternehmen der Spielebranche liegt. Sie erreichen ihn unter s.mathe@rodemathe.de.

GameStar In der Schachtel von Battlefield 2142 liegt ein Zettel, der auf Werbung im Spiel hinweist – und darauf, dass dafür Daten gesammelt werden. Ist dies rechtens?

Stephan Mathé Wenn die Datengewinnung so abläuft wie im Beileger beschrieben, ist dies erlaubt, da nur anonymisierte Daten erhoben werden. Die Sache läge anders, wenn auch personenbezogene Daten gespeichert und für werbliche Zwecke verwendet würden, etwa Name und Anschrift. Darin müsste der Spieler laut Gesetz vorher ausdrücklich einwilligen. Zudem müsste EA detailliert angeben, welche Daten zu welchem Zweck gesammelt werden. IP-Adressen gelten als anonym, da man sie nicht mit Namen in Verbindung bringen kann – zumindest nicht auf legalem Weg.

GameStar Wenn ein Spieler nicht will, dass Daten gesammelt werden, soll er Battlefield 2142 laut Zettel nicht auf einer Plattform installieren, die zur Verbindung mit dem Internet genutzt wird. Das klingt wie ein Scherz, Battlefield 2142 ist nun mal in erster Linie ein Online-Spiel. Kann der Käufer das Programm deshalb im Laden zurückgeben?

Stephan Mathé Obwohl das Vorgehen des Publishers erlaubt ist, denke ich, dass der Käufer Battlefield 2142 zurückgeben kann. Denn auf der Packung wird nicht darauf hingewiesen, dass das Spiel Daten sammelt. Das steht nur auf dem Zettel, den der Käufer beim Auspacken findet – also nach dem Kauf. Die »Pflicht« zur Teilnahme am Erhebungsprogramm kommt also unerwartet. Dies könnte man als Abweichung von der üblichen Beschaffenheit eines Spieles auslegen, ergo als Mangel. Der Käufer könnte eine andere Fassung des Programms fordern, die alle Spielelemente enthält, aber keine Daten ermittelt. Wenn der Publisher dazu nicht in der Lage ist, könnte der Käufer das Spiel zurückgeben.

zählen auch die Herstellerlogos am Spielbeginn, die unsere Leser zum nervigsten Werbeformat gewählt haben (siehe Umfrage Seite 183). Denn oft flimmern die Markenzeichen des Publishers, des Entwicklers und eines Grafikkarten-Herstellers über den Bildschirm. Bei manchen Spielen lässt sich diese Parade nicht abbrechen, etwa bei **Xpand Rally Extreme** (Test auf Seite 110).

Öfter was Neues

Mit dynamischer Werbung umschreibt man Poster, Plakate und Filme, die das Spiel stets neu aus dem Internet lädt, wie in **Battlefield 2142**. So können die Werbepartner aktuelle Kampagnen zeitnah ins Spiel einbinden, etwa für die Asien-Wochen bei McDonalds. Dynamische Werbung wird jedoch nicht nur ständig aktualisiert, sondern auch auf den Spieler zugeschnitten. Im Spiel verankerte Werbesoftware erfasst unter anderem IP-Adressen und passt die Sprache der Reklame daran an: Wer aus Deutschland kommt, sieht auch deutsche Texte und Produkte. Zudem zeichnet die Software auf, aus welchem Winkel und wie lange der Spieler die Reklame betrachtet. Wenn er nur kurz auf ein Poster schießt, lädt das Programm beim nächsten Start neue Motive vom Werbeserver. So prüfen die Firmen, ob ihre Kampagnen beim Zielpublikum ankommen.

Spione im Spiel?

Manche Spieler fassen dies jedoch als Spionage auf. Besonders laut war der Aufschrei bei **SWAT 4**: Der US-Patch 1.1 fügte dynamische Poster in den Taktik-Shooter ein, samt Datensammel-Software. Die Fans merkten flugs, dass sie das Programm per Firewall blockieren konnten, dennoch war die Aufregung groß. Justin Townsend kennt solche Beschwerden, als Geschäftsführer von IGA Worldwide ist er für die dynamischen Plakate in **Battlefield 2142** verantwortlich. Er versucht, die Wogen zu glätten: »Wir spionieren niemanden aus und sammeln keine privaten Daten. Wir schauen auch nicht nach, welche Websites die Spieler betrachten. Wir sehen nur IP-Adressen an und prüfen, welche Werbung angeschaut wird.« Postadressen und Namen sind also tabu.

Nerviges Übel

Werbung kann auch die Atmosphäre eines Spiels vergiften. In **Splinter Cell: Chaos Theory** hüllt ein Stromausfall New York in Finsternis, einzige Ausnahme: ein helles Axe-Plakat. In **Rainbow Six: Vegas** (Test auf Seite 66) gleitet der Spieler im Heli nacheinander an drei Werbeplakaten vorbei. Beides ist lächerlich. Justin Townsend stimmt zu: »Da sind Fehler passiert. Doch wir lernen allmählich, wie man sie vermeidet. Von gut platzierter Reklame kann ein Spiel gar

profitieren. Fußballplätze mit Bandenwerbung oder Städte mit Plakaten wirken realistischer.« Wie ist das in Fantasy-Welten à la **Guild Wars**? »Die eignen sich nicht für Reklame.« Und Science-Fiction-Spiele wie **Battlefield 2142**? »Battlefield spielt in der nahen Zukunft, das geht. Im Film I, Robot gab's doch auch futuristische Audis.«

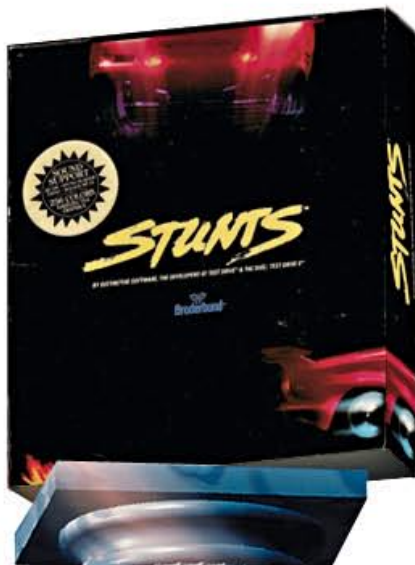
Egal, ob die Werbung lächerlich wirkt oder nicht, manche Menschen möchten im Spiel nicht an die Realität erinnert werden – und daher auch keine Reklame sehen. »Ich bin selbst Spieler«, gesteht Townsend, »und möchte Programme nicht sinnlos mit Anzeigen vollstopfen. Doch Werbung ist eine wichtige Geldquelle für die Publisher und daher ein notwendiges Übel. Solange sie das Szenario nicht zerstört und das Spiel nicht unterbricht, akzeptiere ich sie.«

Werbefroher Ausblick

Laut der Marktforscher von Yankee Group wird sich der weltweite Umsatz bei Spielwerbung bis 2010 mehr als verfünffachen, von 42 Millionen Euro (2005) auf 550 Millionen Euro. Und was haben die Spieler davon? Viele fordern, Programme mit Werbung sollten weniger kosten. Justin Townsend wiegelt ab: »Die Publisher werden die Preise nicht senken, weil die Werbegelder in die Entwicklung neuer Titel fließen.« Jeffrey Dickstein ergänzt: »Weil Werbung nur ein Prozent unseres Jahresumsatzes ausmacht, sind Preisnachlässe nicht drin. Wir investieren die Einnahmen lieber ins Spiel, indem wir mehr Levels einbauen.«

Wie's anders geht, zeigt das Online-Rollenspiel **Anarchy Online**. Dessen Grundfassung (ohne Addons) kostet keine Monatsgebühren, wenn die Spieler Werbung akzeptieren. »Eine interessante Idee«, gibt Townsend zu, »von der künftig vielleicht auch andere Titel profitieren.« Die wichtigste Rolle wird aber dynamische Werbung spielen: »In einigen Jahren wird 80 Prozent der Reklame aus dem Internet geladen. Aufwändige Varianten müssen wir aber weiterhin statisch einbauen, etwa die Ladenfront für Test Drive Unlimited.«

Die Spielebranche geht einer werbefreien Zukunft entgegen, die Spieler müssen sich an Reklame gewöhnen – ebenso wie an Software, die anonymisierte Daten erfasst. Alles darf die Werbung aber nicht: Wenn sie im rechtlichen Sinne eine »unzumutbare Belästigung« darstellt, kann man dagegen vorgehen. Unzumutbare Belästigungen liegen aber nur in Extremfällen vor, etwa wenn Einblendungen das Spiel unterbrechen. Falls die Reklame nicht belästigt, aber negativ auffällt, gibt es nur eine Lösung: das Programm nicht zu kaufen. Sollen wir in Tests künftig verstärkt auf Werbung eingehen? Schreiben Sie Ihre Meinung an micha@gamestar.de. **GR**



STUNTS

4D SPORTS DRIVING

Sprungschanzen, Steilkurven und Streckeneditoren gibt es in Action-Rennspielen nicht erst seit Trackmania, sondern schon seit 1990!

Es gibt Sachen, die vollkommen sinnlos und gefährlich sind, aber Spaß machen können. Zum Beispiel im Lamborghini mit 200 Sachen über eine Rampe zu brettern und Hunderte Meter durch die Lüfte zu fliegen. Oder im Ferrari einen Looping abzufahren. Bis ins Jahr 1990 musste das Ausleben dieser Träume mit dem eigenen Leben bezahlt werden. Damit war Schluss, als **Stunts** erschien, hierzulande bekannt unter dem albernem Titel **4D Sports Driving**. Die Entwickler von Distinctive Software machten bereits in den Jahren zuvor mit den Rennspielen **Test Drive** und **Grand Prix Circuit** Furore. Doch mit **Stunts** sollte ihnen ein Programm gelingen, das auch im Jahre 2006, volle 16 Jahre nach dem Erscheinen, eine große und aktive Fangemeinde besitzt. Es gibt sogar noch jährliche internationale Treffen und Wettbewerbe.

Ich geb Gas, ich will Spaß

Das Spielprinzip von **Stunts** ist schnell erklärt: möglichst schnell vom Start ins Ziel zu kommen. Die Herausforderung liegt aber darin, ohne Schäden am Auto den dazwischen liegenden Parcours zu meistern. Der besteht in der Regel aus zahlreichen Rampen, Sprungschanzen, Loopings, überhöhten Steilkurven oder engen Kreiselauffahrten mit anschließenden Brücken. Wer hier zu schnell unterwegs ist, hat schon verloren. Erst mit viel Übung lassen sich wirkliche Bestzeiten in den Asphalt brennen. Zu diesem Zweck stellt das Spiel elf originalgetreue Rennboliden zur Verfügung, von Ferrari über Porsche bis Lamborghini, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen.

Wegweisend

Als eines der ersten Rennspiele bot **Stunts** zudem eine echte 3D-Grafik an, die in für damalige Verhältnisse spektakulären 16 Farben auf dem Monitor erschien. Weniger eindrucksvoll sind aber Fehler in der Spielmechanik. So kann das Spiel beispielsweise nicht immer klar unterscheiden, welche Wegführung durch den Parcours die eigentlich gültige ist. Das hat zur Folge, dass manche an sich ersummelten Abkürzungen als gültig bewertet werden, während die reguläre Wegwahl mit Zeitstrafen belegt wird. Nicht ganz unschuldig an diesem Durcheinander ist das eigentliche, wegweisende Kernstück des Programms: der Streckeneditor. Der kinderleicht zu bedienende Baukasten ermöglicht jedem, seine eigenen Vorstellungen einer perfekten Renn- und Stuntbahn zu ver-



Der **Streckeneditor** ist kinderleicht zu bedienen.

wirklichen und sie dann mit Freunden auszutauschen. Das System lässt auch verzweigte und sich kreuzende Straßenverläufe zu, weswegen Irritationen über den richtigen Streckenverlauf entstehen können. Trotzdem sorgt gerade die Möglichkeit, immer neue Kurse zu entwerfen, für einen endlosen Motivationsschub. Die Verbindung von unterhaltsamem Fun-Rennspiel mit mächtigem Strecken-Editor dient auch heute noch als Vorbild für aktuelle Titel wie **Crash-day** oder **Trackmania**. PCL



Diesen **Sprung** werden wir vermutlich nicht heil überstehen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- eines der ersten 3D-Rennspiele
- spektakuläre Sprünge, Schikanen und Stunt-Einlagen
- einfach zu bedienender Streckeneditor
- 11 originalgetreue Rennwagen
- KI-Gegner mit Persönlichkeit

STUNTS RENNPIEL

PUBLISHER:	Broderbund/Mindscape	ORIGINALRELEASE:	1990
ENTWICKLER:	Distinctive Software	CA. PREIS:	-
QUELLE:	Ebay	USK:	-
SPRACHE:	Englisch		

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60, 16 MByte RAM

SO LÄUFT'S:

Läuft mit Verwendung von DosBox 0.65 unter Windows: [QUICKLINK: 3156](#)

FAZIT: URVATER DER HEUTIGEN FUN-RENNPIELE.

SO WIRD 2007

Lott wird von Aliens entführt, Broussard erobert die Welt. Lesen Sie, wie's dazu kommt.

Januar

Auf einer US-Hühnerfarm stürzt ein Raumschiff ab. Aus den rauchenden Trümmern klettert George Broussard, der Chefentwickler von **Duke Nukem Forever**. Broussard wörtlich zum verutzten Federvieh: »Ich wurde vor sieben Jahren von Außerirdischen entführt, deshalb konnte ich das Spiel nicht fertigstellen!« Die Hühner wenden sich gelangweilt ab, die internationale Presse nimmt kaum Notiz von dem Vorfall. GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott mit finsterner Miene: »Das Thema ist durch. Aber ihr werdet euch noch alle umgucken, wenn ich hier mal das Sagen habe! Hahaha...«

März

In der Villa des Chefredakteurs und Lebemanns Gunnar Lott stoßen BND-Agenten auf geheime Welteroberungspläne. Lott wiegelt ab: »Sehe ich so aus, als wolle ich die Welt erobern?« Die Richter sagen »Aber hallo!« und verurteilen den Multimillionär zu 200 Jahren Zwangsarbeit in einem chinesischen Ubisoft-Studio. Dort muss Lott im Akkord **Splinter Cell**-Fortsetzungen klöppeln. »Das ist überhaupt nicht schlimm«, juchzt der Sträfling, »ich lasse einfach ein paar Levels weg, schon geht's schneller!« Gerüchten zufolge zwangsarbeitet Lott zudem an einem Geheimprojekt.

Mai

Auf der E3 kommt es zu einem Eklat: Electronic Arts stellt das niedrigste Spiel aller Zeiten vor (eine Art **Die Sims** mit Kuschtieren). Zeitgleich kündigt Ubisoft ein noch viel niedlicheres Spiel an (ein Mix aus **Splinter Cell** und **Barbies zauberhafte Pferdewelt**). Zwischen den Rivalen entflammt ein Streit. Doch dann bemerken sie, dass es die E3 gar nicht mehr gibt – und man die Spiele versehentlich auf einer Kleintiermesse ausgestellt hat. Deren Besucher sind begeistert, EA und Ubi verdienen Milliarden, kaufen Nuklearwaffen und drohen einander mit Weltkrieg. Das kann heiter werden.

2007

Januar Februar März April Mai Juni Juli August September Oktober November Dezember

Juli

Aus dem Dritten Weltkrieg (Juni) geht Ubisoft als Sieger hervor, Electronic Arts wird Zweiter. Der Rest der Welt strahlt (☛ Atombomben) oder geht unter (☛ Klimawandel). Kaum schweigen die Waffen, präsentiert Ubisoft auch schon das Spiel zum Weltkrieg. Entwickler des monumentalen **Barbies zauberhafte Pferdewelt**-Klons ist Gunnar Lott. »Endlich wird mir mehr Ruhm zuteil, als ich verdient habe!«, gurgelt er auf einer Familienfeier. Denkste, das Spiel liegt wie **Daikatana** in den Regalen. Lott resigniert: »Ich habe meine Lektion gelernt und ziehe mich ins Privatleben zurück.«

September

In Electronic-Arts-Land (den ehemaligen USA) investiert der verarmte Lott seine Notgroschen in eine Hühnerfarm. Er staunt nicht schlecht, als er im nuklear verseuchten Freigehege auf das Wrack eines Raumschiffs stößt. Und wer hockt drin? Der schmolle George Broussard: »Ich komme erst raus, wenn mir einer glaubt!« Lachend wendet sich Lott ab, doch dann kommt ihm eine Idee. Er zerrt den kreischenden Broussard aus dem Wrack, schlägt ihm ein Geschäft vor: Der Designer solle **Duke Nukem Forever** fertig entwickeln, dann werde Lott ihm auch glauben. Broussard willigt ein.

Dezember

Nach drei Monaten harter Arbeit veröffentlicht George Broussard **Duke Nukem Forever**, ein Vollpreis-Addon zu **Barbies zauberhafte Pferdewelt**. Dann überschlagen sich die Ereignisse. Gunnar Lott verschwindet, Zeugen berichten von seltsamen Lichtern am Himmel. Die **Duke Nukem**-Erlöse machen Broussard über Nacht reich, er kauft Electronic Arts sowie Ubisoft und steigt so zum Herrscher der Welt auf. Zeitgleich erscheint **Stalker**, das beste Spiel aller Zeiten. Oh, der Platz wird knapp, klicken Sie für mehr Infos auf diesen [Link](#). Geht nicht? Dann warten Sie bitte noch ein Jahr. 

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 87: SO WAR 2006

Mai



Im E3-Stress schleichen sich Fehler in unsere Berichterstattung ein. Hat aber keiner gemerkt, puh.

August



Auf der Games Convention gelingt es unserem geschulten Fachpersonal, zahllose neue Leser zu werben.

November



Markus Schwerdtel, Opfer einer Mobbing-Kampagne, flieht zu GamePro. Wer wird der nächste sein?



Am Kiosk erscheint
GameStar
3/2007
 am **31. Januar**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten
 versäumen keine
 Ausgabe!
www.gamestar.delabo

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Vorfreude auf den Frühling:
 Wir bereiten Sie auf die
 kommenden Hits 2007 vor.



GAMESTAR-DVD

Wie gewohnt versorgen wir Sie auf unserer DVD mit **Spielvideos** zu bald erscheinenden Krachern und vielversprechenden Neuentdeckungen. Dazu gibt's die besten aktuellen **Demos** und einen Schwung **Mods**, **Extras**, **Patches** und **Treiber**. Käufer der XL-DVD erhalten die doppelte Ladung.

REPORT

Ein phänomenales Jahr für Rollenspiele, ein arger Durchhänger in der Action: Wir schauen zurück auf **2006**, erinnern uns an wichtige Momente und schauen noch einmal die Spiele des Jahres an.

PREVIEW

STALKER

Dass wir das noch erleben dürfen: **Stalker** wird spielbar! Im Juni 2002 hatten wir in GameStar zum ersten Mal über den Tschernobyl-Shooter berichtet. Viereinhalb Jahre später ist uns nun die spielbare Preview-Version angekündigt. Hat sich das Warten und Hoffen über all die Zeit gelohnt?



TEST

BURNING CRUSADE

Die Beta-Phase ist abgeschlossen, Blizzard baut die finalen Änderungen ein. Ab 16. Januar öffnet das **World of Warcraft**-Addon **Burning Crusade** seine Pforten für alle Spieler.



PREVIEW

JADE EMPIRE

Mit fast zwei Jahren Verspätung soll das BioWare-Rollenspiel **Jade Empire** im März auch die PCs erreichen. Wir überprüfen mit einer Preview-Version den Frischegrad des Japano-Spiels.



TEST

TORTUGA

Ascarons Piratenspiel **Tortuga** erreicht nach längeren Irrfahrten den Testhafen. Das Säbel-abenteuer will an die Qualitäten der großen Vorbilder **Pirates!** und **Port Royale** anknüpfen.

PREVIEW

TEST DRIVE UNLIMITED

Auf einer Hawaii-Insel sollen sich viele hundert Spieler zu Online-Autorennen treffen. Wir heizen über die Beta-Server von **Test Drive Unlimited**.

PREVIEW

SIMON THE SORCERER 4

Die klassische Adventure-Serie kehrt zurück, wiedererweckt von Deutschen. Zündet der schräge Humor auch in **Simon the Sorcerer 4**?

HARDWARE

WINDOWS VISTA

Windows Vista kommt – aber brauchen Spieler es wirklich? Im Test-Marathon checken wir alle wichtigen Spiele und geben Tuning-Tipps.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.