

GAMESTART

DRACHEN UND HAUSTIERE. Von wem wünschen sich Rollenspiel-Fans dringlichst ein neues Spiel? Von Bioware, den Machern von Klassikern wie **Neverwinter Nights**, **Baldur's Gate 2** oder **Knights of the Old Republic**. Wir haben die Jungs in Kanada besucht, um zu schauen, woran sie gerade basteln. Heraus kam die exklusive Geschichte zu **Dragon Age**, dem kommenden Hoffnungssträger des Genres.

Und wo wir schon bei Rollenspielen sind: Wenn Sie **Guild Wars: Nightfall** besitzen, können Sie mit dem GameStar-Code eine neue Quest freischalten. Erledigen Sie den Auftrag, erhalten Sie ein niedliches Mini-Haustier, das Ihnen von da an nicht mehr von der Seite weicht. Wie Sie an den Code kommen, lesen Sie rechts im Kasten.

GOODBYE, MARKUS. Eine Ära geht zu Ende. Mit der aktuellen Ausgabe verlässt uns unser geschätzter Kollege Markus Schwerdtel, Leitender Redakteur und Ressortleiter für den Testbereich. Er war eine der prägenden Figuren unseres Heftes, ein Fels in der Brandung. Sechs Jahre lang hat Markus für GameStar Texte verfasst, Videos besprochen, Themen geplant, Trainees ausgebildet, Kaffee gekocht, Screenshots geschossen, Entwickler interviewt und die Abenteuer-Rubrik gepflegt. Wir werden ihn sehr vermissen. Gott sei Dank ist sein Büro in Zukunft nur einen Flur weiter – er wechselt nämlich zu unserer Schwesterzeitschrift GamePro, wo er fortan den Posten des Stellvertretenden Chefredakteurs bekleiden wird. Wir wünschen ihm viel Spaß bei der neuen Aufgabe! Neu ins Team kommt für ihn unser ehemaliger Praktikant Patrick C. Lück, der sich schwerpunktmäßig um Markus' Genres Strategie und Abenteuer kümmern wird. Willkommen an Bord, Patrick!

Viel Spaß beim Adventskalenderaufmachen,

Ihr GameStar-Team



ABO-VERLOSUNG

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

GUILD WARS NIGHTFALL - MINI-PET

Um die GameStar-exklusive **Guild Wars: Nightfall**-Quest »Spielzeug ist nicht gleich Spielzeug« freizuschalten, geben Sie den Panzers-CD-Key (auf dem Label der DVD) auf der folgenden Webseite ein ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3044](#). Dort finden Sie auch alle weiterführenden Infos.



/GAMESTAR/DEV

Jetzt frisch erhältlich: Die neue Ausgabe von /GameStar/dev, unserem Magazin für Spiele-Entwickler und solche, die es werden wollen. Titelthema diesmal: die schwierige Frage, für welches System man als Spiele-Designer entwickeln soll. /GameStar/dev gibt es nicht am Kiosk, sondern nur als Abo (19,30 pro Jahr) oder im Einzelversand (6,90 pro Heft) unter www.gamestar.de/shop.



Umtausch: Falls auf diesem Exemplar die GamesStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte die DVD schadhafte Übernahmen aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: blaglog-service-center@vcc-center.de, Service-Te.: 089051 999 883 (2 cent pro Minute).

Gewährleistung: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung.



TITELSTORY

DRAGON AGE

Mega-Preview	TITEL 26
Bioware: Die Firma	29
Bioware: Die Spiele	30
Bioware: Die Community	30

AKTUELL

Szene-News	10
Spiele-News	12
Hitparade und Umfragen	16
Multiplayer-News	18
Hardware-News	20

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	34
Tomb Raider 10th Anniversary	TITEL 36
Assassin's Creed	40
Spellborn	42
Supreme Commander	44



WoW-Streitgespräch	46
--------------------	----

TESTS

Das Team	50
Team-Check	51
Der Wertungskasten	52

ACTION

Action-Hitliste	55
Splinter Cell: Double Agent	56
Armed Assault	62
Scarface	68
El Matador	72
Marvel: Ultimate Alliance	76
Bionicle Heroes	77
Eragon	78
Dracula Twins • Antikiller	79
Pizza Commander • Meisterjäger	79
The Mark • Rocket Racer	80
Lucas der Ameisenschreck	80
Kenny's Adventure	80
B.O.S.: Black-out Saigon	82
Terrorist Takedown:	
Covert Operations	82
Dark Messiah MP • Jagdfieber	84

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	89
Warhammer: Mark of Chaos	90
Heroes 5: Hammers of Fate	96
Schlacht um Mittelmeer 2:	
Aufstieg des Hexenkönigs	98
World War I	99
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht	100
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	100
Battles in Normandy	100
Pony Ranch • Vollblut Gestüt	100
Eiscreme Tycoon	100

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	105
Guild Wars: Nightfall	TITEL 106
Runaway 2	112
Everquest 2: Echoes of Faydwer	116
Archlord	117
Sherlock Holmes:	
Die Spur der Erwachten	118
Phantasy Star Universe	119

SPORT

Sport-Hitliste	123
Need for Speed: Carbon	TITEL 124
Race	128
Skispringen 2007	132
Handball Manager 2007	132
Ski Alpin Racing 2007	133

BUDGET

Budget-Hitliste/	
Aktuelle Budgetspiele	136
4Games Volume 1-7	137
Half-Life 2: Weihnachtsedition	138
F.E.A.R. Gold	138
Dawn of War Anthology	139
Dragonshard	139



216 Zehn Meilensteine der Spielgeschichte haben die Branche über Jahre nachhaltig verändert. GameStar erzählt ihre Geschichten.

26 Neues Rollenspiel der Altmeister: GameStar hat Bioware besucht und sich exklusiv den Hoffnungsträger **Dragon Age** zeigen lassen.

106 Missionen, KI-Begleiter und eine grandiose Geschichte machen **Guild Wars: Nightfall** zur Online-Rollenspiel-Referenz.

36 **Tomb Raider** feiert zehnjähriges Jubiläum – mit einer prachtvollen Neuauflage des ersten Teils.

124 Es ist wieder Nacht in **Need for Speed: Carbon**. Dämert die Serie vor sich hin?

147 Die erste Generation der **DirectX-10-Karten** ist da. Lohnt sich der Umstieg?

HARDWARE

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen..... 145

SCHWERPUNKT:

Die besten Grafikkarten für Spieler **TITEL** 147

Testsieger PCI Express:
Radeon X1950 XTX..... 148

Preis-Leistungs-Sieger PCI Express:
Geforce 7900 GS..... 148

Tabelle und Benchmarks
PCI Express..... 149

Fünf AGP-Grafikkarten im Test:
Gainward Bliss 7800GS+ 512MB..... 152

Gecube Radeon X1950 Pro..... 152

Palit Radeon X850 XT..... 153

MSI Geforce 7600 GS..... 153

Sapphire Radeon X1650 Pro..... 153

Nvidia Geforce 8800 GTX & GTS..... 154

TEST DES MONATS

Intels Core 2 Extreme QX6700
im Spieletest..... 158

TOOL DES MONATS

Scanner..... 164

EINZELTESTS

Soundkarte:
Razer Barracuda und Headset..... 162

Spiele-PC: Atelco 4maxx!

Intel Core 2 Extreme 6800..... 164

Gehäuse: Ninehundred..... 166

Mauspad: Gainpad Pro Gaming..... 166

19-Zoll-TFT: Belinea 1905 S1..... 166

SERVICE

TECHtelmechtel..... 168

Einkaufsführer..... 170

RUBRIKEN

Editorial..... 3

Verlosung..... 24

Impressum..... 193

Vorschau..... 226

EXTRALEBEN

Weiterspielen..... 174

MOD-NEWS

Skeletal Rage..... 176

Marodan Osdakal..... 176

Elements of Style..... 176

Point of Existence..... 177

E-SPORT

Zehn Jahre Ocrana..... 178

GameStar-Clanliga..... 179

World Cyber Games..... 180

PATCH-TESTS

Gothic 3 1.09 (dt.)..... 182

Dark Messiah of
Might & Magic 1.1 (dt.)..... 182

Geheimakte Tunguska 1.02 (dt.)..... 182

TIPPS & TRICKS

Taktiken: Medieval 2..... 183

Taktiken: Anno 1701..... 184

Gothic 3: Reiseführer, Teil 2..... 185

MAGAZIN

Leserbriefe..... 206

Fehler!..... 207

GameStar Interaktiv:

Sprechblasen-Wettbewerb..... 210

Report: Im Spiel verliebt..... 212



Report:
Die 10 einflussreichsten Spiele **TITEL** 216

Making of:
Heroes of Might & Magic 5..... 220

Hall of Fame:

Warhammer: Dark Omen..... 222

Die Vorletzte..... 225

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Anno 1701	Tipps	184
Antikiller	Test	79
Archlord	Test	117
Armed Assault	Test	62
Assassin's Creed	Preview	40
B.O.S.: Black-out Saigon	Test	82
Battlefield 2	Mod	177
Battles in Normandy: Die Entscheidung	Test	100
Bionicle Heroes	Test	77
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht	Test	100
Call of Duty 4	News	11
Clive Barker's Jericho	News	14
Dark Messiah Multiplayer-Nachtest	Test	84
Dark Messiah of Might & Magic	Patch	182
Dawn of War Anthology	Budget	139
Dracula Twins	Test	79
Dragon Age	Preview	26
Dragonshard	Budget	139
Dream Stripper	News	14

Eiscreme Tycoon	Test	100
El Matador	Test	72
Eragon	Test	78
Everquest 2: Echoes of Faydwer	Test	116
F.E.A.R. Gold	Budget	138
Geheimakte Tunguska	Patch	182
Gothic 3	Tipps	185
Gothic 3	Patch	182
Guild Wars: Nightfall	Test	106
Half-Life 2: Weihnachtsedition	Budget	138
Handball Manager 2007	Test	132
Heroes 5: Hammers of Fate	Test	96
Heroes of Might & Magic 5	Report	220
Jagdfieber	Test	84
Kenny's Adventure	Test	80
Loki	News	14
Lucas der Ameisenschreck	Test	80
Marvel: Ultimate Alliance	Test	76
Max Payne 2	Mod	176

Medal of Honor: Airborne	News	13
Medieval 2	Tipps	183
Meisterjäger Winteredition	Test	79
Need for Speed: Carbon	Test	124
Oblivion	Mod	176
Paraworld	News	11
Phantasy Star Universe	Test	119
Pizza Commander	Test	79
Pony Ranch	Test	100
Prey 2	News	11
Race	Test	128
Rocket Racer	Test	80
Runaway 2	Test	112
Sacred 2	News	12
Scarface	Test	68
Schlacht um Mittelamerika 2: Aufstieg des Hexenkönigs	Test	98
Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten	Test	118
Ski Alpin Racing 2007	Test	133

Skispringen 2007	Test	132
Spellborn	Preview	42
Splinter Cell: Double Agent	Test	56
Star Trek: Legacy	News	13
Supreme Commander	Preview	44
Terrorist Takedown: Covert Operations	Test	82
The Mark	Test	80
Tomb Raider 10th Anniversary	Preview	36
Tomb Raider 8	News	10
Top Spin 2	News	14
Tortuga	News	12
Vollblut Gestüt	Test	100
War Front	News	12
Warcraft 3	Mod	176
Warhammer: Mark of Chaos	Test	90
World of Warcraft: Burning Crusade	Preview	46
World War I	Test	99
Xpand Rally Xtreme	News	13
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Test	100



WORLD OF WARCRAFT: STREITGESPRÄCH

46 Burning Crusade tritt auf der Stelle, sagt Michael Graf. Es wird ein großer Wurf, sagt Jörg Spormann. Das Protokoll eines Streits.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

56 Moment, da fehlt doch was! Warum die PC-Fassung von Splinter Cell: Double Agent den Ankündigungen nicht gerecht wird.



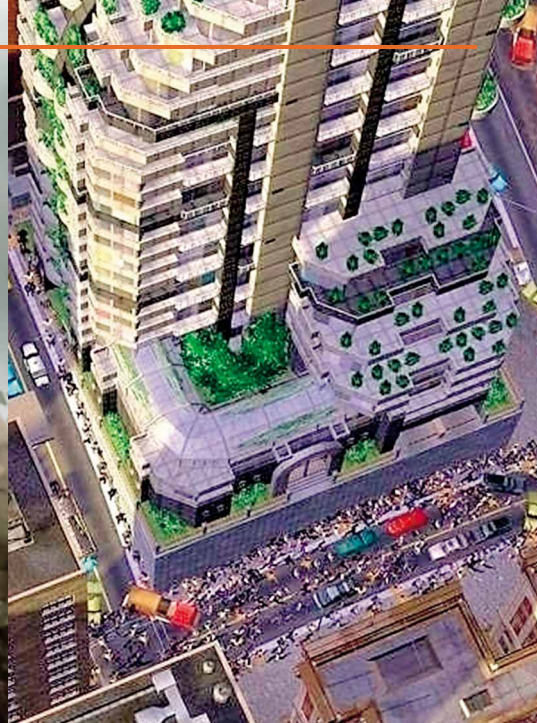
RUNAWAY 2

112 Nach vier Jahren Wartezeit setzt Runaway 2 den Adventure-Hit von 2002 fort. Der große Rätsel-Spaß hat ein dickes Ende.

SZENE GERÜCHTE



Die Sims, Herr der Ringe, Sim City
– EA setzt seine größten Serien fort.



KOLUMNE

Warum nur Kinderspiele?



Animationsfilme wie Shrek oder das brandneue Jagdfieber sind ein Phänomen, sprechen sie doch gleichermaßen Jüngstpublikum wie Erwachsene an. Die Kleinen freuen sich über die großäugigen Knuddelfiguren, die auf der Leinwand alberne Verrenkungen machen, die Erwachsenen lachen über den oft feinsinnigen, doppelbödigen, ironischen Humor. Irre aber: Spiele, die auf Animationsfilmen basieren, sprechen lediglich das Jüngstpublikum an, weil die Entwickler sich stets nur auf die Reize für die Kleinen stützen: Mechanik und Knuddelfaktor. Da gibt es dann etwa lustig anzuschauendes Blumenwetsammeln mit Kulleraugenfiguren. Dabei sind diese Filme doch idealer Nährboden für intelligente Adventures im Stile eines Monkey Islands. Figuren und Welten sind längst durch die Kinoauftritte etabliert, die Humor-Richtung ist festgelegt. Jetzt müsste sich nur noch wer hinsetzen und sich mal Gedanken über eine gute Rätselform machen. Aber das scheint zu aufwändig im Hopplahopp-Filmversorungsbetrieb. Dämlich, sage ich, wird doch so ein Großteil des Zielpublikums einfach ignoriert – nämlich die zahlungskraftigen Erwachsenen.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamstar.de

ZAHL DES MONATS

200.000

Mal hat sich das in Mainz von Related Designs entwickelte Aufbauspiel Anno 1701 allein in Deutschland bisher verkauft. (Herstellerangabe)

NEUE TITEL VON ELECTRONIC ARTS

Der weltgrößte Spiele-Publisher Electronic Arts hat die Entwicklung neuer Teile erfolgreicher Spieleserien angekündigt. Der größte Titel im EA-Portfolio ist die Lebenssimulation **Die Sims 3** – klar, dass die am besten verkaufte Serie der Welt fortgesetzt wird. Nach eigenen Angaben arbeitet das Designstudio Gamma Ray bereits für den Entwickler Maxis an der Charakter- und Landschaftsgestaltung. Allerdings werden noch einige Jahre ins Land ziehen, bis das Spiel erscheint – EA hat **Die Sims 3** für das Geschäftsjahr 2009 eingeplant, das von April 2008 bis März 2009 geht. Parallel arbeitet Maxis bereits am fünften **Sim City**-Teil. Details wollte das Team bislang nicht verraten, dafür steht mit dem 31. März 2008 bereits ein überraschend exakter Veröffentlichungstermin fest. Neben dem schon im Frühjahr 2006 angekündigten **Herr der Ringe**-Rollenspiel **Der Weiße Rat**, soll nun laut EA-Finanzchef Warren Jenison noch ein weiterer Titel im Tolkien-Universum erscheinen. Gerüchten zufolge könnte damit **Die Schlacht um Mittel-erde 3** gemeint sein. Zu Letzterem hat sich EA aber bislang nicht offiziell geäußert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3087

GTR-MACHER ENTWICKELN FERRARI- RENNSPIEL

Schumi hat keine Lust mehr auf Formel 1, also muss künftig jemand anderes Ferrari zum Sieg fahren: Sie! Publisher 10tacle hat ein Lizenzabkommen mit dem italienischen Sportwagen-Hersteller geschlossen, das die komplette Ferrari-Autopalette umfasst. Damit das erste Spiel rund um die roten Flitzer möglichst ein Hit

wird, hat 10tacle gleich ein neues Studio namens Blimey Games gegründet und einen Großteil der **GTR 2**-Entwickler von Simbin abgeworben. Das noch namenlose Spiel befindet sich erst in der Konzeptphase, dennoch sind bereits erste Details durchgesickert: So soll sich der Titel nicht auf eine bestimmte Ära konzentrieren, sondern quer durch die Ferrari-Historie alle berühmten Modelle simulieren. Ziel sei es, das Fahrerlebnis so realistisch wie möglich umzusetzen, so ein Sprecher von 10tacle. Blimey Games bleibt also offensichtlich der Simbin-Tradition treu und entwickelt kein Action-Rennspiel, sondern eine detailgetreue Simulation.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3082



Der Publisher 10tacle sicherte sich die komplette Ferrari-Lizenz.

TOMB RAIDER 8

Lara Croft und die **Tomb Raider**-Reihe werden uns offenbar noch viele Jahre begleiten. Wie Ian Livingstone vom Publisher Eidos in einem Interview gegenüber dem Online-Magazin Gamespot verraten hat, sei neben dem aktuellen **Tomb Raider: 10th Anniversary** (siehe Preview auf Seite 36) auch ein weiterer Teil der Reihe bei Crystal Dynamics (**Tomb Raider: Legend**) in Arbeit. Weitere Details wollte er aber nicht preisgeben. Auch der Erscheinungstermin steht bislang noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3089



Im Paraworld-Boosterpack dürfen Sie einstige Gegner wie David Leighton steuern.

PARAWORLD

Ja, ist denn heut' scho' Weihnachten? Der deutsche Entwickler SEK macht den Fans von **Paraworld** ein besonderes Geschenk und bietet ab dem 1. Dezember ein »Booster«-Pack zum kostenlosen Download an. Darin dürfen Sie mit Heinrich Kleemann und David Leighton gleich zwei neue Helden mit eigenen Spezialfähigkeiten steuern. Beide Charaktere tauchten bereits als Gegner in der Solo-Kampagne auf. Der Clou: Das Update baut drei neue Einzelspieler-Karten ein, die unter anderem erzählen, wohin sich Leighton am Ende der vierten Mission verkrochen hat. Neben zwei neuen Einheiten (SEAS-Flammenwerfer und den langsamen, aber starken Untoten-Kriegern) gibt's zudem vier frische Multiplayer-Karten und zehn neue Dinosaurier-Spezies.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3071

CALL OF DUTY 4

Activisions Shooter-Reihe kehrt nach dem konsolenexklusiven und von Treyarch (**Ultimate Spiderman**) entwickelten **Call of Duty 3** auf den PC zurück. Offenbar hat Infinity Ward, der Entwickler der ersten beiden Teile, wieder die Programmierung übernommen. Anders als bisher von der Serie gewohnt, soll **Call of Duty 4** angeblich nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern in einem modernen, bisher nicht näher genannten Krisenherd spielen. Zudem wollen die Entwickler weg von der oberflächlichen Knall-Wumms-Atmosphäre eines **Call of Duty 2**



Call of Duty 2 bekommt nach einer Zwangspause im dritten Teil nun eine Fortsetzung auf dem PC.

und hin zur möglichst realitätsnahen Darstellung des Krieges. Zu diesem Zweck soll etwa der Kopf gegnerischer Soldaten aus 16 statt bisher vier Trefferzonen bestehen. Für uns hätte es etwas mehr Story und emotionale Bindung an die Hauptcharaktere auch getan.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3090

PREY 2

Der erfolgreiche und einigermaßen innovative Action-Shooter **Prey** endete bekanntlich mit einem fiesem Cliffhanger und der gleichzeitigen Ankündigung einer **Prey**-Fortsetzung. Offenbar nehmen die Arbeiten an dem Nachfolger nun Fahrt auf, denn laut der Webseite des Entwicklers Human Head braucht das Team dringend Fachpersonal zur Verstärkung. So werden ein Audio Director, mehrere Programmierer und ein 3D-Spezialist im Bereich der Charakter-Animation gesucht. Ein verstärktes Team lässt darauf hoffen, dass die Entwicklung von **Prey 2** keine zehn Jahre in Anspruch nehmen wird, wie das beim Vorgänger der Fall war. Wenn Sie sich für eine der ausgeschriebenen Stellen berufen fühlen und kein Problem damit haben, in Madison, Wisconsin (USA), zu arbeiten, dann folgen Sie dem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3085

NEUER ANNO-TEIL?

Anno 1701 bekommt von Kritikern nicht nur Bestnoten, sondern hat sich auch zu einem crossmedialen Phänomen entwickelt. Tageszeitungen, Radiostationen und Fernsehnachrichten berichten über den Aufbautitel. In einer Reportage des TV-Magazins »Hessenjournal« des Hessischen Rundfunks (HR) bestätigte der Entwickler Sunflowers nun die Arbeit an einem Nachfolger. Recherchen von GameStar.de ergaben, dass sich der Titel momentan aber noch in einer frühen Planungsphase befindet. Bis jetzt existieren weder ein fertiges Konzept noch ein offizieller Titel.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3088



Großes Rätselraten beim Namen: Springt der neue Anno-Teil vor oder zurück in der Zeit?

KURZMELDUNGEN

KOMMT GEARS OF WAR FÜR DEN PC?

Nachdem Epic Games-Vize Mark Rein bereits im vergangenen Jahr erklärt hat, dass eine PC-Umsetzung von **Gears of War** möglich wäre und nur von Microsoft abgesegnet werden müsste, haben sich Mitte November die Hinweise auf eine PC-Version verdichtet. So ist ein Renderbild im Internet aufgetaucht, auf dem ein Regal mit »Games for Windows«-Spielen zu sehen ist. Neben Titeln wie Halo 2 Vista ist unter anderem auch **Gears of War** dort zu finden. Eine offizielle Stellungnahme seitens Microsoft steht allerdings noch aus.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3080

STAR TREK LEGACY

Bethesda hat für das Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek Legacy** einige Original-Darsteller der Serien für die Sprachaufnahmen engagieren können, so auch Patrick Stewart (X-Men) und William Shatner alias Captain James T. Kirk. Letzterer hatte das Angebot allerdings zunächst mehrfach abgelehnt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3073

VIDEO GAME AWARDS

Der US-Sender Spike TV strahlt am 13. Dezember 2006 die vierte Video Game Awards-Show aus. Eine mit Fachleuten besetzte Jury sowie die Zuschauer stimmen über die Sieger in fast 30 Kategorien ab. Als Moderator konnten die Veranstalter erneut den Hollywood-Schauspieler Samuel L. Jackson gewinnen, der bereits im Vorjahr durch die Show geführt hat.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3072

SPIELESSENDUNG AUF RTL 2

Ab dem 29. November (0:05 Uhr) strahlt der Privatsender RTL 2 mit Highscore-Games@RTL2 eine wöchentliche Spiele-Sendung aus. Zunächst sind sechs Folgen geplant. In der ersten Sendung berichtet Moderator Felix Rick (Giga) unter anderem aus dem Ubisoft-Hauptquartier in Paris. Zudem testet Regisseur Peter Thorwarth (Goldene Zeiten) das Aufbauspiel **The Movies** in einer »Reality Check« getauften Rubrik.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3077

YOUTUBE ZUR GRÖSSTEN ERFINDUNG 2006 GEKÜRT

Das amerikanische Time Magazine hat das vom Google-Konzern gekaufte Video-Portal YouTube Mitte November zur größten Erfindung des Jahres 2006 gekürt. Innerhalb eines Jahres habe sich die Seite, die zum Hochladen von Urlaubsvideos gedacht war, »zu einem Symbol moderner Pop-Kultur gemauert«.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3079

FILM-NEWS

BLOODRAYNE 2 UND ALONE IN THE DARK 2 IN ARBEIT

Uwe Boll hat Mitte November gegenüber der Webseite Dread Central erklärt, dass Kristanna Loken (Terminator 3) nicht mehr die Hauptrolle im kommenden **Bloodrayne 2** übernehmen wird. Stattdessen übernimmt Natassia Malthe (Dead or Alive) den Part. Parallel zu den Dreharbeiten kümmert sich Boll um die Produktion von **Alone in the Dark 2**. Bei diesem Film wird er allerdings nicht im Regiestuhl sitzen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3075

NEUER STREET FIGHTER-FILM GEPLANT

Capcom plant einen neuen Film zur Prügelspiel-Serie **Street Fighter**. Der japanische Entwickler hat bereits einen Vertrag mit dem Filmstudio Hyde Park abgeschlossen. Im Gegensatz zum ersten Kinofilm (1994) sollen weniger Figuren aus der Spielvorlage auftauchen. Die chinesische Kampferin Chun Li steht im Mittelpunkt der Handlung. Die Premiere des Films ist für das Jahr 2008 geplant – dann wird **Street Fighter** 20 Jahre alt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3078



Sacred 2: Wunderschön beleuchtet kämpft die Seraphin gegen eine Mumie.

KOLUMNE

Kaufpreis 1.1



Irgendwie gewöhnt man sich an alles. An das Wetter in Hamburg, an die Bayern in München, an die Verspätungen der Bundesbahn. Man gewöhnt sich sogar an die Tatsache, dass wir mal wieder in einer dieser historischen Phasen sind, wo die Patches von Spielen schon mal vor dem Spiel erscheinen. Aktuell geschehen bei Mark of Chaos. Schlimmer ist's in Armed Assault, wo man quasi die Beta veröffentlicht hat. Sogar ein großes Projekt wie Dark Messiah hatte Schwierigkeiten mit Grundanforderungen wie »halbe Stunde nicht abstürzen«. Und von Gothic 3 wollen wir gar nicht erst anfangen. Argh. Der Winter der Patches.

Also, was tun? Ich fordere den patchbaren Kaufpreis. Ich zahle 50 Euro in ein Treuhandsystem und installiere das Spiel. Ist es wegen Bugs nicht nutzbar, verweigere ich dem Publisher per Knopfdruck im Gegenzug die Nutzung meines Geldes – das ist nur fair. Kann ich das Programm wenigstens teilweise vernünftig verwenden, gebe ich eine Teilsumme frei. Das ganze Geld gibt's erst bei vollständiger Lieferung eines fertigen Spiels. Klingt utopisch, oder? Ist es auch. Aber nicht wenige Spieler sind dazu übergegangen, sich neue Spiele nicht mehr sofort zu kaufen, sondern erst nach ein paar Monaten, wenn ein annehmbarer Zustand erreicht ist. Und vielleicht schon die erste Preissenkung stattgefunden hat. Und diese Fraktion wird größer werden, je häufiger die ersten Käufer und treuesten Fans mit unfertigen Spielen bestraft werden. Die Buchhalter in den Spielefirmen können sicher ausrechnen, wie viel Geld ihnen dadurch entgeht – und vielleicht ist diese Summe ja irgendwann mal größer als die Investition in ein paar Wochen zusätzliche Entwicklungszeit...

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

SACRED 2

Seit unserer Titelstory im März ist es still geworden um das deutsche Action-Rollenspiel **Sacred 2**. Während eines Entwicklerbesuchs in der Redaktion konnten wir dem Team allerdings ein paar neue Infos entlocken. So sollen Sie zu Beginn zwischen zwei Kampagnen (»Licht« und »Schatten«) wählen dürfen und das Fantasy-Reich Ancaria entweder befreien oder unterjochen. Im Verlauf überschneiden sich die Geschichten von Heil- und Verderbenbringer sogar gelegentlich. Im Spiel dürfen Sie Ihren Charakter individueller ausbauen als noch im ersten **Sacred** und etwa dem Schattenkrieger neben seinen Nahkampf-Talenten noch diverse Blitzzauber mitgeben. Ob dieser schwächere Streuladungen oder doch einen geballten Blitz verschießen soll, entscheiden Sie selbst. Von Gegnern fallen gelassene Gegenstände sollen in **Sacred 2** Attributwerte haben, die deutlich besser zu Ihrem Charakter passen – Schluss also mit den nutzlosen Seraphin-Stiefeln, die die Intelligenz um fünf Punkte anheben. Cool: Jeder der sechs Charaktere bekommt ein individuelles Reittier. Welche das sind, wollte Ascaron nicht verraten. Da half auch weiterer Telefonterror nichts.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3069

TORTUGA

Tortuga ist wie **Sid Meiers Pirates!** – ohne freies Spiel: Als Freibeuter bestreiten Sie Einzelmissionen zu Lande oder zur See. Beide Varianten spielen sich simpel, auf Inseln hacken Sie sich durch die Korsarenkonkurrenz, bei Seeschlachten jagen Sie Breitseiten in Feindpötte. Taktik brauchen Sie nicht, trotz Extrawaffen wie Schlafpulver und Seeminen genügt ein flinker Klickfinger. **Tortuga** richtet sich somit an

Gelegenheitsspieler, die zwischendurch ein paar Piraten jagen möchten. Starten soll die Karibikreise im Januar 2007.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3084

WAR FRONT

Was wäre, wenn die Nazis über Mechs verfügt hätten? Was wäre, wenn Sie in einem Echtzeitstrategiespiel mit Geschütztürmen im Ego-Modus um sich schießen könnten? Was wäre, wenn all das bald erscheinen würde? **War Front: Turning Point** von 10tacle setzt alles daran, diese Möglichkeiten zu realisieren. Wir konnten bereits in einer Preview-Version die Singleplayer-Kampagne anspielen. Gefallen haben uns tolle Zwischensequenzen, die die Geschichte eines alternativen Zweiten Weltkriegs erzählen, die Optik des Spiels sowie das Missionsdesign. Ein Schwachpunkt war zum Beispiel die Länge der Missionen, die teilweise sogar unter zehn Minuten lag. Außerdem hat die Ego-Perspektive der Geschütztürme bislang wenig Sinn, aber die Entwickler wollen diese in der Endfassung mit kräftigen Boni aufpöppeln. Gearbeitet wird auch noch an der Balance des Multiplayer-Modus, der mal das Kernstück des Spiels bilden soll. Die Veröffentlichung ist für Februar 2007 angekündigt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/6138



War Front: packende Multiplayer-Gefechte.



Medal of Honor: Airborne: Wo Sie mit dem Fallschirm landen, entscheiden Sie selbst.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Nach den asiatischen Schauplätzen im Vorgänger **Medal of Honor: Pacific Assault** geht es in **Airborne**, dem dritten Teil der Serie, wieder nach Europa. Jeder der fünf Großeinsätze soll aus zwei Missionsteilen bestehen: Zunächst spielen Sie Eddie La Pointe. Dieser Kundschafter landet vor der Hauptstreitmacht und markiert die Landezonen für die Fallschirmjäger. Als La Pointe müssen Sie also ohne Aufsehen Ihre Aufgaben erfüllen. Danach springen Sie als Private Travers ins Gefecht. Electronic Arts verspricht dabei komplette spielerische Freiheit: So sollen Sie beim Absprung entscheiden können, wo Sie landen und von welcher Seite des Schlachtfeldes Sie angreifen wollen.

Zu den angekündigten Waffenverbesserungen gibt es ebenfalls neue Infos: Um eine bestimmte Verbesserung nutzen zu können, müssen Sie zunächst die entsprechende Fähigkeitsstufe für die Waffe erreichen. Dann gilt es, die Erweiterungen zu finden; entweder in abgeworfenen Nachschublieferungen, bei besiegten Gegnern oder bei örtlichen Widerstandskämpfern. **Airborne** soll im März 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3093

DREAM STRIPPER

Männertraum: Als Regisseur einer eigenen Stripshow zeigen Sie in **Dream Stripper** den angestellten Damen, wo's lang geht. Mit Hilfe von Stroboskop- und Lichteffekten rücken Sie Ihre Tänzerinnen ins rechte Licht, planen die einzelnen Auftritte und legen sogar das Outfit fest, mit dem die zahlende Kundschaft ins Etablissement gelockt werden soll. Wie wäre es etwa mit der Krankenschwester- oder

Dienstmädchenmontur? Mit den entsprechenden Belüftungslöchern an schnell erhitzten Körperpartien selbstverständlich!

Das recht anzügliche Auszieh-Spiel erscheint noch Ende November.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3097

STAR TREK LEGACY

Für die US-Version des Echtzeit-Strategiespiels **Star Trek: Legacy** hat der Publisher Bethesda Softworks einige authentische Sprecher gewinnen können. So übernimmt Patrick Stewart die Rolle des Jean-Luc Picard und tatsächlich leiht William Shatner dem von ihm gespielten Captain James T. Kirk seine Stimme. Shatner wollte zunächst gar nicht mitwirken. Er habe mehrfach abgelehnt, aber schließlich doch aufgrund der Hartnäckigkeit von Bethesda zugestimmt. Vielleicht spielte auch Geld eine entscheidende Rolle.

In **Legacy** verbinden sich erstmalig alle bisherigen **Star Trek**-Serien zu einem großen Spielhintergrund. So finden Sie darin die allererste Enterprise genau so wie die Voyager. Ob die Helden auch in der deutschen Fassung von Ihren Film- und Fernseh-Stimmen profitieren, steht noch nicht fest. Jedoch wird das bei Shatner ohnehin nicht klappen. Dessen Synchronsprecher Gert-Günther Hoffmann verstarb 1997. **Star Trek Legacy** soll noch im Dezember erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3094



Star Trek: Legacy: alle Serien in einem Spiel.

JERICHO

Mit dem Horror-Spiel **Jericho** folgt nach **Undying** von 2001 der zweite Titel, der von Horror-Autor Clive Barker inspiriert wurde. In **Jericho** sollen Sie die Kontrolle über ein siebenköpfiges Team übernehmen, das in einer Wüstenstadt des mittleren Ostens gegen eine finstere Kreatur und deren Geschöpfe antreten muss. Jeder der sieben Kämpfer verfügt über Spezialfähigkeiten wie Blutmagie oder Alchemie, die Sie – je weiter Sie zum Bösen vordringen – miteinander verbinden müssen, um den zahlreichen Monstern Paroli bieten zu können.

Warum die Monsterhochburg in **Jericho** albernweise Al-Khali heißt, können wir Ihnen jetzt auch nicht erklären. **Jericho** aber erscheint erst Ende 2007. Bis dahin können sich die Entwickler Mercury Steam noch einen besseren Namen einfallen lassen. Wir schlagen spontan Al-Dente oder Al-Bundy vor.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3096

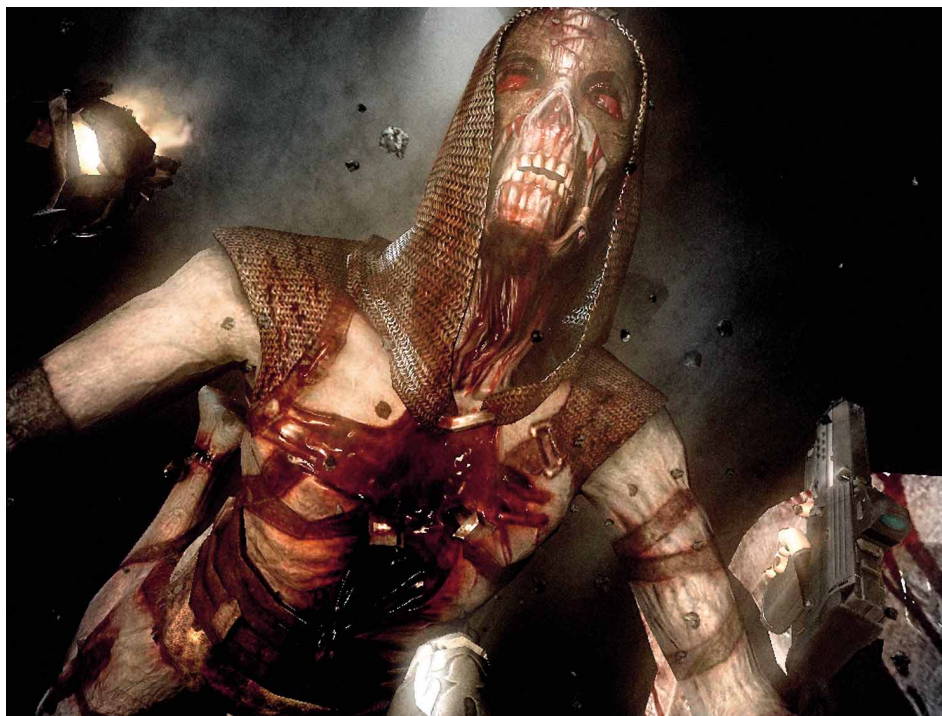
LOKI

Der Entwickler Cyanide aus Frankreich, bisher eher für durchwachsene Fantasy-Kost wie **Chaos League** bekannt, arbeitet derzeit an einem Action-Rollenspiel im Stil von **Titan Quest**, das zumindest optisch schon einiges her macht. **Loki**, so der Name des Programms, will den Spieler durch vier Mythologien schicken, um den Untergang der Götter zu verhindern. So kloppen Sie sich etwa durchs aztekische Reich Quetzacoatl oder verhaun ägyptische Mumien. Genre-typisch haben Sie die Wahl zwischen vier Helden. Die Amazone beispielsweise tritt in griechischer Heldenkluft an. Clou an **Loki**: Sie sollen gefundene Waffen zerlegen können, um aus den Einzelteilen besseres Hau-, Stich- oder Zauberwerkzeug zu basteln. Das klingt für uns schon mal sehr spannend. **Loki** soll im ersten Quartal 2007 über Crimson Cow erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3108



Loki: Die Amazone verhaun die Schergen des Eroberers Cortés.



Jericho: Im Städtchen Al-Khali lauert das Böse – das sich Horror-Autor Clive Barker ausgedacht hat.

XPAND RALLY XTREME

Nach endlos erscheinenden Jahren des Sauberkeitsfimmels kehren endlich die Rennspiel-Schmutzfinken zurück: **Colin McRae Rally Dirt**, **Sega Rally** und Außen-seiter **Xpand Rally Xtreme**, mit dem wir bereits ein paar Proberunden drehen



Xpand Rally Xtreme: Auch in China wird gerast.

durften. Optisch macht das Rennspiel von Techland (**Call of Juarez**) bereits einen gute Eindruck: dichte Vegetation, schicke Unschärfe-Effekte, detailliertes Schadensmodell. Fahrerisch gibt's dagegen noch Raum für Verbesserungen. Im Simulationsmodus reagieren die Autos zu empfindlich, während wir in der Arcade-Variante mehr das Gefühl haben, über dem Dreck zu schweben statt ihn zu durchpflügen. Dafür verspricht der Karriere-modus viel Langzeitmotivation: Ähnlich wie in **Need for Speed** investieren Sie Preisgelder in neue Autos oder Tuningteile. Wie gut das Rallye-Jahr jetzt tatsächlich beginnt, lesen Sie im Test der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3083

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

01/07

TOP SPIN 2

Tennis der nächsten Generation: Mit **Top Spin 2** erscheint Anfang Dezember die erste waschechte Xbox-360-Umsetzung im Sportspiel-Genre. Und die schmettert zumindest grafisch ein neues Zeitalter ein, wie wir anhand einer fast fertigen Version schon mal überprüfen konnten. Die 24 lizenzierten Stars wie Roger Federer, Tommy Haas oder Maria Sharapova sehen ihren realen Vorbildern verblüffend ähnlich – originalgetreu nachgebaute Plätze in Wimbledon, Paris und New York protzen mit atmosphärischen Details wie 3D-Publikum oder animierten Linienrichtern. Spielerisch präsentiert sich **Top Spin 2** noch simulationslastiger als der Vorgänger: Nur wer alle Schlagvarianten vom Slice über den Lob bis zum Stop beherrscht, kann die cleveren KI-Gegner bezwingen. Sehr gut gefallen hat uns bereits der motivierende Karrieremodus, in dem Sie ein selbstgebasteltes Talent mit zahlreichen witzigen Trainings-Minispielchen zum Tennis-Star formen. Wenn Entwickler PAM noch die stellenweise auftretenden Ruckelanfälle in den Griff bekommt, hat **Top Spin 2** beste Chancen, im Test der nächsten Ausgabe einen Award einzuheimen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3091



Top Spin 2: ordentliche Xbox-360-Portierung.



GAMESTAR-CHARTS 01/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arenanet	NEU	91	12	34,67	www.hardwareversand.de
2	Anno 1701	Aufbauspiel	Sunflowers / Related Designs	12/06	91	6	34,95	www.amazon.de
3	Medieval 2	Strategiespiel	Sega / Creative Assembly	12/06	91	12	43,89	www.amazon.de
4	Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter	Ubisoft / Arcane Studios	12/06	90	18	39,90	www.nippondreams.com
5	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice	12/06	89	16	41,79	www.hardwareversand.de
6	Age of Empires 3: The War Chiefs	Echtzeit-Strategie-Addon	Microsoft / Ensemble Studios	12/06	88	12	27,89	www.temeon.de
7	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami / Konami Tokyo	12/06	88	ohne Beschr.	29,55	www.electronicscout24.de
8	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports / EA Tiburon	11/06	88	ohne Beschr.	41,62	www.psxchips.de
9	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel-Addon	Koch / Sony Online	NEU	87	12	35,89	www.temeon.de
10	Fussball Manager 07	Fussballmanager	EA Sports / Bright Future	12/06	87	ohne Beschr.	40,99	www.electronicscout24.de
11	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ / Relic	11/06	87	16	39,00	www.amazon.de
12	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/06	87	ohne Beschr.	40,57	www.electronicscout24.de
13	Heroes of M & M 5: Hammers of Fate	Rundenstrategie-Addon	Ubisoft / Nival	NEU	86	12	24,00	www.computeruniverse.net
14	Flight Simulator X	Flugsimulator	Microsoft / ACES	12/06	86	ohne Beschr.	42,12	www.electronicscout24.de
15	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Piranha Bytes	12/06	86	12	37,95	www.psxchips.de
16	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts / EA Black Box	NEU	85	12	43,45	www.ayoo.de
17	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi / Tilted Mill	11/06	85	ohne Beschr.	34,38	www.electronicscout24.de
18	Scarface	3D-Action	Vivendi / Radical Entertainment	NEU	84	18	44,95	www.amazon.de
19	Dawn of War: Dark Crusade	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	12/06	84	16	23,12	www.electronicscout24.de
20	Lego Star Wars 2	3D-Action	Activision / Traveller's Tales	11/06	83	6	24,06	www.compuland.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 11/2006, 12/2006 und 01/2007. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L1



LESER-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1 (4)	World of Warcraft
2 NEU	Gothic 3
3 (13)	Warcraft 3
4 (3)	Battlefield 2
5 (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
6 (6)	Half-Life 2
7 NEU	Anno 1701
8 (8)	Titan Quest
9 (16)	Diablo 2
10 NEU	Company of Heroes
11 (7)	Guild Wars
12 (15)	Counterstrike Source
13 NEU	Dawn of War
14 NEU	Battlefield 2142
15 NEU	Spellforce 2
16 (11)	Rome
17 (14)	Need for Speed: Most Wanted
18 NEU	Age of Empires 3
19 NEU	GTA San Andreas
20 NEU	Geheimakte Tunguska

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2006



VERKAUFS-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1 NEU	Fussball Manager 07
2 NEU	Anno 1701
3 NEU	Need for Speed: Carbon
4 NEU	Neverwinter Nights 2
5 NEU	Medieval 2
6 NEU	Die Sims 2: Haustiere
7 NEU	Battlefield 2142
8 NEU	Gothic 3
9 NEU	Guild Wars: Nightfall
10 NEU	Splinter Cell: Double Agent
11 NEU	Flight Simulator X
12 (17)	World of Warcraft
13 NEU	Need for Speed: Carbon (CE)
14 NEU	Pro Evolution Soccer 6
15 NEU	Fifa 07
16 NEU	Dawn of War: Dark Crusade
17 NEU	Dark Messiah of Might & Magic
18 NEU	Neverwinter Nights 2 (CE)
19 (4)	Counterstrike Source
20 NEU	Medieval 2 (Collection Pack)

12/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS OKTOBER:

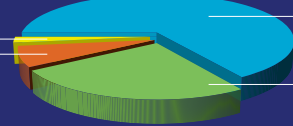
»Ziehen Sie deutsche Spiele internationalen Produktionen vor?«

Nein, ich habe schlechte Erfahrungen gemacht: 2%

Mir ist die Herkunft egal: 66%

Ja, ich will deutsche Studios unterstützen: 7%

Ja, wenn das Spiel gut ist: 25%



ERGEBNIS: Der Mehrheit unserer Leser ist es egal, ob ein Spiel aus deutschen oder internationalen Ländern kommt. Immerhin: Wenn die Qualität stimmt, greift ein Viertel bevorzugt zu heimischen Titeln.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2006

ALT GEGEN NEU

DIE NEUEN LIEBLINGE. In den Top 10 der Leser-Favoriten gibt es in diesem Monat gleich drei Neuzugänge. Erfreulich, dass zwei davon, nämlich **Anno 1701** und **Gothic 3**, aus Deutschland kommen. Piranha Bytes' Rollenspiel hat sogar seinen langlebigen Vorgänger aus der Liste verdrängt. Auch sonst scheint gerade ein Umschwung in der Lesergunst stattzufinden. So sind einstige Dauerkandidaten wie **Far Cry**, **F.E.A.R.** und das alte **Counterstrike** ebenfalls nicht mehr vertreten. Stattdessen quillt die Liste vor Neulingen wie **Battlefield 2142**, **Company of Heroes** und **Geheimakte Tunguska** geradezu über. Ein Zeichen für die neue Generation von Spiele-Klassikern?

SUPERLATIVE. In der Liste aktueller Top-Titel bekamen gleich vier Spiele mehr als 90 Punkte, 13 (!) weitere sind über 85 – das macht im Schnitt 87,2 Punkte! Auch wenn ich Gefahr laufe, mich Jahr für Jahr zu wiederholen: Wer soll diese vorweihnachtliche Masse an Top-Spielen überhaupt kaufen? Klar, da ist für jeden was dabei. Aber wenn ich die Wahl zwischen Actiontiteln wie **Battlefield 2142**, **Dark Messiah of Might & Magic** und **Scarface** habe, kann und will ich mir garantiert nicht alle drei leisten.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Mit Cheatern kennt Valve in Zukunft keine Gnade mehr.

KOLUMNE

Discounter-Streik

Seit Anfang November werden die Waffen- und Ausrüstungspreise in Counterstrike: Source dynamisch angepasst. Das heißt: Je beliebter die Waffe, desto teurer. Valve, was soll das? Nicht nur, dass ich meine gut antrainierten Einkaufsfingerübungen damit alle vergessen kann – auf einmal reichen 3.500 virtuelle Dollar nicht mehr für die Standardausrüstung Kevlar und AK-47! Für den Preis bekomme ich heute noch nicht mal eine Desert Eagle. Die hat mal 650 Dollar gekostet und bringt es heute auf fast 4.000. 4.000! Jetzt muss ich vor jedem Einkauf erst prüfen, ob die Marktwirtschaft auf meiner Seite ist. Zudem verliert die flotte Online-Hatz an Geschwindigkeit: Während sich das Gewinner-Team mit den dicken Wummen eindeckt, rechne ich noch, ob mein Geld für eine MP5 reicht. Resultat: Die Einkaufsbummeler werden am Startplatz überrannt. Jetzt hat das Verlierer-Team noch schlechtere Karten als vorher! Früher kaufte man sich die starke, präzise und günstige Desert Eagle und knöpfte damit dem Gegner sein Gewehr ab. Heute muss ich mir bei Geldknappheit Ramschware wie die MAC-10 oder andere Luftpistolen antun!

Meine bescheidene Bitte an alle Server-Admins: Deaktiviert den Preiskampf mit dem Befehl »mp_dynamicprice 0« und gebt mir bitte mein gutes, altes Counterstrike zurück!

Hendrik Weins, Redakteur
hendrik@gamestar.de



VALVE SPERRT CHEATER

Wer in Online-Rollenspielen schummelt, fliegt aus der Welt – Blizzard hat bei **World of Warcraft** schon mehr Accounts gesperrt, als manch anderer Titel überhaupt Kunden hat. Bei Online-Shootern ist das meist anders: Wer da von Anti-cheat-Programmen wie Punkbuster beim Betrügen erwischt wird, der fliegt gerade mal aus der laufenden Partie, wird höchstens vom aktuellen Server verbannt, nur um dann auf dem nächsten weiter nerven zu dürfen. Zumindest bei **Counterstrike: Source** ist damit jetzt Schluss: Valves Schummelschnüffler VAC2 hat Mitte November rund 10.000 Spieler enttarnt, die bei **Counterstrike: Source** und anderen Steam-Titeln gepusht haben, und deren Accounts dauerhaft gesperrt. Auch in Zukunft wird das Programm rigoros gegen Cheater vorgehen. Valve sieht etwaigen Beschwerden der betroffenen Spieler gelassen entgegen: »Wir erwarten eine Menge Forumsbeiträge, in denen »mein kleiner Bruder« an allem Schuld war.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3109

LAN-WELTREKORD

Waren Sie schon mal im Guinness Buch der Rekorde? Wenn ja, Glückwunsch! Wenn nein, hier ist Ihre Chance: Vom 14. bis 17. Dezember findet auf der Bremer Messe die Dimension 6 statt, die mit geplanten 6.280 Teilnehmern die größte LAN-Party der Welt werden soll – sie ist als offizieller Rekordversuch beim Guinness-Buch angemeldet. Hier werden nicht nur WWCL-Turniere ausgetragen und die Qualifikationsrunde zum Electronic Sports Worldcup Deutschland eröffnet, auch das Rahmenprogramm bietet jede Menge Unterhaltung: Ein Casemodding-

Wettbewerb, Quizshows mit vielen Preisen und Live-Musik mit deutschsprachigem Rock von den Bands Spandau, Traibsand und Jan Hegenberg, dessen Songs sich in erster Linie um Computerspiele drehen. Nähere Infos finden Sie, wenn Sie dem Quicklink folgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3110

HACKERANGRIFF AUF SECOND LIFE

Die Online-Lebenssimulation **Second Life** wurde jüngst Opfer eines bizarren Hackerangriffs. Der Übeltäter schmuggelte einen Wurm ins System, der goldene Ringe in der Spielwelt auslegte. Neugierige Spieler klickten die Schmuckstücke an, um Näheres über sie zu erfahren. Doch mit jedem Klick verdoppelten sich die Ringe, so dass **Second Life** allmählich derart mit Objekten überhäuft war, dass die Spielperformance merklich einbrach und die Betreiber die Server stilllegen mussten, um aufzuräumen und den Wurm zu entfernen. Die Attacke des geheimnisvollen Herrn der Ringe stellt damit die bislang erfolgreichste Sabotage eines Online-Rollenspiels dar.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3111



Fassen Sie nicht alles an, was in Second Life auf der Straße liegt.



Nur Windows Vista unterstützt DirectX 10 – im Laden steht das jetzt fertige Microsoft-Betriebssystem ab Ende Januar.

Windows Vista (TM) RC 1
Evaluation copy, Build 5600

KOLUMNE

Teurer Spielspaß

Microsofts Gelddruckmaschine Windows erscheint Ende Januar 2007 in einer neuen Version. Nicht, dass irgendjemand Vista wirklich bräuchte, aber seinen Weg auf die PCs wird es dennoch finden: Als vorinstalliertes Betriebssystem auf Komplettrechnern – oder, das zeigt die Erfahrung, vielfach als Raubkopie. Wer weder einen PC neu kaufen noch illegale Software einsetzen, aber DirectX 10 haben möchte, muss tief in die Brieftasche greifen: Die arg zusammen gestrichene Home Basic-Version kostet als Vollversion bereits 260 Euro, als Upgrade für Windows-XP-Besitzer 140 Euro. Für die Home-Premium-Ausgabe inklusive integriertem und je nach Anwendungsgebiet durchaus nützlichem Media Center werden 330 Euro (Vollversion) beziehungsweise 230 Euro (Upgrade) fällig. Wie üblich, hält Microsoft seine Kunden per strenger Lizenz an der kurzen Leine: Aktivierung per Telefon oder Internet, sonst stellt Vista seinen Dienst ein. Neuaktivierung nach Hardware-Tausch. Installation der teuer gekauften Software nur auf einem Rechner. Spielern könnte das alles egal sein – wenn Microsoft das wichtige DirectX 10 nicht nur für Vista veröffentlichte (siehe News »Windows Vista ist fertig«). So zwingt der Quasi-Monopolist langfristig jeden Spieler zum teuren Umstieg. Und stapelt weiter eifrig Dollars. Dass ich da nicht mitspiele, wird in der Flut der Vista-Käufe leider untergehen.



Daniel Visarius
Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

WINDOWS VISTA IST FERTIG

Nach fünf Jahren Entwicklungszeit hat Microsoft **Windows Vista** fertig gestellt. Der Nachfolger von Windows XP bringt umfangreiche Verbesserungen im Bereich Datenorganisation und Sicherheit, und er hat eine generalüberholte Oberfläche mit optionalen 3D-Effekten und Transparenzen. Die Vollversion von Windows Vista Ultimate kostet 550 Euro, die von Home Premium 330 Euro. Die abgespeckte Basic-Version liegt bei 260 Euro, Business bei 420 Euro. Insgesamt sollen am 30. Januar 2007 acht Versionen erhältlich sein.

Spieler zwingt Microsoft langfristig zum Umstieg: Beim stark überarbeiteten DirectX 10 bleiben Windows-XP-Nutzer außen vor. Wer auch Ende 2007 noch alle Titel in maximaler Qualität spielen möchte, muss Vista kaufen. Ein bis drei Jahre später dürften dann die ersten Spiele erscheinen, die ausschließlich unter DirectX 10 und Vista starten, bis dahin werden alle Titel optional auch unter DirectX 9 und damit Windows XP laufen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C141](#)

VISTA-VERSIONEN

	Vollversion	Upgrade
Vista Starter	k.A.	k.A.
Home Basic	260 €	140 €
Home Basic N	k.A.	k.A.
Vista Home Premium	330 €	230 €
Vista Business	420 €	280 €
Vista Business N	k.A.	k.A.
Vista Enterprise	k.A.	k.A.
Vista Ultimate	550 €	350 €

CORE 2 DUO- POWER FÜR BILLIG

Mit der Einführung der Core-2-Duo-Prozessoren schien die Marke »Pentium« am Ende. Doch jetzt lässt Intel sie als günstige Core-2-Duo-Variante wieder auferstehen – im dritten Quartal 2007 soll die **E2000** getaufte Pentium-Serie auf den Markt kommen. Wie die großen Core-CPU's auch, verfügt der Pentium über zwei Rechenkern, aber der Level-2-Cache wurde von zwei auf ein MByte beschnitten. Zudem bremst Intel den Frontside Bus von effektiv 1.066 MHz auf 800 MHz. Den Anfang machen die Modelle **E2160** und **E2140** mit 1,8 beziehungsweise 1,6 GHz.

Auch der bisherige Low-Cost-Prozessor Celeron bekommt ein Architektur-Update: So übernehmen die Prozessoren der **Celeron 400**-Serie die effiziente Bauweise der Core-2-Duo-Modelle. Die ersten Varianten gleichen den Pentiums mit 1,8 beziehungsweise 2,0 GHz, haben aber nur einen Rechenkern und keine Unterstützung des Stromsparmechanismus »Enhanced Speedstep Technology«. Wie die **Pentium E2000**-Serie sollen auch die Celerons erst im dritten Quartal 2007 auf den Markt kommen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3098](#)



Günstige Core-2-Duo-Ableger: Pentium E2000 und Celeron 40

DIRECTX-10-RADEON NOCH MIT PROBLEMEN

ATI beziehungsweise Neu-Eigentümer AMD hat den DirectX-10-Grafikchip R600 fertig entwickelt. Bislang misst die Platine inklusive Kühler aber noch 30 cm, vor dem Start möchte ATI mit der direkten Konkurrenz GeForce 8800 GTX gleich ziehen (28 cm).

Die DirectX-10-Radeon soll extreme 200 bis 220 Watt Strom verbrauchen, mit mindestens 700 MHz takten und über 64 Unified Shader mit je einer 4-Wege-SIMD-Einheit verfügen. Zum Vergleich: Nvidias GeForce 8800 GTX hat 128 1-Wege-Stream-Prozessoren, die mit 1.350 MHz laufen. Die Verbindung zum Videospeicher soll satte 512 Bit breit sein, bei der Konkurrenz ist diese 384 Bit breit. Welche DirectX-10-Karte letztlich schneller ist, werden Benchmarks frühestens Ende Januar 2007 zeigen – dann soll die neue Radeon offiziell vorgestellt werden.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3049

PLAYSTATION 3 LINUX-KOMPATIBEL

Auf der Playstation 3 lässt sich problemlos Linux installieren.



Die **Playstation 3** ist in Japan und den USA erfolgreich gestartet – am jeweils ersten Tag waren die mageren 480.000 bis 500.000 Stück ausverkauft. Im Gegensatz zur Microsofts Xbox 360 ist die **Playstation 3** ein offenes System. Bereits Tage nach dem Start lief als erstes vollwertiges Linux-System Fedora Core 5 auf der Sony-Konsole – kein Hack, sondern offiziell von Sony erlaubt. Die Firma stellt sogar ein zur Installation nötiges Tool im Internet zum Download bereit (siehe Quicklink). Das Interessante daran: Auf diese Weise kann die **Playstation** einen teuren Media-Center-PC praktisch komplett ersetzen, da auch Treiber zum Beispiel für das Blu-ray-Laufwerk existieren. Das Wechseln zwischen Betriebssystem und Spiel ist nach einem einfachen Neustart möglich. In Deutschland soll die **Playstation 3** im März auf den Markt kommen. Aber

selbst Sonys Phil Harrison wollte diesen Termin bis zuletzt nicht bestätigen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3106

VIER KERNE VON AMD

Gegen Intels Quad-Core-CPU's Core 2 Quadro (siehe Test auf Seite 158) bringt AMD Ende des Jahres die so genannte 4x4-Architektur in Stellung. Die als »Quadfather« beworbene Plattform vereint zwei Dual-Core-Athlons auf einem Mainboard und kommt so unterm Strich auch auf vier Rechenkerne. Dafür besitzt das mit Nvidias Nforce-6-Chipsatz ausgestattete Board zwei CPU-Steckplätze mit dem (Opteron-)Sockel F, die gängiges DDR2-800-RAM sowie insgesamt vier PCE-Express-16x-Slots. Die passenden CPUs liefert AMD nur im FX-Doppelpack aus. Das Starterpaket mit zwei Athlon 64 FX-72 (2,6 GHz) soll deutlich unter 1.000 Euro kosten, die »Mittelklasse« mit zwei FX-74 (2,8 GHz) etwa 1.000 Euro und das Topduo FX-74 (3,0 GHz) wird wahrscheinlich deutlich darüber liegen. Ein Update auf die Mitte nächsten Jahres erwarteten Quad-Core-CPU's mit K10-Kern soll laut AMD problemlos möglich sein, so dass in einem Quadfather-System dann acht CPU-Kerne starten können.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3049

GEFORCE 8 VON FOXCONN MIT GAMEPAD

Der Mainboard-Hersteller und Auftragsfertiger Foxconn steigt in das Grafikkartengeschäft ein. Die Modellpalette umfasst die neuen GeForce 8800 GTX und GTS sowie Karten der GeForce-7-Reihe. Als besonderes Extra packt Foxconn den GeForce-8-Platinen keine Software oder Spiele bei, sondern ein Gamepad. Das bietet zwei digitale Steuerkreuze, zwei analoge Sticks und zwölf Tasten. Von dem Gamepad abgesehen unterscheiden sich die 640 Euro teure GeForce 8800 GTX **FV-N88XMAD2-OD** und die GeForce 8800 GTS **FV-N88SMBD2-OD** für 540 Euro jedoch nicht von denen anderer Hersteller.

DV FK HW

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3099



Foxconn legt seinen GeForce-8-Karten ein Gamepad bei.

KURZMELDUNGEN

ATHLON 64 FX-62 WIRD X2/5600+

Im November benennt AMD das bisherige Spitzenmodell Athlon 64 FX-62 mit 2,8 GHz Taktfrequenz pro Rechenkern in Athlon 64 X2/5600+ um, womit der bisherige Verkaufspreis von knapp 750 Euro deutlich sinken dürfte. Zudem soll ein X2/6000+ mit 3,0 GHz erscheinen. Grund dürfte die Preisgestaltung für die kommende FX-Plattform Quadfather sein.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/185

VISTA: EAX NUR MIT OPENAL

Windows Vista und DirectX 10 unterstützen EAX-Raumklangeffekte in Spielen nur noch per OpenAL-Schnittstelle. DirectX-9-Titel mit DirectSound erklingen unter Vista ohne die Umgebungsseffekte, es sei denn, es ist ein so genannter OpenAL-Wrapper für die Soundkarte installiert, der aber derzeit nur für die X-Fi-Serie von Creative angekündigt ist.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3100

CPU UND GRAFIKKARTE IN EINEM

AMD entwickelt nach der Übernahme von ATI eine Kombination aus Haupt- und Grafikprozessor. Da der Grafikteil statt auf einen schnellen lokalen Video- auf den langsameren Hauptspeicher zugreifen muss, sind keine 3D-Wunder zu erwarten. Vielmehr ist die CPU-GPU-Kombination für Business-Rechner oder Notebooks interessant, die keine hohe Grafikleistung brauchen. Entsprechend soll der frühestens 2008 erscheinende Chip zunächst in tragbaren Rechnern Verwendung finden.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1142

TREIBERFLUT VON NVIDIA

Der Forceware-Treiber 93.71 entfernt Bugs aus der neuen Treiberoberfläche und einigen Spielen, unterstützt aber noch nicht die brandneue GeForce-8800-Serie – die benötigt den Beta-Treiber 97.02. Zudem steht der erste offizielle Vista-Treiber mit DirectX-10-Unterstützung vor der Tür. Die ersten Versionen sollen noch diesen Monat erscheinen und Forceware 10.X heißen.

93.71: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3104

97.02: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3105

CATALYST 6.11

ATI liefert mit dem aktuellen Catalyst-Treiber 6.11 neue Features. Mit den frischen Dateien können Sie erstmals beliebige Radeon X1900 und X1950 ohne Master-Karte, externes Dongle oder interne Crossfire-Brücke parallel betreiben. Kleiner Schwachpunkt: Die neuen X1950-XTX-Modelle werden noch nicht unterstützt, Besitzer greifen zum Beta-Treiber unter:

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3101

26-ZOLL-BREITBILD-TFT VON NEC

Das neue, knapp 1.300 Euro teure, 2690WUXI-TFT von NEC gleicht im Design der schicken GX2-Serie, hat aber eine riesige 26-Zoll-Diagonale und eine Auflösung von augenfreundlichen 1920 mal 1200 Bildpunkten. Weitere technische Daten des 16:10-Flachbildschirms: flotte 7 ms Reaktionszeit, 800:1-Kontrastverhältnis und 400 Candela Helligkeit. Starttermin ist Ende Januar.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3107

QUAD-CORE-MAINBOARDS

Nicht alle Core-2-Duo-Mainboards spielen auch mit dem Vierkernprozessor Core 2 Extreme QX6700 zusammen. Einige Hersteller bieten schon jetzt BIOS-Updates für aktuelle Modelle an. Zudem haben unter anderem Asus und Abit auf ihren Webseiten Listen mit kompatiblen Mainboards online gestellt.

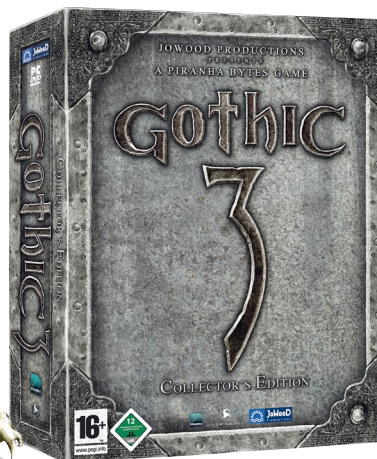
Asus: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3102

Abit: ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3103

MITMACHEN UND GEWINNEN

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

Einsendeschluss ist der 26.12.2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Jowood, Deep Silver und GameStar schicken Sie ins Abenteuer: Gemeinsam verlosen wir **drei Exemplare der Gothic 3 Collector's Edition**. Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie das idyllische Mittelreich, das eisige Nordmar und die Varant-Wüste. Was Sie dort anstellen, bleibt Ihnen überlassen – die spielerische Freiheit ist vorbildlich: Zetteln Sie einen Aufstand gegen die orkischen Besatzer an? Treten Sie den zwielichtigen Assassinen bei? Oder folgen Sie der Hauptquest und suchen den Zaubrer Xardas? Die **Collector's Edition** enthält neben dem Spiel unter anderem eine Stoffkarte, eine Halskette und eine Making-Of-DVD. Der Clou:

Einem Paket legen wir zusätzlich eine **Kriegerstatue** bei: Die zwei Meter große Figur ist der ideale Schmuck für Ihr Spielzimmer. Die **zwei** weiteren Gewinner freuen sich über je eine Statuette (40 cm groß). Als Trostpreise gibt's **zehn Artbooks**, **zehn T-Shirts**, **30 Poster** sowie **30 Amulette**. Wert der Preise: rund **3.000 Euro**.



FROGSTER

Machen Sie mal langsam – vor allem, wenn die Kugeln fliegen: Als Drogenfahnder tauchen Sie in **El Matador** elegant per Bullet-Time unter dem Feindblei hinweg. Gemeinsam mit Frogster loben wir **drei Exemplare des atmo-**



sphärischen Shooters aus. Außerdem verlosen wir **zehn T-Shirts**, **fünf limitierte Sammlerfiguren**, **fünf Outdoor-Bags**, **zehn Halsketten**, **zehn Schreibblöcke**, **zehn Sonnencremes** sowie **eine Sonnenbrille**. Wert der Preise: rund **700 Euro**.

VIVENDI

Vivendi und GameStar bringen das Verbrechen in Ihr Heim: Gemeinsam loben wir **17 Exemplare von Scarface** aus. Der GTA-inspirierte Actionhit spielt zeitlich nach dem gleichnamigen Kultfilm. Als Tony Montana bringen Sie Ihr Gangsterimperium wieder in Schwung.



Hierzu ballern Sie sich durch Rivalen sowie Polizisten, rasen durch Miami oder verticken Rauschmittel. Jedem Spiel legen wir zudem ein **T-Shirt**, ein **Schlüsselband** und eine **Schnürsenkelschnalle** bei. Wert der Preise: rund **1.300 Euro**.

GEWINNER 11/06

H. Arendt, Nienburg • U. Bartels, Liebenburg • M. Beckmann, Ennepetal • R. Benne, Telgte • T. Binder, Angelbachtal • L. Bleisch, Reutlingen • B. Bösel, Frankfurt • T. Breuer, Grafschaft • M. Bücher, Bochum • K. Christoph, Unterschleißheim • U. Dives, Neuhaus-Sch. • D. Elsner, Ingolstadt • T. Engert, Bad Rappenau • M. Feuerbacher, Stuttgart • P. Finsterseifer, Marburg • T. Fischer, Bebra • T. Fischer, Reepsholt • U. Fredewiechers, Paderborn • M. Fröske, Lübeck • M. Fügemann, Köln • P. Gast, Techentlin • S. Gerlemann, Bremerhaven • B. Glassmeier, Halle/Westf. • C. Glöckner, Wiesbaden • D. Gottwald, Vohrenbach • O. Griess, Bergisch Gladbach • T. Grummt, Wittstock • T. Hartmann, Dortmund • M. Heinz, Losheim • B. Herrmann, Erlangen • C. Hiernels, Uelzen • M.-E. Hille, Wiesbaden • C. Hornickel, Siegen • M. Incardona, Wallerfangen • K. Kassebaum, Velbert • M. Kipp, Berlin • S. Kollmeier, Berlin • S. Kraft, Denkendorf • M. Kreb, Starzach • T. Kühnen, Ratingen • E. Kuska, Hannover • M. Kutschka, Lautenthal • S. Lehmann, Berlin • L. Leonardi, Stuttgart • D. List, Leipzig • R. Lohhausen, Dortmund • S. Marx, Sondershausen • J.-C. Meyer, Schortens • L. Moser, Markt Schwaben • T. Müller, Heilbronn • W. Neumann, München • D. Niemann, Hamm • M. Niethammer, Stuttgart • S. Offner, Waldbrunn • E. Ort, Weisendorf • C. Padberg, Auetal • A. Petrich, Kenn • I. Plöger, Papenburg • D. Rabe, Marl • I. Raulfs, Ribbesbüttel • R. Richarz, Bernau • G. Riedel, Lüdenscheid • R. Roller, Neustrelitz • S. Sachs, Nidderau • U. Salzbrunn, Mainz • D. Sawatzki, Berlin • J. Schalk, Graben-Neudorf • R. Schlatter, Ludwigsburg • M. Schleppmann, Erlangen • H. Schneemann, Göttingen • S. Schneider, Neustadt • N. Schomburg, Braunschweig • T. Schroeder, Magdeburg • A. Schunk, Oberfell • B. Schür, Velbert • S. Smodisch, Duisburg • J. Steffen, Berlin • D. Steigner, München • D. Stepputat, Klein Rönna • D. Straßner, Warthausen • J. Vollert, Köditz • T. Watterodt, Badenhausen • S. Weit, Bremen • M. Winkler, Spaichingen • A. Wolff, Dachau • R. Wolter, Burgdorf • F. Zeller, Zweibrücken • M. Zeuke, Heide • S. Zimmermann, Burglengenfeld • O. Zworschke, Hamburg

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 01/07

M. Blaschke, München • B. Böhles, München • T. Filipp, Bad Leonfelden • J. Gstrein, Imst • P. Jaritz, Füssen • M. Kaemmer, Münsing • S. Luedtke, Sachsenheim • S. Nevi, Kirchheim • P. Rettenbacher, Wr. Neustadt • F. Walker, Tübingen

Wir gratulieren!

»Klassische Fantasy, aber dunkler und fieser«

DRAGON AGE

Es gibt nicht viele Entwickler auf der Welt, die sich komplett auf Rollenspiele verlegt haben. Unter diesen ist Bioware sicher das renommierteste Studio – Titel wie Neverwinter Nights, Baldur's Gate 2 oder Knights of the Old Republic sprechen für sich. Wir waren exklusiv vor Ort, um uns das jüngste Werk der Kanadier anzuschauen.

INHALT

Mega-Preview	27
Bioware: Die Firma	29
Bioware: Die Spiele	30
Bioware: Die Community	30

Es ist zehn Uhr morgens Ortszeit in Edmonton, Kanada. Minus zehn Grad Celsius draußen, doch in Biowares Besprechungsraum namens »Neverwinter Nights« ist es kuschelig warm. Projektleiter Scott Greig hat dennoch erkältungsbedingt eine Stimme, als hätte er im Straßengraben übernachtet und raspelt seine Sätze hervor wie der Hauptbösewicht eines Fantasy-Films. »Wir wollen das Erlebnis eines Baldur's Gate 2 in neuer Technologie wieder aufleben lassen. Dragon Age wird quasi der ideelle Nachfolger der Baldur's Gate-Serie«, lautet sein erster Satz, den Sie sich natürlich auf Englisch mit kanadischem Akzent und Darth-Vader-Intonation denken müssen. Okay, der Name **Baldur's Gate 2** ist gefallen, nicht zum letzten Mal an diesem Tag. Damit kriegt man Spielerredakteure immer, schließ-

lich sind quasi alle Leute, die wir kennen, glühende Verehrer dieses letzten großen 2D-Rollenspiels. Und **Dragon Age** setzt genau auf zwei der großen Stärken von **Baldur's Gate 2**: die ausgefeilten Interaktion mit der eigenen Gruppe und den ausgefeilten, pausierbaren Echtzeit-Kampf. Doch dazu später mehr.

Die Welt: Drachen und Sex

»Wie ein zum Leben erwachtes Fantasy-Gemälde« soll laut Scott die Welt von **Dragon Age** aussehen. Und nennt den Conan-Maler Frank Frazetta als eine der Inspirationsquellen. Aber auch die Bücher von G.R.R. Martin (**Das Lied von Eis und Feuer**) sollen Pate gestanden haben. Ein Team von sechs Autoren bastelt, gemeinsam mit Biowares Zeichnern, schon seit Längerem an einer eigenen Welt, denn Bioware will das **Dungeons & Dragons**-

Universum hinter sich lassen. Diese neue Welt soll ebenfalls ein klassisches Fantasy-Szenario sein, mit Elfen, Zwergen, Drachen, Untoten, voller Heldentum und Bosheit und allem, was dazugehört. Aber auch mit einem Dreh ins Düstere, Fiese, abseits vom Tolkien-Hochglanz. »Egal, wohin der Spieler kommt, alles soll sich anfühlen, als hätte der Ort eine Geschichte. Daher erschaffen wir weit mehr Hintergrund, als der Spieler jemals sehen wird«, sagt Scott und erzählt, dass er neulich dabei war, wie sich drei Autoren beim Mittagessen eine Stunde lang darüber gestritten haben, wie sich Drachen fortpflanzen sollten und wie bei den Riesenechsen die Verhältnisse zwischen den Geschlechtern sind.

Liebe zum Detail ist der Schlachtruf im Kampf um die anspruchsvollen Fantasy-Fans, und Bioware will lange Wege

gehen, um eine glaubwürdige Welt zu bauen – schließlich ist das eine Investition, die die Firma für mehr als ein Spiel nutzen kann. Scott legt also nach: »Wir erkunden, wie sich Magie auf eine Gesellschaft auswirkt. Wenn jemand tödliche Feuerstrahlen aus den Fingerkuppen verschießen kann, wie geht man mit solchen Leuten in einem eigentlich geordneten System um?« Zur Größe der Welt will man noch nichts sagen, aber aus den Gesprächen wird deutlich, dass die Designer nicht an gigantische, offene Orte wie in **Oblivion** denken. Mit dieser Größe käme eine gewisse Beliebigkeit und Sterilität, und die will Scott Greig unbedingt vermeiden: »Jede Stelle in der Welt muss von einem Designer bewusst gemacht sein. Wir wollen keine Zufälligkeit.«

Dazu passt das Reisesystem: Sie werden auf einer Karte di-

Diesem detaillierten Dämon begegneten wir in der Vorführung eines Teils von **Dragon Age**. In Bewegung sah er nicht weniger beeindruckend aus. Absurd: In seinen Augen spiegelte sich der komplette Raum.



So wird das Spiel im »Erforschen-Modus« aussehen: Sie betrachten Ihren Helden von hinten. Details: Schnellzugriffsleisten für Gruppenmitglieder (1), eine Mini-Version der Weltkarte (2), der nächste Gegner/NPC (3), Symbole für die wichtigsten Spielfunktionen (4) wie Heldeninventar, Questlog et cetera.

rekt per Klick zwischen einzelnen Zonen wechseln, wofür das Spiel kurz unterbrochen wird – dafür soll es in den einzelnen Gegenden kein Nachladen geben.

Die Moral: Ist Mord zu rechtfertigen?

In **Baldur's Gate 2**, vor allem aber in **Knights of the Old Republic (K.o.t.O.R.)** ging es um moralische Fragen und die eigene Freiheit, zwischen Gut und Böse zu wählen. In **K.o.t.O.R.** waren Sie am Ende, je nach Spielweise, der strahlende Retter der Galaxis oder standen auf der Brücke eines Sternenkreuzers und hatten gerade den finalen Angriff auf die zivilisierten Welten befohlen. Vor ähnlichen Entscheidungen werden Sie in **Dragon Age** auch stehen, aber Bioware denkt nicht mehr in den starren Kategorien Gut und Böse. Ein Beispiel: Wenn man, sagen wir,

einen General der Gegenseite tötet, um eine Schlacht mit Tausenden Toten zu vermeiden – spielt es dann eine Rolle, dass dieser General kein übler Bursche ist und eine Familie hat, die ihn liebt? Oder ist das egal? Ist man ein Mörder oder ein Wohltäter? Alles dreht sich um Verantwortung für die eigenen Taten und die Konsequenzen des eigenen Handelns für die Welt. Überhaupt geht es in dem großen, übergeordneten Konflikt von **Dragon Age** nicht um das ewige Duell der Netten gegen die Fiesen, sondern um den tödlichen Kampf zwischen zwei Rassen – welche am Ende des Spiels die Welt beherrscht, entscheiden Sie als Spieler. Und wer König ist. Und welche Nationen überleben und welche untergehen müssen.

Dementsprechend wird es auch keine Anzeige für »Gute

Seite-Punkte« wie zuletzt in **K.o.t.O.R.** geben. Und keine einfachen Entscheidungen.

Der Charakter: Bettler oder Edelmann?

»Leute wollen Archetypen spielen. Wenn jemand auf Elfen-Bogenschützen steht, wird er in allen Spielen immer wieder Charaktere wählen, die so sind wie Elfen-Bogenschützen« schickt Scott voraus, als wir zum Thema »Charaktererschaffung« kommen. Aber erstmal zur Pflicht: Es gibt Klassen, wie in jedem Rollenspiel. Zunächst derer drei, die wiederum die Grundlage für Unterklassen bilden: Kämpfer, Magier, Dieb. Das ist die erste Wahl, später können Sie sich spezialisieren. Ein Beispiel: Ein Magier kann sich nach einer bestimmten Anzahl Levels zum Nekromanten fortbilden lassen und fortan Tote

auferstehen lassen. Ganz hilfreich, aber nicht legal. Durch diese Spezialisierung verändert sich das Spielerlebnis grundlegend, weil es auch Charaktere gibt, deren Beruf die Jagd auf Nekromanten ist. Übrigens soll es, Veteranen von **Baldur's Gate 2** wird es freuen, spezielle Aufträge oder Questreihen für die einzelnen Klassen geben. Wer erinnert sich nicht mit Freuden daran, damals als Kämpfer ein Schloss verwaltet oder als Barde ein Theater aufgebaut zu haben?

Aber wir schweifen ab. Zurück zu **Dragon Age**: Eine der großen Besonderheiten ist die »Geschichte von der Herkunft«, die jeder Charakter hat, hier kommen wir nämlich zu den oben erwähnten Archetypen. Sie sind also beispielsweise Kämpfer und Zwerg und nehmen den Archtyp »Edelmann« dazu. Dann erleben Sie in den

BIOWARE DIE FIRMA

Spiele sind eine schnelllebige Branche – Entwickler wechseln oft nach jedem Projekt die Firma, wenige Firmen sind von Dauer. Bioware ist eine vielbeachtete Ausnahme. Die meisten Leute sind länger als fünf Jahre in Edmonton, viele auch länger. Woran das liegt, wollen wir wissen, und die Antwort ist ähnlich, egal wen wir fragen: Es liegt an der Art, wie gearbeitet wird. Trent Oster, ein Bioware-Urgestein und derzeit Leiter des Engine-Teams, beschreibt es so: »Bei uns steht die Idee im Vordergrund, es ist egal, woher sie kommt. Kommt ein schlechter Vorschlag von Ray Mazyuka, dem Gründer, dann wird er trotzdem abgelehnt«.

Bioware wurde 1995 von zwei Ärzten gegründet, Ray Mazyuka und Greg Zeschuk, die eigentlich Medizinsoftware produzieren wollten. Sie schwenkten dann schnell auf Spiele um und produzierten als erstes eine ordentliche Mech-Simulation. Dann entwickelte Trent Oster eine Rollenspiel-Engine, mit der die Firma einen Auftrag für ein D&D-Rollenspiel an Land zog, das spätere Baldur's Gate. Das war der Grundstein für den Erfolg der Firma. Alle folgenden Spiele, außer der Auftragsproduktion MDK 2, basierten auf dem D&D-Regelsystem. Bioware will aber zukünftig eigene Welten entwickeln, Jade Empire war die erste, Mass Effect und Dragon Age sind ebenfalls komplett in Kanada erdacht worden.

2005 wurde Bioware mit dem Studio Pandemic (Battlezone 2) vereinigt und gehört jetzt einer Investmentfirma. Kurz darauf begann eine Welle der Expansion: Bioware gründete ein Handheld-Studio und einen Ableger in Texas, der derzeit ein Online-Rollenspiel entwickelt.



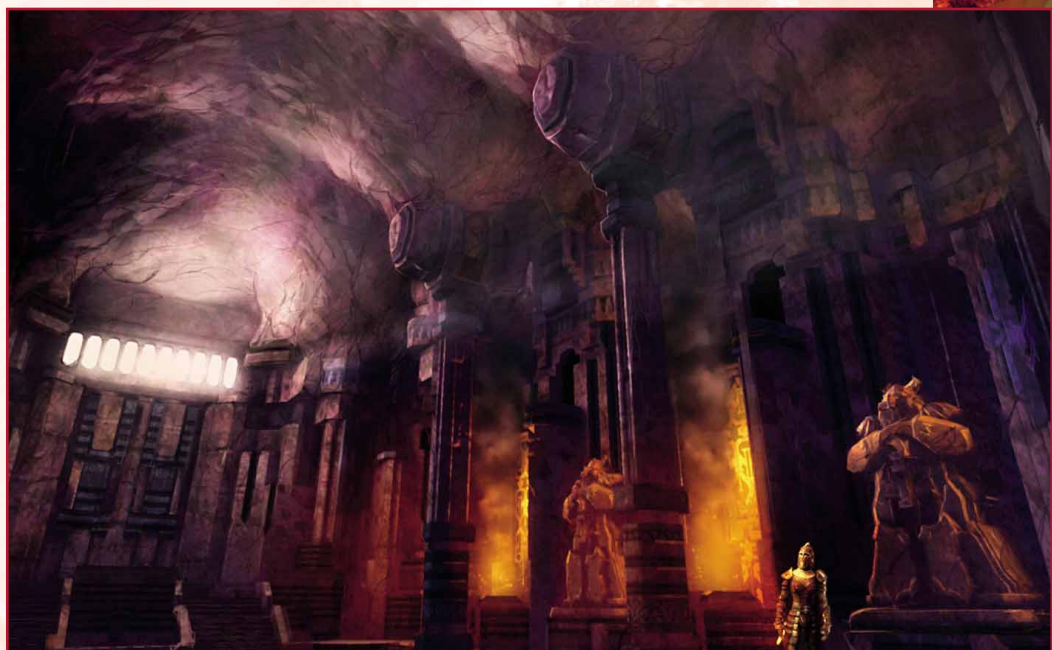
ersten zwei Stunden, bevor das Spiel »richtig« losgeht, eine Geschichte, die sich um Sie dreht, eben in Ihrer Rolle als zwergischer Adliger. Sie beginnen das Spiel als Sohn eines Zwergenkönigs in dessen Burg. Als Erstes steht Ihre feierliche Einführung in die Erwachsenenwelt auf dem Programm, denn Sie haben Geburtstag. Dann gehen, wie soll es anders sein, ein paar Dinge schief, und Sie treffen Ihren persönlichen Erzfeind, der Sie fortan das ganze Spiel lang pie-sacken wird. Der hat es nur auf Sie abgesehen – vielleicht eine alte Liebhaberin, vielleicht der um die Thronfolge betrogene Bruder, je nach gewählter Rasse und Archetyp kann das jemand anderes sein. Nehmen Sie übrigens für Ihren Krieger-Zwerg eine gewöhnlichere Herkunft, geht die Geschichte ganz anders los – in einer Hütte der zwergischen Unterklasse mit anderen Freunden und anderen Feinden. Und auch im ganzen Spielverlauf reagieren die Bewohner der Welt unterschiedlich auf Sie, je nachdem, wie Ihre Vergangenheit ist. Und auch Ihre letzten Taten sollen sich, wie zuletzt bei **Fable**, auf die Reaktionen der NPCs auswirken.

Die Gruppe: Nützlich wie ein Golem

Sie sind zwar der Held, aber Sie sind nicht allein. An verschiedenen Orten der Welt treffen Sie Leute, die sich Ihnen anschließen. Bis zu vier Personen kann Ihre Gruppe umfassen, wobei es wie in **K.o.t.O.R.** möglich sein soll, mehr Begleiter aufzuneh-

men und die gerade nicht passenden irgendwo zwischen zu parken und bei Bedarf abzuholen. Ein Beispiel: Sie finden diesen zwergischen Kriegsgolem, eine mörderische, gigantische, denkende Kampfmaschine. Zwerge konnten die früher im Dutzend herstellen, heute ist das eine verlorene Kunst. Dieser Golem jedenfalls folgt Ihnen,

was hilfreich ist, wenn es in die Schlacht geht. Wollen Sie aber in das Schloss eines korrupten Grafen einbrechen und unentdeckt bleiben, ist der Golem so nützlich wie ein Mühlstein um den Hals. Also stellen Sie ihn irgendwo ab, versprechen ihm, dass Sie wiederkehren und ihn abholen, und gehen mit leiseren Gefährten in den Auftrag. Um



Ein Stimmungsstudie über ein Gewölbe. Dieses Bild ist kein echter Screenshot, zeigt aber relativ akkurat einen der unterirdischen Räume, die uns im Editor vorgeführt wurden, samt passender Größenverhältnisse.

BIOWARE DIE SPIELE

Erschienen:

Titel	Jahr
Shattered Steel	1996
Baldur's Gate	1998
MDK 2	2000
Baldur's Gate 2	2000
Neverwinter Nights	2002
Knights of the Old Republic	2003
Jade Empire (Xbox)	2005

Angesündigt:

Titel	System
Jade Empire	PC
Dragon Age	PC
Mass Effect	Xbox 360
Noch namenloses Online-Rollenspiel	PC
Noch namenloses Rollenspiel	Nintendo DS
Noch namenloses Projekt	PS3 / Xbox 360

Spiele mit Bioware-Engines:

Titel	Jahr
Planescape Torment	1999
Icewind Dale	2000
Icewind Dale 2	2002
Knights of the Old Republic 2	2004
Neverwinter Nights 2	2006

Addons sind nicht aufgeführt. Auf der PS2 gab es zudem zwei Spiele mit dem Namen Baldur's Gate, mit denen Bioware aber nichts zu tun hatte.

Baldur's Gate Meeting Room

DO NOT DISTURB

den Golem (er heißt »Shale«) herum gibt es übrigens eine ganze Story nebst eigener Quest: Sie können viel über ihn herausfinden und ihm helfen, eine echte, lebendige Person zu werden. Oder ihn alternativ in einen himmlischen Grobian verwandeln, der auf ein Fingerschnippen hin Leben auslöscht.

Die Begleiter haben ihre eigene Agenda und ihre eigenen Moralvorstellungen. Sie können bei jedem Einzelnen her-



Diesen Raum konnten wir testhalber betreten – die Lichtstimmung und der Detailgrad der Objekte beeindruckten.

ausfinden, wie sehr seine Weltanschauung mit der Ihren übereinstimmt. Das führt zu interessanten Wortgefechten, etwa, wenn Sie und die Mehrheit Ihrer düster gesinnten Gefährten eine moralisch fragwürdige Tat begehen und der gruppeneigene Priester damit ein mittleres Problem hat. Die Gruppenmitglieder interagieren aber auch direkt miteinander, haben Unterhaltungen und Diskussionen. Wie weit soll denn das gehen, fragen wir die Designer: »Verlassen auch mal Leute die Gruppe, wenn sie den Kurs nicht mittragen?« Alle schauen sich an und grinsen. »Ja, wenn es gut läuft«, ist die Antwort. Offenbar sind auch Kämpfe der Begleiter untereinander möglich, wenn auch wohl nur in Extremsituat-

tionen. Etwas Ähnliches gab es ja in **K.o.t.O.R.** bereits, da spaltete sich die gesamte Gruppe an einer Entscheidung.

Die Grafik: Fantasy-Realismus

Optisch befeuert wird **Dragon Age** von der Eclipse-Engine, Biowares neuester Grafiktechnologie. Die hat ein eigenes Team gerade fertiggestellt und nutzt die gesamte Palette aktueller Grafiktechnologie: Shader 3.0, HDR, Unterstützung von Multithreading et cetera. Doch wir interessieren uns weniger für Schlagwörter als für das, was auf dem Bildschirm stattfindet. Und das sind bisher in der Hauptsache zwei Räume, die komplett bespielbar sind. Optik und Atmosphäre sind beeindruckend und erfüllen den eingangs von Scott geäußerten Anspruch eines »zum Leben erwachten Fantasy-Gemäldes« ganz gut: detaillierte, hoch aufgelöste Texturen, polygonreiche Figuren, sanfte Schatten, flatternde Stoffe. In Sachen Stil findet sich **Dragon Age** in den Beispielräumen und auf den Konzeptzeichnungen aber noch nicht: Wir sehen klassischen Fantasy-Realismus mit handelsüblichen Monstern. Mal sehen, ob die Kanadier da noch mehr auf der Pfanne haben – bis zum Erscheinen von **Dragon Age** ist es ja noch eine Weile hin.

Sie sehen die Welt übrigens über die Schulter des Hauptcharakters hinweg, der Rest der

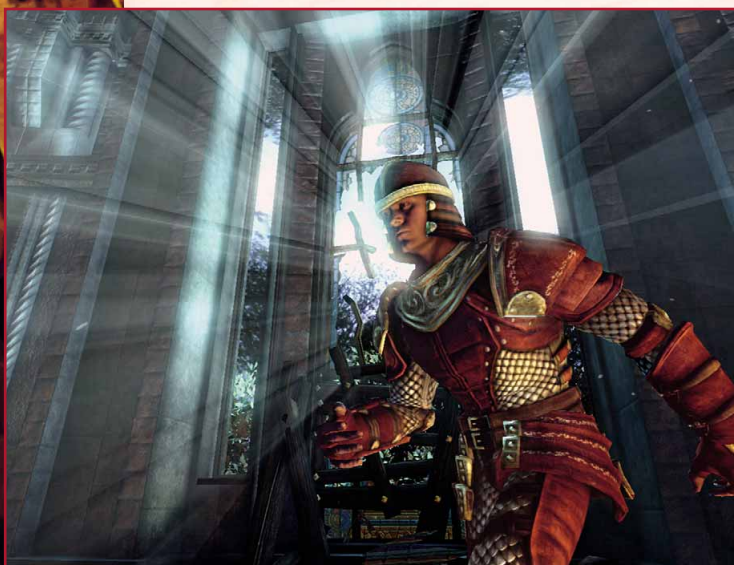
Gruppe läuft hinterdrein. Die Kamera ist frei kontrollierbar, was traditionell Fluch und Segen ist – bei **Neverwinter Nights 2** war es trotz aller Bemühungen nahezu unmöglich, der Kamera eine perfekte Perspektive abzurufen. Bei der Vorführung sah es aber ganz brauchbar aus. Und wie ist das im Kampf? Dazu kommen wir jetzt.

Der Kampf: rundenweise Blut, Blut, Blut

Im Kampf schaltet die Ansicht aus dem Modus »Erforschung« in »Taktik« um und zeigt das Geschehen von schräg oben, quasi isometrisch. Sie sehen alle Ihre Kämpfer und die Gegner gleichzeitig. Ein panischer Schlag auf die Space-Taste, und die Zeit stoppt. Nun können Sie in Ruhe allen Gruppenmitgliedern Befehle geben, gerne einen ganzen Stapel. Erst Heiltrank nehmen, dann Schutzzauber, dann Rundumschlag, dann Schwertkombo: alles möglich. Sie können sich für jeden Char-

BIOWARE DIE COMMUNITY

Die Neverwinter Nights-Serie ist bekannt für den beiliegenden mächtigen Editor, mit dem Fans massenhaft Mini-Addons gebaut haben. Zudem kamen auch von Bioware selber neben offiziellen Addons kleine Erweiterungen, die kostenpflichtig online angeboten wurden. Diese Politik will die Firma mit **Dragon Age** fortsetzen, es wird also wieder einen frei erhältlichen Editor geben, vermutlich allerdings komplexer zu bedienen als der von Neverwinter Nights 2. Und auch Abenteuer-Häppchen zum Download für Preise zwischen acht und zwölf Dollar sind angedacht.



Die Grafik-Engine von Dragon Age zeigt hübsches HDR-Licht.

akter eine Leiste mit sechs freien Feldern einblenden lassen. Darin legen Sie die am häufigsten benötigten Befehle ab, Attacken für den Krieger, Zauber für Magier, damit sie fortan nur einen Klick entfernt sind – eine Anleihe bei den Online-Rollenspielen. Sie dürfen aber auch jeden Ihrer Leute anwählen und umfassendere Aktionen ausführen. Oder auf die ganze isometrische Ansicht verzichten und wie in **Oblivion** oder **Gothic 3** direkt auf die Feinde einprügeln, ohne die Gruppe zu dirigieren. Das ist aber eher was für einfache Standardkämpfe gegen Kanonenfutter.

Die Scharmützel selber sehen bei der Vorführung überraschend echt aus: kein sinnloses repetitives Schwertschwingen, eher ein tödlicher Tanz, hübsch choreografiert wie in **K.o.t.O.R.** – nur noch viel besser. Die Duellanten ducken sich, stoßen mit den Schilden, erzittern unter harten Schlägen. Einmal verhasen sich die Schwerter, Sekundenlang hängt der Kampf in der Schwebe, dann kann unser Held den Gegner, ein fieses, orkartiges Ding, von sich stoßen.



Dieser Screenshot eines Kampfes ist gestellt, stellt aber den Detailgrad und Grafikstil der beteiligten Figuren gut dar. Im echten Spiel werden Sie vermutlich eine herausgezoomte Perspektive für Scharmützel wählen.

Und überall ist Blut, Blut, Blut. Nach einer Schlacht sind die Helden blutüberströmt, Kleidung, Waffen, Rüstung, alles rot. Bioware gibt als stilistisches Vorbild hierfür die TV-Serie **Rome** an (läuft gerade auf Premiere). Scott verspricht, dass das System mit größeren Gruppen noch beeindruckender funktioniert, mit aufeinander abgestimmten Bewegungen. Besonders aufregend sollen Kämpfe mit Monstern sein, die mehr als menschengroß sind, Drachen beispielsweise. Aber davon ist noch nichts zu sehen.

Objekte in der Umgebung können von den Kämpfern genutzt werden, mit einem solchen System hat Bioware bereits bei **Jade Empire** experimentiert. Als Beispiel nennt Scott den umgestoßenen Tisch, hinter dem ein Fernkämpfer Deckung nimmt. Da die meisten Objekte aber physikalische Eigenschaften zugewiesen bekommen, kann ein feindlicher Magier

mit einem Feuerball diesen Tisch in Brand setzen. Bei dieser Beschreibung müssen wir Scott glauben, vorführen kann er es noch nicht. Dafür zeigt er uns in einem Editor einen brennenden Charakter, um stolz den hübschen Flammeneffekt vorzuführen. »Science-Fiction steht für

glänzende Oberflächen, Fantasy ist Dreck und Feuer«, hustet er mit seiner erkälteten Darth-Vader-Stimme. Und wir verlassen Bioware mit dem guten Gefühl, dass eines der spannendsten Projekte für PC-Rollenspieler in den Händen von Leuten ist, die ihr Handwerk verstehen. **GUN**



Fantasy-Realismus: So soll ein kleines Dorf in den Bergen aussehen.

DRAGON AGE

Genre: Rollenspiel
Termin: Ende 2007

Entwickler: Bioware
Status: zu 50% fertig

Gunnar Lott: »Noch ist der Titel schwer zu beurteilen, wirklich fertig und vorzeigbar ist wenig. Die Mischung klingt jedoch mehr als vielversprechend: der Gruppenkampf von **Baldur's Gate 2**, die Erzählstruktur von **K.o.t.O.R.** und die Community-Unterstützung von **Neverwinter Nights**. Das kann schon klappen, zumal die Grafik-Engine zu Großem fähig zu sein scheint. Und Bioware einfach weltweit das Studio mit der meisten Erfahrung bei Rollenspielen ist.«

PREVIEW TERMIN-UPDATE

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

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06	—	4. Quartal 2006
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	—	2007
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	—	1. Quartal 2007
NEU	Assassin's Creed	3D-Action	Ubisoft Montreal	01/07	—	2. Quartal 2007
	Bioshock	Rollenspiel-Shooter	Irrational Games	07/06	—	2007
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/06, 09/06	—	2007
NEU	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	—	April 2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	—	4. 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	—	—
NEU	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	—	Ende 2007
	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
UPDATE	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
	Infernal	Actionspiel	Metropolis	09/06, 11/06	Sehr gut	4. Quartal 2006
	Kane & Lynch: Dead Men	3D-Action	IO Interactive	10/06	—	3. Quartal 2007
	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/06	—	2. Quartal 2007
UPDATE	Maelstrom	Echtzeit-Strategie	KD Labs	09/06	Gut	Februar 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	—	4. Quartal 2006
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2007
UPDATE	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	11/06	Sehr gut	30. November 2006
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	Januar 2007
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Studio 2	05/06	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Silverfall	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	08/06, 11/06	Gut	1. Quartal 2007
	Sparta: Ancient Wars	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	—	4. Quartal 2006
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	3. Quartal 2007
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	06/03, 05/04, 06/04, 07/06	—	1. Quartal 2007
UPDATE	Star Trek: Legacy	Action-Strategie	Mad Doc Software	04/06	—	7. Dezember 2006
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	—	4. Quartal 2006
	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	1. Quartal 2007
	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	03/05, 09/05	Sehr gut	2007
	Timeshift	3D-Shooter	Saber Interactive	01/06	—	1. Quartal 2007
NEU	Tomb Raider: 10th Anniversary	Action-Adventure	Crystal Dynamics	01/07	—	1. Quartal 2007
	Tortuga: Two Treasures	Action-Adventure	Ascaron	02/06	—	4. Quartal 2006
	Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Epic Games	07/05, 10/05, 07/06	—	1. Quartal 2007
	War Front	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	03/06	Sehr gut	Februar 2007
	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive	07/06, 09/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
UPDATE	WoW: Burning Crusade	Online-RPG-Addon	Blizzard	12/05, 01/06, 07/06, 12/06	Ausgezeichnet	16. Januar 2007
UPDATE	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	—	3. Quartal 2007
	War Rock	Multiplayer-Shooter	Dream Execution	11/06	Gut	4. Quartal 2006

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

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

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

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er- oder gar 90er-Wertung.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Release sogar noch mehr drin.

CRYSIS



Wie schaut's aus im Dschungel? Einerseits veröffentlicht Crytek derzeit regelmäßig neue Bilder von Crysis; eines davon sehen Sie links, den Rest auf GameStar.de. Andererseits hat sich der Erscheinungstermin nach hinten verschoben: »Frühstens« im April 2007 sei mit dem Spiel Spiel zu rechnen, heißt es von offizieller Seite.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2



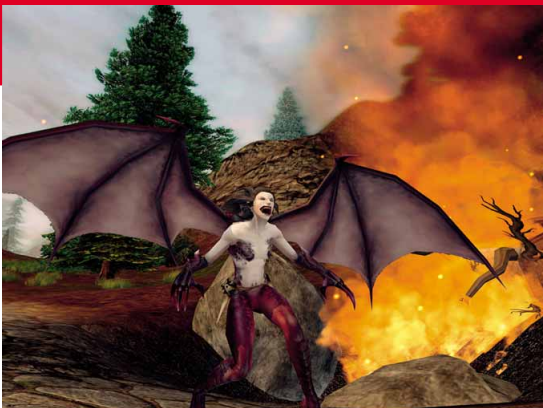
»Wir brauchen mehr Zeit!« Der angepeilte Termin für Half-Life 2: Episode 2, das die Fans nicht zuletzt wegen der kostenlosen Beigaben Team Fortress 2 und Portal gespannt erwarten, hat sich von Frühjahr auf Sommer 2007 verschoben. Es ist bereits die zweite Verlängerung nach einer Verschiebung vom August dieses Jahres.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE



Ende Oktober hatte Blizzard den offiziellen Verkaufsstart des World of Warcraft-Addons Burning Crusade vom ursprünglich angekündigten Dezember 2006 auf Januar 2007 verschoben, um »Zeit für den letzten Schliff« zu haben. Mittlerweile steht ein genaues Datum für Deutschland fest: der 16. Januar.

WARHAMMER ONLINE



Mythic hat die aktuelle Planung für Warhammer Online offen gelegt. Demnach startet Anfang 2007 die erste Beta-Phase für ausgewählte Spieler. Im Sommer folgt eine geschlossene Beta für zufällig ausgewählte Newsletter-Abonnenten. Eine dritte Beta soll kurz darauf beginnen; teilnehmen dürfen dann alle Vorbesteller des Spiels.

DAS KOMMT IM DEZEMBER

Name	Publisher	Datum
Agatha Christie: Mord im Orient-Express	Dreamcatcher	06.12.2006
Bier Tycoon	Frogster	01.12.2006
Heimspiel – Der Eishockeymanager 2007	The Games Company	08.12.2006
Desert Law	The Games Company	08.12.2006
Everquest 2 Classic	Sony	01.12.2006
IL-2 Sturmovik: 1946	Ubisoft	07.12.2006
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	07.12.2006
RTL Biathlon 2007	RTL Interactive	07.12.2006
RTL Winter Games 2007	RTL Interactive	07.12.2006
Star Trek: Legacy	Ubisoft	07.12.2006
Top Spin 2	Aspyr	01.12.2006



Rayman Raving Rabbids: Der lang-
lebigste
PC-Spring-
held kehrt
im neuen
Abenteuer
zurück.

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

Herstellerangaben: ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	World of Warcraft: Burning Crusade	▲	5
2	Stalker	●	2
3	Crysis	▼	1
4	C&C: Tiberium Wars	▼	3
5	Diablo 3	▲	8
6	Warhammer Online	▲	27
7	Spore	▲	9
8	Siedler 6	▲	-
9	Hellgate: London	▲	17
10	Sacred 2	▲	20
11	Stranglehold	▲	-
12	Half-Life 2: Episode 2	▼	10
13	Supreme Commander	▼	6
14	Star Trek: Legacy	▲	16
15	Bioshock	▲	19
16	Unreal Tournament 2007	▼	15
17	Jade Empire	▲	-
18	Das Schwarze Auge: Drakensang	▲	-
19	Alan Wake	▲	21
20	Duke Nukem Forever	▼	18
21	The Witcher	▲	22
22	Elveon	▲	-
23	Test Drive Unlimited	▲	30
24	Enemy Territory: Quake Wars	▲	-
25	Medal of Honor: Airborne	▲	-
26	Fallout 3	▲	-
27	Call of Duty 3	▲	-
28	War Front	▲	29
29	Silverfall	▲	-
30	Silent Hunter 4	▼	25

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/06



Happy Birthday, Ms. Croft!

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

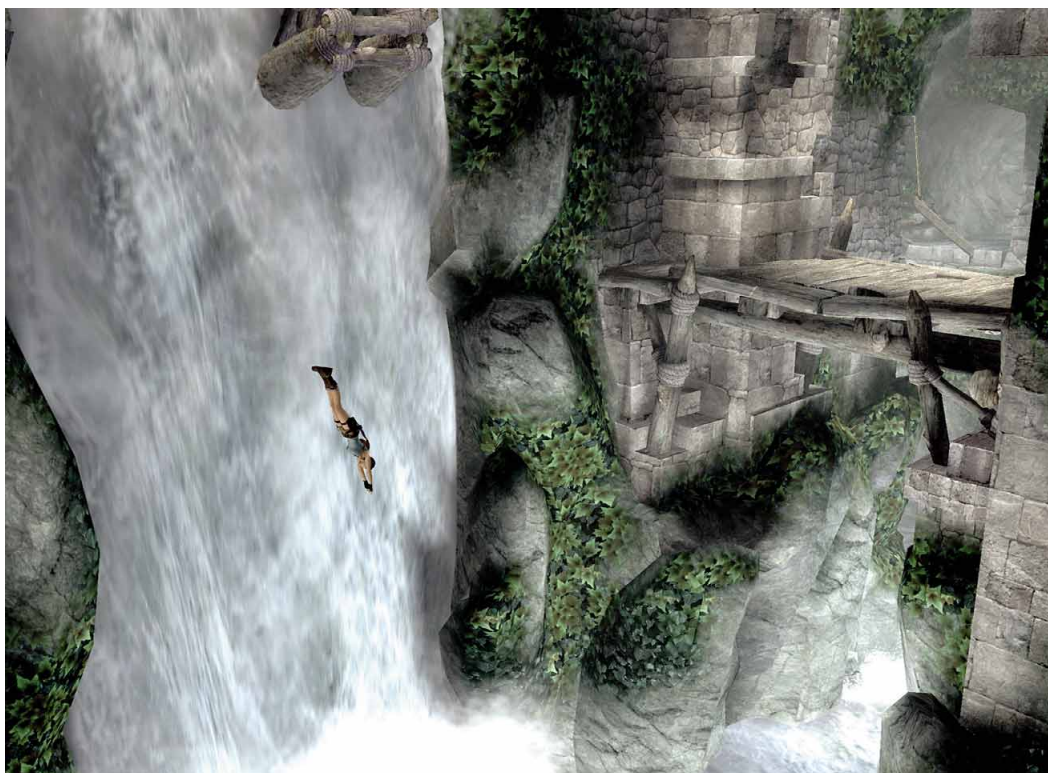
Zu Laras zehntem Geburtstag schicken die Tomb Raider Legend-Macher Sie durch den ersten Teil der berühmten Serie. Wie, nur ein Remake? Von wegen! Hier gibt's weit mehr als Superoptik.

Was für ein Jahr! Nicht 2006, immerhin fehlt uns für einen vollständigen Rückblick ja noch der Dezember. Nein, wir schauen eine Dekade zurück – in das Jahr 1996, in dem sich manch denkwürdiger Moment ereignet hat: Zum Beispiel brach das noch junge Animationsstudio Pixar mit **Toy Story**, dem ersten komplett am Computer erstellten Kinofilm, Besucherrekorde. Belgien schaffte als letztes EU-Land die Todesstrafe ab, und die deutsche Nationalelf gewann die Fußball-Europameisterschaft gegen

Tschechien mit 2:1. Doch was uns Computerspielern wohl sehr viel mehr an jenes Jahr erinnert, ist die Geburt einer vollbusigen Pixeldame namens Lara Croft. Jetzt, zehn Jahre später, zollt ausgerechnet das Entwicklerteam, das der taffen Archäologin mit **Tomb Raider: Legend** zu alter Größe verholfen hat, ihrem einstigen Debüt Respekt: **Tomb Raider: Anniversary** ist die Neuauflage des ersten Teils in modernem Gewand – und mehr. Wir sind zum Publisher Eidos nach London geflogen, um uns Laras neues altes Abenteuer anzuschauen – und natürlich zünftig ein paar Geburtstagskerzen anzuzünden.

Von Lara und King Kong

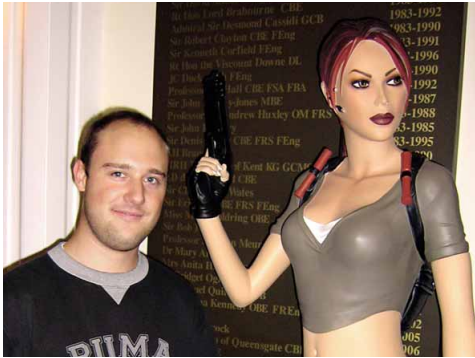
Gleich zu Beginn räumt Lara-Erfinder Toby Gard mit einem weit verbreiteten Gerücht auf: »Nein, Tomb Raider: Anniversary ist kein 1:1-Remake des Originals. Stattdessen haben wir uns von dem inspirieren lassen, was Peter Jackson mit seiner Neuverfilmung von King Kong erfolgreich gemacht hat: Glanzpunkte des Originals zu übernehmen und in ein modernes Gewand zu verpacken.« Auf den Punkt gebracht: Das Team baute das Original **Tomb Raider** nicht Stein für Stein nach, sondern versah das »neue« Spiel mit einzelnen bemerkenswerten Szenen von



Laras Jubiläums-Abenteuer beginnt in Peru, genau wie im Originalspiel von 1996 – nur viel schöner.



Ms. Croft kann nun auf Pfosten (rechts) balancieren.



GameStars D. Matschijewsky gratuliert zum 10. Geburtstag.



Das Leveldesign wie hier bei der riesigen Zahnradmaschine erinnert zwar an das Original, wurde aber komplett neu gebaut.

einst. Welcher Fan erinnert sich zum Beispiel nicht an die hölzerne Zahnradmaschinerie nebst Wasserfall in der peruanischen Tempelruine? Oder aber an den ebenso furchteinflößenden wie spektakulären ersten Auftritt des T-Rex? Letzteren wollte uns Toby aber partout nicht zeigen. Stattdessen sehen wir in einer anderen Zwischensequenz Lara, wie sie in einem postkartenkompatiblen Tal steht, angsterfüllt in die Kamera starrt und sich aufgrund bebender Schritte (*Jurassic Park* lässt grüßen!) kaum auf den Beinen halten kann. Doch bevor das Urvieh erscheint, bricht die Präsentation

ab. »So ein bisschen Spannung muss doch sein«, scherzt Toby. Na, die hat er erreicht.

Neues Fitnessprogramm

Auch wenn Laras Bewegungsrepertoire im *Ur-Tomb Raider* damals bahnbrechend war, wirken ihre Hüpf- und Kraxelaktionen nach heutigen Maßstäben recht unbeholfen. Erinnern Sie sich zum Beispiel noch an weite Sprünge? Die funktionierten in etwa so: vorsichtig bis zur Kante gehen, einen ganzen Schritt zurückhüpfen, Anlauf nehmen, im richtigen Moment abspringen und zum Schluss bloß nicht die Taste fürs

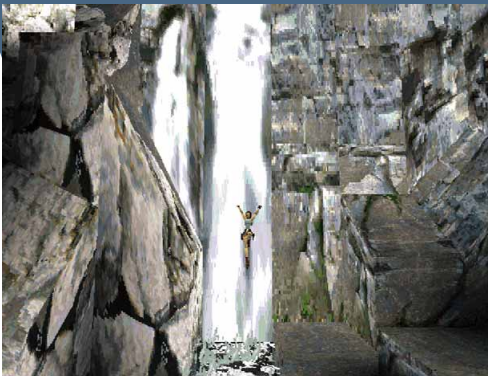
Festhalten vergessen. Für *Tomb Raider: Anniversary* hat Crystal Dynamics Laras modernisierte Fähigkeiten aus *Legend* übernommen. So erreicht sie auch dann weit entfernte Plattformen, wenn Sie mal nicht erst am Kantenende abspringen. Dafür müssen Sie aber per Taste nachgreifen, sonst rutscht die Heldin ab. Auch sonst wird Ihnen in Sachen Sprung- und Klettermanöver vieles aus *Legend* bekannt vorkommen: Lara hechtet seitwärts von Vorsprung zu Vorsprung, schwingt sich um allerhand Stangen und wuchtet sich gar auf über ihr angebrachte Felsen. Natürlich

ist auch der nützliche Greifhaken wieder mit von der Partie, mit dem sich Lara über Abgründe schwingt und metallische Gegenstände zu sich zieht. Aber Ms. Croft hat auch dazugelernt und balanciert nun auf erschreckend schmalen Holzpfosten – wer da ein Gamepad mit Analog-Stick hat, ist klar im Vorteil.

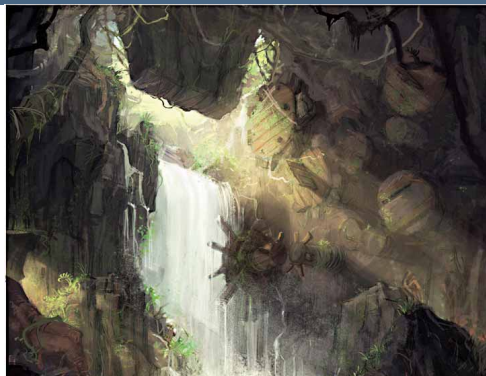
Erzähl's noch mal!

Wer sich nicht erinnert: Im *Ur-Tomb Raider* wurde Lara von einer geheimnisvollen Organisation angeheuert, um in den Bergen von Peru nach einem magischen Artefakt namens Scion zu buddeln. Als Ms. Croft alle drei

AUS ALT MACH NEU



Die ersten Levels des *Ur-Tomb Raider* führen Sie nach Peru in riesige Tempelruinen. Auf Bild 1 sehen Sie das Original von 1996, Bild 2 zeigt eine Konzeptzeichnung, die für die moderni-



sierte Variante in *Tomb Raider: Anniversary* angefertigt wurde. In Bild 3 sehen Sie das in der Legend-Engine für die Neuauflage gebaute Ergebnis – beeindruckend.



Lara trägt Ihren aus dem Ur-Tomb Raider bekannten Rucksack. Auch das Inventar ist gleich.



Akrobatik – aber nicht für die Finger: Weite Sprünge sind weniger kompliziert als damals.



Teile des Schatzes gefunden hat, nimmt ihr die machtgierige Jacqueline Natla diesen jedoch gewaltsam ab und versucht, sie zu töten. Lara entkommt und klettert, rätselt, ballert sich fortan durch Griechenland und Ägypten bis nach Atlantis, um das Scion zurückzuholen. Aber mal ehrlich, hätten Sie das alles noch gewusst? Nein? Wir nämlich auch nicht. »Zugegeben, wir haben die Geschichte damals nicht gerade geschickt erzählt«, räumt Toby Gard ein. »Das wollen wir jetzt besser machen.« Und zwar wie in **Tomb Raider: Legend** durch massenhaft Zwischensequenzen in Spielgrafik. Von

denen war bei der Präsentation allerdings noch keine fertiggestellt. Wir gehen aber davon aus, dass die Filmchen ähnlich stilvoll und rasant inszeniert werden wie in **Legend**.

Hach, wie damals!

Neues Bewegungsrepertoire, neues Leveldesign, neue Grafik – bleibt da überhaupt noch etwas übrig vom Charme des Originals? »Klar«, antwortet Toby. »Beispielsweise bekommt es Lara in Peru wieder mit allerhand Fledermäusen, Wölfen und Bären zu tun. Das waren immerhin die am meisten vorhandenen Gegnertypen in Tomb Raider.« Das Team hat aber noch mehr Nostalgie eingebaut und sogar das rotierende Spielmenü und Inventar von damals wieder aus der Design-Schublade gekramt. Besonders viel Augenmerk legt Crystal Dynamics aber darauf, die grandiose Atmosphäre des Ur-Tomb Raiders auf Anniversary zu übertragen. »Den Fans hat besonders Laras Isoliertheit im ersten Teil gefallen,« erzählt Toby. »Sie war vollkommen allein da unten mit all den Gegnern und bei der Erkundung uralter Ruinen ausschließlich auf sich gestellt.« Um diese bedrückende Atmosphäre wieder zu erreichen, schickten die Designer Laras Kollegen, die ihr in Legend per Funk Hinweise gaben und gelegentlich mal einen Witz vom Stapel ließen, kurzerhand in den virtuellen Ruhestand. Von dem wird Lara selbst wohl noch ein Weilchen entfernt sein. Denn auch mit zehn Jahren auf dem Buckel hüpfte die vollbusige Pixeldame von damals so frisch und charmant durch ihre spannenden Abenteuer, dass es manch modernem Actionhelden Angst und Bange werden könnte. **DM**

DAS ORIGINAL



Tomb Raider ist im November 1996 erschienen und hat im Alleingang das Genre der 3D-Actionspiele revolutioniert. Die hervorragende Mischung aus Ballereien, kniffligen Rätseln und noch kniffligeren Sprüngeinlagen sowie die smarte und ebenso attraktive Heldin sorgten rund um den Erdball für Furore. Tomb Raider verkaufte sich auf dem PC sowie der Playstation millionenfach und zog bislang sechs Fortsetzungen nach sich. Mitte November bestätigte der Entwickler Crystal Dynamics (Tomb Raider: Legend) die Arbeiten am achten Serienteil.



DIE NEUE »ECHTE« LARA CROFT



Vor einem halben Jahr, also zeitgleich zum Erscheinen des aktuellen Serienteils Tomb Raider: Legend, hat Brand Manager Matt Gorman mit Karima Adebibe (bekannt aus dem Alien vs Predator-Film) das neue und mittlerweile sechste Lara-Model vorgestellt. In den nächsten zwei Jahren soll die 21-jährige Engländerin auf Spielermessen sowie in diversen TV-Shows und Fernsehspots auftreten, um für die Marke Tomb Raider zu werben. Um sich auf ihre Rolle vorzubereiten, absolvierte Karima ein Rekrutentraining beim SAS, der Anti-Terror-Einheit des britischen Militärs – nebst Nahkampfausbildung und Waffentraining. »Das ist womöglich die größte Herausforderung für mich als Model und Schauspielerin, und ich werde sie mit beiden Händen ergreifen«, sagt sie.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 2007

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

Daniel Matschijewsky: »Bei Remakes bin ich skeptisch, denn in der Regel sind das alte Spiele mit neuer Technik – ohne frische Ideen. Tomb Raider: Anniversary zeigt, wie's gehen kann: Das Leveldesign wurde raffiniert modernisiert, Laras Bewegungsrepertoire behutsam angepasst und trotzdem das Flair des Originals erhalten. Die Fans können sich auf allerhand Szenen freuen, die bereits vor zehn Jahren für offene Münder sorgten. Ich will endlich diesen T-Rex sehen!«

Lecker Massenauflauf

ASSASSIN'S CREED

Die beliebtesten Spielelemente des Action-Genres, kombiniert mit einem jungfräulichen Szenario und einem neuen Konzept: Das kann nur ein Hit werden!

Es gibt genug Erklärungen, warum sie in fast jedem Actionspiel fehlen: »Das ist Kriegsgebiet, da laufen halt keine rum.« »In der Zukunft gibt's keine mehr, die sind alle Widerstandskämpfer geworden.« »Die werden nur erschossen, und dann bekommen wir keine Jugendfreigabe.« Und doch fragen wir uns immer wieder: Warum laufen auf den Straßen von Computerspielsstädten eigentlich kaum Passanten herum? Stinknormale unbewaffnete Fußgänger auf dem Weg zum Einkaufen? Weil die

Damen und Herren Rechenleistung kosten und angemessen auf die Handlung des Spielers reagieren müssen. Sonst stören sie die Atmosphäre mehr als durch ihre bloße Abwesenheit. Ubisoft Montreal, die Macher des Schleich-Actiontitels **Assassin's Creed**, haben sich diesem Problem nicht nur gestellt – sie machen die Nebenfiguren sogar zu einem cleveren Hauptbestandteil ihres neuen Spiels.

Misstrauensvotum

1191 nach Christi im gelobten Land, ein mittelalterlicher Basar

kurz nach Mittag: Menschenmengen drängen sich von einem Marktstand zum nächsten, die Händler buhlen lautstark um die Gunst der Kunden, die mal in edle Gewänder, mal in staubige Wüstenponchos gehüllt sind. Durch das Gedränge schiebt sich ein geheimnisvoller Mann im weißen Umhang – Altair, Mitglied im Clan der Assassinen, einer geheimen Bruderschaft von professionellen Attentätern und Alter Ego des Spielers. Ziel der Meuchelbande ist die Beendigung des dritten Kreuzzugs. Dazu soll Altair einen Kriegsgewinnler töten, der gerade auf dem Marktplatz herumstolz. Wir bahnen uns einen Weg zu ihm durch die Menge, schubsen und drängeln, aber das gefällt unseren Mitmenschen nicht. Sie merken sich: Der Kerl in der weißen Kutte ist unhöflich. Wir kürzen also ab, klettern die nächstbeste Hauswand hoch. Denn Altair kann sich toll animiert an jedem noch so geringen Vorsprung emporziehen und ge-



schmeidig wie eine Katze jedes Gebäude erklimmen – vorgeschriebene Wege kennt das Leveldesign nicht. Unsere Kletterkünste sorgen für Aufsehen in der Menge, der Mob kommt zu dem Schluss: An dem Kerl in der weißen Kutte ist etwas faul.

Sozialer Mörder

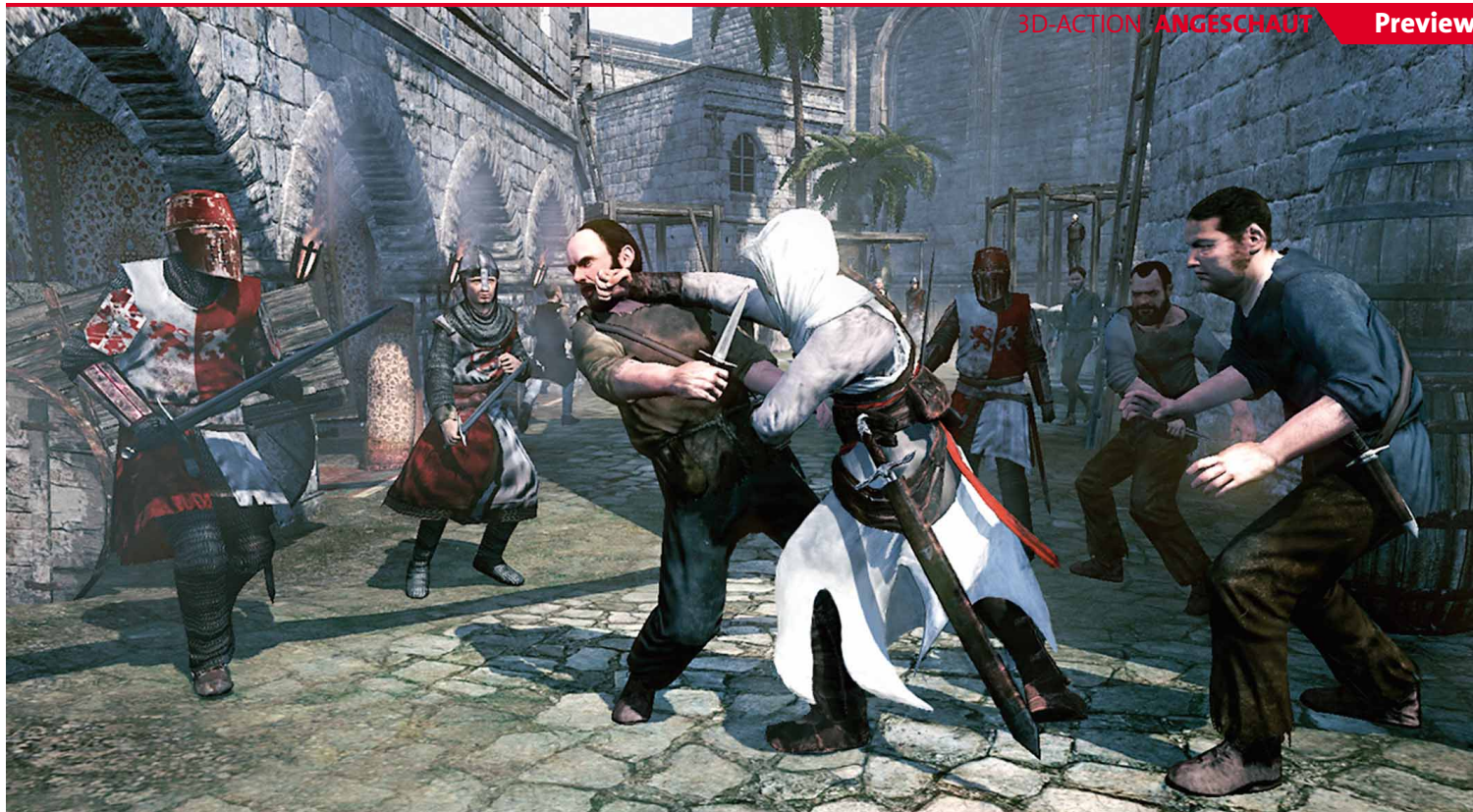
Anders als etwa in **Splinter Cell** muss sich Altair nicht im Schatten herumdrücken: Seine Tarnung ist sozialverträgliches Verhalten. Dazu gehört: Keine Leute schubsen und nicht vor aller Augen auf Häuser klettern – da wir gerade gegen diese Gebote verstoßen haben, werden wir kritisch beäugt. Doch da kommt eine Gruppe Priester vorbei. Die mögen uns, weil wir ihnen in einer Nebenmission geholfen haben. Also haben sie nichts dagegen, dass wir vom Dach steigen, uns in ihre Reihen mogeln und so unerkannt an unser Opfer heranpirschen. Im letzten Moment lösen wir uns aus der Gruppe, stürzen uns auf den Kriegstreiber und erledigen ihn mit einem Stoß unseres im Ärmel versteckten Dolches. Nun ist's natürlich vorbei mit der Schleicherei, denn wir haben drei Kreuzritter im Nacken



Offenes Leveldesign: Fast jeder Zentimeter der Stadt ist begehbar. ●



Bei Schwertkämpfen ist genaues Timing vonnöten, denn ein einziger Treffer kann tödlich enden. ●



Auf der Flucht vor ein paar Kreuzrittern stellt sich uns die wütende Bevölkerung in den Weg. Die will uns nicht nur stoppen, sondern attackiert uns mit Fäusten und Messern. ●



BILDER VON DER KONSOLE

Ubisoft konnte uns bislang nur Screenshots der Konsolenversionen von Assassin's Creed zur Verfügung stellen. Die Herkunft der Bilder haben wir für Sie mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

● PlayStation 3 ● Xbox 360

– und die Menschenmenge vor uns. Wie wird sie reagieren?

Volksheld- oder feind

Sind wir ein Freund der Bevölkerung, etwa weil wir ihnen bei jeder Gelegenheit helfen, wird sie uns jetzt bei der Flucht unterstützen, eine Wand vor unseren Verfolgern bilden oder uns in ihrer Mitte verstecken. Hassen uns die Leute, zum Beispiel weil wir ständig Passanten niederstechen, werden sie uns an die Ritter ausliefern. In der jetzigen Situation reagieren die Menschen, wie man es von ihnen erwartet: Sie laufen kopflos davon. Wir stürzen uns ins Durcheinander, unsere Verfolger dicht auf den Fersen, und versuchen, nicht umgestoßen zu werden. Wir hechten über kleine Mauern, schlagen die Stützpfiler eines Vordaches weg und errichten so ei-

ne Barrikade. Doch was ist das? Eine Sackgasse, verdammt! Und schon sind die Kreuzritter da. Altaïr kann zwar mit dem Schwert umgehen, doch schon ein gezielter Treffer bedeutet unser Ende, nach wenigen Sekunden ist es soweit. Da müssen wir uns nächstes Mal wohl besser mit der Bevölkerung anfreunden – oder schneller rennen.

Hitmix

Assassin's Creed pickt sich das Beste aus aktuellen 3D-Actionspielen heraus: Schleichen wie Sam Fisher, klettern und springen wie der **Prince of Persia**, eine relativ frei begehbare Welt wie in **GTA** und knifflige Aufträge wie in **Hitman**. Dabei wirken die drei orientalischen Städte, die Altaïr bereist (Acre, Damaskus und Jerusalem) durch die mitdenkende Bevölkerung nicht nur lebendig – der Mob erweitert das Spiel durch ein völlig neues, faszinierendes Konzept, das wegweisend für das Genre werden könnte. Fortan dürften Erklärungen, warum Actionspiele keine Passanten auf die Straße lassen, als das erkannt werden, was sie sind: Ausreden. **FAB**



Durch ein Baukastensystem entstehen Tausende unterschiedlicher Bürger. ●



Altaïr kann selbst an schmalsten Vorsprüngen herumklettern. ●

ASSASSIN'S CREED

Genre: 3D-Action
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Fabian Siegmund: »Goil, Altaïr! Das wird mal ein super Spiel! Ich werde den Verdacht nicht los, dass Ubisoft Montreal irgendwie meine Hirnwellen abtastet, um meine geheimsten Spielwünsche zu erforschen und umzusetzen. Warum sie das tun sollten? Keine Ahnung, aber die können mal schön so weiter machen. Womöglich wollen sie noch eine spannende Hintergrundgeschichte einbauen, Ränkeschmiede um König Löwenherz und Saladin und... wollen sie wirklich?! Okay, ich muss mich konzentrieren: »Beillt Euch, Ubisoft, beillt Euch...«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK

8095



Mächtige Gegner wie diesen ausgewachsenen Dai-Gant sollten Sie bevorzugt in Gruppen jagen.



Hübsche Lichteffekte dank Unreal-Engine.



Das Charaktermenü ähnelt dem in WoW.

Splitterwelten aus Holland

CHRONICLES OF SPELLBORN

Genug von Zwergen, Orks, Trollen und vor allem Elfen? Nun, dann schauen Sie doch mal in die Chronicles of Spellborn. Hier entsteht grade eine völlig neue, einzigartige Online-Welt.

Splitter? Wieso Splitter, fragt sich der **Spellborn**-Novize nach seinem Start in die frische Onlinewelt, erschaffen vom bisher unbekannten Entwickler Spellborn NV aus Holland. Denn Sie starten nicht in einer gewöhnlichen Rollenspielwelt, sondern in einem System aus zunächst vier Splittern – bruchstückhafte Kontinente, entstanden nach der Zerstörung »Der Welt der Ahnen«. Dabei laufen, hüpfen, kämpfen Sie hauptsächlich auf der Innenseite statt der Oberfläche dieser Splitter. Die ähneln hohlen Steinwelten und wirbeln durch den magischen »Deadspill Sturm«, in dem sich noch weitere Splitter verbergen und auf entdeckungsfreudige Abenteurer warten.

Master & Servant

Auch in der Welt von **Chronicles of Spellborn** steht zu Beginn die Charaktererstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, als Mensch oder als Daevi zu spielen – mehr gibt es nicht. Die

Menschen sind die Nachfahren ehemaliger Sklaven und Söldner, die vor der Zerstörung der alten Welt von ihren Herren böse ausgebeutet wurden. Deren Nachkommen sind die Daevi – eine explosive Konstellation. Denn in der heutigen Welt müssen diese beiden scheinbar so verschiedenen Fraktionen zusammenarbeiten, um zu überleben. Die beiden Rassen unterscheiden sich vor allem im Äußeren und in ihrer Herkunft, Fähigkeiten und Skills legen Sie erst später mit Ihrer Klasse fest.

Aktiver Kampf

Dabei müssen Sie sich zunächst zwischen den drei Oberklassen Schurke, Krieger oder Magier entscheiden. Dann folgt eine kurze Einführungsphase, in der Sie mit der Welt von Spellborn warm werden, begreifen wie das Spiel funktioniert. Erst am Ende dieser »Probezeit« entscheiden Sie sich endgültig für eine von jeweils drei Unterklassen. Der Schurke kann so etwa auf die

Kunst der Illusion setzen, um Gegner im Kampf zu verwirren (»Trickster«). Krieger entscheiden zwischen offensiven Waffenfähigkeiten, Führungsskills oder defensiven Fertigkeiten.

Nachdem Sie in Ihrem Startgebiet zunächst diverse Monster gekloppt haben, um die ersten von (zunächst) maximal 50 Stufen aufzusteigen, wird es Zeit, Ihre Kampfkünste zu perfektionieren. Denn im Gegensatz zu Spielen wie **WoW** oder **Everquest 2** gibt es in **Chronicles of Spellborn** kein automatisches Zielen. Sie müssen aktiv den Kampf führen, fast wie in einem

Actionspiel den Gegner anvisieren und schließlich niederstrecken. Später wechseln Sie in andere Gebiete, entdecken neue Splitter und werden so auch mit PvP-Kämpfen (gegen andere Spieler) und Instanzen konfrontiert. Über tausend Quests sollen Sie zum Start im ersten Quartal 2007 in jede Ecke der gewaltigen Spielwelt scheuchen, Tausende Gegenstände und Hunderte von Gegnern die Motivation hoch halten. Wir sind bei der in Kürze beginnenden Beta-Phase dabei und berichten dann live aus den **Chronicles of Spellborn**. MT

CHRONICLES OF SPELLBORN

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Spellborn NV / Frogster
Status: zu 90% fertig

Michael Trier: »Nette Ideen haben die Damen und Herren aus Holland da: verschiedene Kontinente, von denen jeder eine einzigartige Welt bieten soll. Reisen zwischen diesen Splittern, das Entdecken weiterer Welten sowie ein Kampfsystem, das den Spieler echt fordert. Der Betatest wird zeigen, wie diese Ankündigungen im Spiel umgesetzt werden. Falls alles passt, ist Chronicles of Spellborn eine hochinteressante Alternative zu den etablierten Titeln. Wer mitstapfen: CoS wird eine Monatsgebühr in Höhe von etwa 10 Euro kosten.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H118**

Hardcore in Paris

SUPREME COMMANDER

Wer sagt, der Job eines Oberbefehlshabers sei leicht? Chris Taylor, der Macher von Total Annihilation, jedenfalls nicht. Wir sind gewillt ihm zu glauben, denn dieses Spiel lässt Hirne rauchen.

Wenn man Journalisten ein Spiel präsentieren will, in dessen Mittelpunkt ein mehrere hundert Meter hohes Stahlungetüm steht, dann kann man das prima in einer Stadt machen, in deren Mittelpunkt ein mehrere hundert Meter hohes Stahlungetüm steht. Das Spiel, von dem hier die Rede ist, heißt **Supreme Commander**, die Stadt Paris. Im Spiel ragt eine gigantische Kampfmaschine in den Himmel, in Paris der Eiffelturm. Und genau in dem ließ uns Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, zum ersten Mal den Einzelspielermodus seines neuesten Echtzeit-Strategiespiels begutachten.

Drei sind zwei zu viel

»Keine Nation wacht eines Tages auf und verkündet: ›Wir sind ab heute die Schurken!‹«, sagt Chris Taylor, »Deshalb gibt es in Supreme Commander keine guten und keine bösen Parteien – alle drei kämpfen für ihre nachvollziehbare Überzeugung.« Die drei, das sind Aeon, Cybran und United Earth Force (UEF), die in ferner Zukunft gegeneinander Krieg führen. Die UEF ist die menschlichste Fraktion. Sie versucht, die Erde und ihre Kolonieplaneten zusammenzuhalten. Die Cybran hingegen suchen die Unabhängigkeit: Sie sind halb Mensch,

halb Maschine, wurden jahrelang von der UEF als Arbeitstiere und Denkmachines eingesetzt und wollen sich nun zu Höherem aufschwingen. Die Aeon-Anhänger folgen einer außerirdischen, an sich friedlichen Religion, sind jedoch zu dem Schluss gekommen, dass es nur Frieden im Universum geben kann, wenn UEF und Cybran vernichtet werden.

Darf's etwas mehr sein?

»Die UEF sind so etwas wie eine futuristische Nato«, erklärt Taylor. Das bedeutet: Panzer, Bomber, Schlachtschiffe. Die Cybran hingegen schicken roboterartige Kampfmaschinen ins Feld,

die Aeon rundgelutschte Ufos mit Strahlenkanonen. Doch alle drei setzen einen turmhohen Kampfroboter ein, der als Baumeister dient und unser Stellvertreter auf dem Schlachtfeld ist: der Commander. Im Laufe der Missionen führen uns die Kampagnen Stück für Stück weg vom genrehüblichen Spielprinzip mit Basisbau und Mikromanagement hin zu dem, was **Supreme Commander** auszeichnet: Massengefechte auf riesigen Schlachtfeldern. Eben haben wir als UEF-Kommandant noch mit gut 50 Einheiten eine Cybran-Basis vernichtet, da verzehnfacht sich plötzlich das Kampfgebiet, und wir se-



Die Aeon schicken gleich zwei experimentelle Kampfroboter in die Schlacht. Der Bau beider Kolosse dürfte rund eine halbe Stunde gedauert haben.



Atomwaffen löschen Basen auf einen Schlag aus.



Aus dieser Distanz steuern sich Gefechte am besten.



Ein Kraftfeld schützt unsere Truppen vor den Schüssen dieses Sub-Commanders – bis er hindurchmarschiert.

hen, dass das Lager gerade mal ein winziger Vorposten des Feindes war. Trotzdem passt das ganze Schlachtfeld immer noch auf unseren Monitor: Per Mausrad zoomen wir stufenlos vom einzelnen Panzer bis hinauf in die Stratosphäre, wo wir die komplette Fläche (42 km²) überblicken können. Unsere Einheiten werden jetzt nur noch mit kleinen Symbolen dargestellt, lassen sich aber immer noch befehlen. Wir stellen fest: Wir brauchen nicht nur 50 Einheiten – wir brauchen 500!

Fließbandarbeit

Um so viele Panzer, Flugzeuge und Schiffe zu bauen, benötigen wir riesige Basen mit Dutzenden Produktionsstätten. Dabei hilft uns **Supreme Commander** mit vielen Automatikfunktionen. Wir produzieren Einheiten in Endlosschleifen, lassen Kampfgruppen mit selbständig arbeitenden Luftfähern von der Fertigungshalle zur Front tragen, stellen gar einen Basis-kommandanten ein, der unsere Gebäude in Schuss hält und notfalls wieder aufbaut. Die KI hat daher kaum Chancen gegen uns – so viele Einheiten kann sie im jetzigen Entwicklungsstand noch nicht sinnvoll koordinieren. Sie greift uns nur mit den im Genre üblichen kleinen

Gruppen an, die an unserer Verteidigung zerschellen. Währenddessen entwickeln wir neue Einheiten: Mechs, strategische Bomber, Flugzeugträger und pro Partei drei experimentelle Supervehikel, zum Beispiel eine mobile Fahrzeugfabrik, eine gigantische Roboterspinne oder eine fliegende Untertasse, die wie in **Independence Day** ganze Landstriche umgräbt.

Massenhaft Energie

»Ich habe überhaupt keine Energie mehr! Bei dir sieht das alles so leicht aus!« Dieser verzweifelte Ausruf stammt nicht etwa aus einem Aerobic-Kurs, sondern von dem Kollegen neben uns, einem **Supreme Commander**-Neuling. Der kämpft mit den üblichen Startschwierigkeiten beim Ressourcensystem des Spiels. Die Produktion von Einheiten und Gebäuden verbraucht Masse und Energie. Energie beziehen wir aus Kraftwerken, Masse saugen wir aus dem Boden. Wer nicht ständig Rohstoffüberschuss produziert, kann sich mit einem großen Bauauftrag seine ganze Wirtschaft zerschießen. Allerdings können wir Fabriken jederzeit stilllegen, damit sich unsere Vorräte wieder auffüllen. Trotzdem dauert es schon mal eine Viertelstunde oder länger, bis

wir einen Superflugzeugträger oder anderen Kampfkoloss gebaut haben. Ob die langen Aufbauphasen, die gewaltigen Heere und das Ressourcensystem Otto-Normalspieler nicht überfordern oder gar langweilen?

Dazu hat Chris Taylor eine klare Meinung: »Man macht solche Titel nicht für Gelegenheitsspieler und Hardcore-Strategen, man muss sich entscheiden. Ich habe nunmal die Hardcore-Strategen gewählt.« **FAB**



Spinnenroboter lassen sich von Abwehrgeschützen nicht stoppen.

SUPREME COMMANDER

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Der Sieg in Supreme Commander führt über den totalen Truppen-Overkill oder ein überraschendes Manöver. Beides hat der Computergegner bislang noch nicht drauf, menschliche Spieler sind hingegen ob der Fülle der Möglichkeiten unberechenbar – und mitunter überfordert. Supreme Commander dürfte das sein, worauf »Hardcore-Strategen« schon lange warten, Gelegenheitsspieler könnte indes schon die Grafik abschrecken: Bei 500 Panzern kann nicht jeder einzelne so gut aussehen wie etwa in Company of Heroes.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2837

»Ich habe Recht!« – »Und ich einen Ork!«

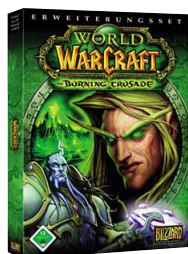
STREITGESPRÄCH

BURNING CRUSADE

Ergänzt das Addon World of Warcraft sinnvoll – oder lockt es keinen Ork hinter dem Geschmolzenen Kern vor? Michael Graf und Jörg Spormann diskutieren über Neuerungen und verschenkte Chancen.

WORUM GEHT'S?

Am 16. Januar 2007 soll Burning Crusade erscheinen, das erste Addon zum Online-Rollenspiel World of Warcraft. Doch schon jetzt scheiden sich an der Erweiterung die Geister, insbesondere die unserer Redakteure: Michael Graf und Jörg Spormann diskutieren über die Vor- und Nachteile von Burning Crusade. Unsere Streithähne sind vom Fach: Michael und Jörg spielen World of Warcraft bereits seit dem Betatest 2004, und nehmen auch an der geschlossenen Beta von Burning Crusade teil.



mann diskutieren über die Vor- und Nachteile von Burning Crusade. Unsere Streithähne sind vom Fach: Michael und Jörg spielen World of Warcraft bereits seit dem Betatest 2004, und nehmen auch an der geschlossenen Beta von Burning Crusade teil.



Michael Graf (links) und Jörg Spormann diskutieren über das Für und Wider des Brennenden Kreuzzugs.

Jörg Ich freue mich auf Burning Crusade, weil mein Level-60-Held dank der Scherbenwelt endlich neue Quests bekommt, neue Gebiete kennenlernt und – vor allem – zehn weitere Level aufsteigen darf.

Michael Am Spielverlauf ändert sich aber auch in der Scherbenwelt nichts: Stundenlang löst du Quests und sammelst Gegenstände. Die Mechanik bleibt also gleich. Blizzard geht hier auf Nummer sicher, spielerische Neuerungen sind Mangelware.

Jörg Moment, es gibt doch die beiden neuen Rassen, Blutelfen und Draenei. Die bekommen jeweils ein schönes Startgebiete mit frischen Quests. Außerdem kann ich mit der Juwelenschleiferei einen neuen Beruf lernen und Schmuck für Mitspieler schmieden. Das ist vor allem bei den neuen gesockelten Gegenständen wichtig, in die ich Juwelen einsetzen kann.

Michael Gut, die Juwelenschleiferei lasse ich als Neuerung gelten. Aber die frischen Rassen spielen sich genau wie die alten. Das liegt auch daran, dass es keine einzige neue Klasse gibt – nach wie vor wählst du aus den bekannten neun.

Jörg Das macht aber nichts, weil ich noch nicht alle kenne. Ich habe zum Beispiel noch nie einen Paladin gespielt. Da ist das Add-

on doch die Gelegenheit, mit einem der neuen Völker einen frischen Charakter anzufangen.

Michael Und ab Level 20 löst du dann die Quests, die du eh schon kennst. Denn nach ihrem Startgebiet abenteuer auch die neuen Rassen durch die altbekannte Spielwelt.

Jörg Dafür darf ich vor Level 20 im Startgebiet und nach Level 60 in der Scherbenwelt neue Gebiete und Aufgaben erleben – ist doch auch schon was. Außerdem führt Blizzard die Story fort. Denk nur mal an die Höhlen der Zeit, in denen ich in der Geschichte zurückreise. Und auch alle anderen Quests erzählen schöne Geschichten. Lies mal die genialen Texte!

Michael Mache ich ja. Aber die ändern spielerisch auch nichts.

Jörg Gut, spielerische Neuerungen. Wie wär's damit: Blizzard erweitert die Talentbäume, und jede Klasse kann neue Fertigkeiten lernen. Zum Beispiel weicht mein Schurke per »Mantel der Schatten« kurzfristig fast allen Zaubern aus. Weil jede Klasse neue Aufgaben bekommt, wird sich das Gruppenspiel ändern. Die neuen Talente gibt's zwar schon mit Patch 2.0, aber dank der höheren Levelbegrenzung darf ich im Addon zehn Punkte mehr darauf verteilen.

Michael Mit Burning Crusade verwässert Blizzard dafür den größten Unterschied zwischen den beiden Fraktionen: Bisher durfte nur die Horde Schamanen, nur die Allianz Paladine

»Neuerungen sind Mangelware«

»Die Gelegenheit, einen neuen Charakter zu erschaffen«



In der Scherbenwelt bekämpfen Sie die Brennende Legion, hier gemeinsam mit NPC-Wachen.

aufstellen. Jetzt verfügt jede Partei über alle Klassen, dank Blutelfen-Paladinen und Draenei-Schamanen. Darunter werden die PvP-Kämpfe leiden. Ist doch lahm, wenn zwei exakt gleiche Parteien kämpfen.

Jörg Die PvP-Gefechte werden ja überarbeitet. In den neuen Arenen treffen kleinere Teams aufeinander. Auch das Ehre-System funktioniert dann anders: Ehre-Punkte dienen nun als Währung, mit der ich Ausrüstung kaufen kann. Das ist fairer als vorher, weil ich so nicht mehr ständig Punkte sammeln muss, um meinen PvP-Rang zu halten.

Michael Was Blizzard hier als Neuerung anpreist, ist in Wahrheit überfällig: Das PvP-System funktioniert im Hauptprogramm nicht richtig. Hochstufige Spieler werden nicht mal bestraft, wenn sie Schwächere metzeln. Deshalb gibt's die Neu-

erungen auch schon mit Patch 2.0 für Nicht-Addon-Spieler.

Jörg Dafür bietet Burning Crusade ein neues Schlachtfeld, das Auge des Sturms...

Michael ...wo ich wie in der Warsong-Schlucht Flaggen klaue. Ach nee, die heißt ja jetzt »Kriegshymnen«-Schlucht, was uns zum nächsten Punkt bringt: den übereifrigen Eindeutschen.

Wie kann man »Undercity« mit »Unterstadt« übersetzen?! Ich hätte erwartet, dass Bliz-

zard die Namen vernünftig überträgt. Bei der deutschen Fassung des Herrn der Ringe haben's die Übersetzer doch auch hinbekommen, »Rivendell« etwa heißt »Bruchtal«. In Burning Crusade hieße das sicher »Spalt-schlucht« oder so.

Jörg Die Übersetzungen finde ich auch seltsam, sie stören mich aber gar nicht. Hauptsache, ich habe Spaß. So wie in den neuen Instanzen: Höllen-

feuerzitadelle & Co. sind zumeist auf Fünfergruppen ausgelegt und damit kleiner als die bekannten Dungeons. So kommen auch Gelegenheitsspieler, die nicht an großen Raids teilnehmen wollen, an passable Ausrüstung. Außerdem kann ich nun vor dem Betreten der Instanz den Schwierigkeitsgrad ändern, was ebenfalls gut für Einsteiger ist.

Michael Aber auch in den Instanzen kloppt du wieder

Monster und löst Quests. Immer und immer wieder. Und die meisten Aufträge funktionieren doch immer noch nach dem Muster »Töte X Gegner« oder »Sammle X Gegenstände«.

Jörg Die meisten, aber längst nicht alle. In der Schwerbenwelt muss ich zum Beispiel von einem Greif aus Bomben auf feindliche Armeen schleudern. Und im Startland der Draenei darf ich schon als Helden-Neuling auf einen Elekk-Reittier steigen.

Michael Schön, aber davon hätte ich gerne mehr. Insgesamt fehlt mir in Burning Crusade die Abwechslung. Das machen andere Spiele besser, etwa Guild Wars: Da bietet jedes Kapitel spielerische Neuerungen; Factions etwa die Fraktionskämpfe, Nightfall die KI-Helden.

Jörg Natürlich hat World of Warcraft noch viel Potenzial. Ich warte unter anderem auf Häuser für Spieler und Gildenhallen. Ich bin mir sicher, dass Blizzard schon an weiteren Addons arbeitet, in denen solche Neuerungen kommen.

Michael Jetzt gibt's aber erstmal nur Burning Crusade...

Jörg ...das auch spielerisch wert ist, weil ich zwei neue, große Ziele habe: Level 70 zu erreichen und ein fliegendes Reittier zu kaufen. Ich gebe nicht auf, bevor ich auf meinem Netherdrachen über die Scherbenwelt gleite.

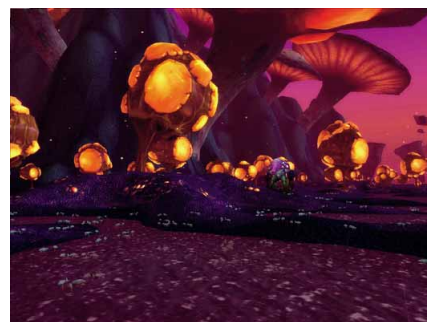
Michael Bis du das Viech hast, musst du aber dasselbe machen wie bisher: Du haust Monster um, läufst zurück zum Auftraggeber, holst dir die nächste Quest, sammelst irgendwelches Zeug, läufst wieder zurück. Und so weiter. Wer diese Tretmühle leid ist und sich

große spielerische Neuerungen von Burning Crusade erhofft, sollte sich den Kauf des Addons zweimal überlegen.

Jörg Diejenigen, die World of Warcraft lieben, werden mit Burning Crusade aber hochzufrieden

DAS BRINGT BURNING CRUSADE

- die Levelbegrenzung für Helden steigt auf 70
- zwei neue Rassen, Blutelfen und Draenei, samt eigener Startgebiete bis Level 20
- ein neues Land: Level-60-Helden wagen sich in die Schattenwelt hinter dem Dunklen Portal
- drei neue Städte: Silbermond (Blutelfen), Die Exodar (Draenei), Shattrath (neutral)
- ein neuer Beruf: Juwelenschleifer basteln Ringe
- neue Monster, darunter die bösen Höllenorks
- neue Quests, meist nach dem bekannten Muster
- fliegende Reittiere für die Scherbenwelt
- gesockelte Gegenstände, die Sie mit von Schleifern hergestellten Juwelen aufrufen
- fünf neue Instanzen, per Patch sollen später drei weitere nachgereicht werden
- die Höhlen der Zeit: eine Instanz, in der Sie große Momente der Warcraft-Geschichte nachspielen
- zwei Schwierigkeitsgrade für jede neue Instanz, je nach Stufe ändern sich Belohnungen
- neues Schlachtfeld: das Auge des Sturms
- PvP-Arenen mit Rangliste (schon mit Patch 2.0)
- neues Ehresystem: Punkte dienen künftig als Währung für Belohnungen (schon mit Patch 2.0)
- neue Talente und Fertigkeiten für alle neun Charakterklassen (schon mit Patch 2.0)
- neue Interface-Optionen, unter anderem für einfachere Gruppensuche (schon mit Patch 2.0)



Die Zangarmarschen, eines neuen Gebiete.



Eine der originelleren Quests in Burning Crusade: Vom Greif aus bombardieren Sie feindliche Armeen.

sein. Sie können neue Charaktere erschaffen, ihren alten Helden frische Talente beibringen und tolle Gegenstände finden. Das wird selbst Veteranen wieder monatelang motivieren. **GR**

STREIT IM VIDEO

Auf der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe finden Sie eine Video-Fassung unseres Streitgesprächs zu World of Warcraft: Burning Crusade.



Auch im Video diskutieren Jörg und Michael.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

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

Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 90% fertig

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD:
Video-Special
► DVD XL:
Streitgespräch



CHRISTIAN SCHMIDT

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Gothic 3, Neverwinter Nights 2

Zuletzt gesehen »Thank you for Smoking« (Kino)

Zuletzt gehört Soundtrack zu »Ein Freund von mir«

Zuletzt gelesen Rechnungen. Bah.

Aktueller Handyklingelton Düdel-düdel

Lieblings-Kuchen Erdbeerkuchen mit Sahne, Rehrücken, generell alles mit Schokolade. Mm!

christian@gamestar.de



HEIKO KLINGE

REDAKTEUR

Spielt gerade Anno 1701, Warhammer: Mark of Chaos

Zuletzt gesehen »Borat«, nun habe ich Hotel-Alträume

Zuletzt gehört AFI, live in München

Zuletzt gelesen Die neue unglaublich tolle /GameStar/dev

Aktueller Handyklingelton »Fingers Crossed« von Millencolin. Macht sofort gute Laune, sogar bei unerwünschten Anrufern.

Lieblings-Kuchen Schneewittchen-Kuchen

heiko@gamestar.de



MICHAEL GRAF

REDAKTEUR

Spielt gerade Medieval 2, WoW: Burning Crusade (Beta)

Zuletzt gesehen »Southpark« (TV)

Zuletzt gehört Nix Bestimmtes

Zuletzt gelesen Immer noch »Fever Pitch«

Aktueller Handyklingelton Klingeltöne sind Mist! Alle!

Lieblings-Kuchen Alle

micha@gamestar.de



DANIEL MATSCHIJEWSKY

REDAKTEUR

Spielt gerade Guild Wars: Nightfall, Anno 1701, Tetris DS

Zuletzt gesehen »Borat« (*Lachtränen wegwischt*)

Zuletzt gehört Stille auf meinem Balkon (L.A. ist viel zu laut)

Zuletzt gelesen Exorbitante Kreditkartenabrechnung

Aktueller Handyklingelton

Wah! Bloß weg mit dem Klingelwahn!

Lieblings-Kuchen Zwetschkuchen (bin ja Schwabe)

danielm@gamestar.de



FLORIAN KLEIN

HARDWARE-REDAKTEUR

Spielt gerade

Company of Heroes, Project Reality (BF2-Mod), Anno 1701

Zuletzt gesehen »Gilmore Girls« (dank Freundin)

Zuletzt gehört Muse: »Black Holes & Revelations«

Zuletzt gelesen Peter Hamilton: »Judas Unchained«

Aktueller Handyklingelton Ring Ring

Lieblings-Kuchen Käsekuchen

florian@gamestar.de



GUNNAR LOTT

CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Warhammer: Mark of Chaos, Neverwinter Nights 2, Runaway 2, Pro Evolution Soccer 6, Gears of War (Xbox 360)

Zuletzt gesehen »Battlestar Galactica«, 2. Staffel (DVD)

Zuletzt gehört The Draft: »In A Million Pieces«

Zuletzt gelesen Douglas Coupland: »JPod«

Aktueller Handyklingelton Das Telefonklingeln aus »24«

Lieblings-Kuchen Fiese, fette Sahnnetorten

gunnar@gamestar.de



MICHAEL TRIER

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Neverwinter Nights 2, Nightfall, Burning Crusade

Zuletzt gesehen »Napoleon Dynamite« (DVD – angucken, los!)

Zuletzt gehört Jan Delay: »Mercedes Dance«

Zuletzt gelesen

Fjodor Dostojewskij: »Aufzeichnungen aus dem Kellerloch«

Aktueller Handyklingelton Handyklingeltöne müssen sterben

Lieblings-Kuchen Hauptsache keine Torte

michael@gamestar.de



PETRA SCHMITZ

REDAKTEURIN

Spielt gerade Guild Wars: Nightfall

Zuletzt gesehen »Battlestar Galactica« (Wuääh!)

Zuletzt gehört aMUSIC & Leviathan: »Amphetamine Tears« (in der Demo »Iconoclast« von Andromeda)

Zuletzt gelesen Funny van Dannen: »Neues von Gott«

Aktueller Handyklingelton Schillers Glocke

Lieblings-Kuchen Schmandkuchen (lecker!)

petra@gamestar.de



FABIAN SIEGISMUND

REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2142

Zuletzt gesehen My Chemical Romance (live)

Zuletzt gehört Das gleichnamige Album von Wolfmother

Zuletzt gelesen Stephen King: »The Drawing of the Three«

Aktueller Handyklingelton Ich habe MP3-Songs. Für fast jeden Anrufer einen anderen.

Lieblings-Kuchen Im Zweifel immer Schokolade

fabian@gamestar.de



PATRICK C. LÜCK

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade Gothic 3

Zuletzt gesehen »Alien« (kann man nicht oft genug sehen)

Zuletzt gehört

Peter Sellers interpretiert »She loves you« von den Beatles

Zuletzt gelesen Joseph Roth: »Die Rebellion«

Aktueller Handyklingelton Vibrationsalarm

Lieblings-Kuchen Champagner-Sahne-Torte mit Erdbeeren

patrick@gamestar.de



DIRK STEIGER

LTG. SONDERHEFTE

Spielt gerade Battlefield 2142, Neverwinter Nights 2, Oblivion (Xbox 360)

Zuletzt gesehen Battlestar Galactica Season 2 (DVD)

Zuletzt gehört Jamiroquai - High Times: Singles 1992-2006

Zuletzt gelesen Anleitung von »Shining Force« (GBA)

Aktueller Handyklingelton

Titelmusik von »Icewind Dale« von Jeremy Soule

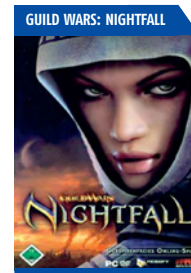
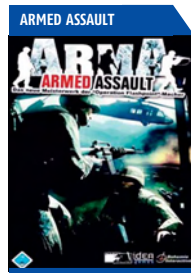
Lieblings-Kuchen Mein selbstgemachter Ananas-Kuchen

dirk@gamestar.de



TEAM-CHECK

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



Gunnar Lott		Spröde, anstrengend, aber es hat wieder seinen Charme. ★ ★ ★	Teil 1 begeistert gespielt, dann nie wieder damit warm geworden. ★ ★	Ich liebe es. Aus tiefstem Herzen. Mir egal, dass die KI doof ist. ★ ★ ★ ★ ★	Nicht gespielt. –	Ach, ein Need for Speed geht immer. Schönes Spiel. ★ ★ ★
Michael Trier		Nicht gespielt. –	Die Missionen gefallen mir richtig gut, die »Innovationen« eher nicht. ★ ★ ★	Tolle Atmosphäre (nicht nur für Fans), taktischer Anspruch, gut! KI? Pfui. ★ ★ ★ ★ ★	Den Multiplayer-Ansatz von WoW ziehe ich vor. Solo rockt Nightfall alles! ★ ★ ★ ★ ★	Mir reicht's mit Arcade-Rennspielen. Wenn rasen, dann GTR 2. ★ ★
Christian Schmidt		Nicht gespielt. –	Erst eine tolle Story ankündigen, dann nur Teile liefern – peinlich! ★ ★	Wieder ein unausgeglichenes Spiel. Dabei ist das Szenario spannend. ★ ★	Erinnert mich mehr an ein Solo- als an ein Online-Rollenspiel. Super! ★ ★ ★ ★ ★	Ach Gott, dann ist's halt ein Aufguss – Spaß macht's trotzdem. ★ ★ ★ ★ ★
Jörg Spormann		Das ist nichts für mich. Damals beim Bund hatte ich Realismus genug. ★	Der vierte Sam ist mein zweiter nach dem ersten. Noch ganz gut. ★ ★ ★	Egal, was alles dagegen spricht, mir gefällt es, und das ausgesprochen. ★ ★ ★ ★ ★	Nicht gespielt. –	Wieder gelungen, aber ohne LAN-Modus gibt es Abzüge. ★ ★ ★
Fabian Siegmund		Langsame Taktik-Shooter sind cool, aber das ist ein Geduldsspiel. ★ ★ ★	Das erste Spiel, bei dem ich lieber die PlayStation-Version hätte. ★ ★ ★ ★ ★	Das Chaos regiert in meiner Küche und auf meinem PC. ★ ★ ★ ★ ★	Ist bestimmt toll, aber es interessiert mich überhaupt nicht. ★	Ich habe gerade erst mein Auto verschenkt, Auto fahren ist doof. ★
Heiko Klinge		Puh, viel zu anstrengend für einen Gelegenheits-Ballerer. ★	Mein erster Fisher. Ich sehe deshalb keine Story-Lücken. ★ ★ ★ ★ ★	Hach, wie bei Dark Omen, sogar mit den gleichen Schwächen. ★ ★ ★ ★ ★	Sicher toll, aber auf mich wirkt die Spielwelt irgendwie steril. ★ ★	An den richtigen Stellen verbessert, aber keine Chance gegen Flatout 2. ★ ★ ★ ★ ★
Daniel Matschijewsky		Die Gebiete sind mir zu groß. Ich bleibe bei Ghost Recon. ★ ★	Spannende Missionen. Aber das Pseudo-Vertrauenssystem? Ne! ★ ★ ★	Ich mag Warhammer. Aber das Spiel ist mir eine Spur zu taktisch. ★ ★ ★	Endlich: Ein Online-Rollenspiel mit einer packenden Geschichte. ★ ★ ★ ★ ★	Nette Neuerungen, aber irgendwann ist auch gut mit Tuning-Raserei. ★ ★ ★
Petra Schmitz		Operation Flashpoint 1.5, nicht mehr, nicht weniger. ★ ★ ★	Halbgare Halbgeschichte in halbem Spiel. Lieber den ganzen Sam. ★ ★	Nicht gespielt. –	Kein Kommentar! ★ ★ ★ ★ ★	Ich mag's auf der Straße lieber realistischer – wie in Race. ★ ★
Michael Graf		Selten war's so spannend, durch Matsch zu robben. ★ ★ ★ ★	Die NSA sollte mal einen Killer bei Ubisoft vorbeischieken... ★	Ratten! Ich darf Ratten spielen! Brilliant! Wenn die Doof-KI nicht wär... ★ ★ ★ ★ ★	Wohl eher Guild Wars Streitfall. Ich mag's einfach nicht. ★	Ist das erst der zehnte Teil? Kommt mir vor wie der hundertste... ★ ★
Patrick C. Lück		Alte Liebe rostet: Operation Flashpoint war mal mein Liebling... ★ ★ ★	Ich mochte die Serie noch nie besonders, warum dann jetzt? ★ ★	Nicht gespielt. –	Packendes Solo-Spiel, tolle Kämpfe, kostet nichts. Geht es besser? ★ ★ ★ ★ ★	Warum zum vierten Mal dasselbe Spiel kaufen? ★ ★
Durchschnitt		★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

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

DIE GAMESTAR-AWARDS



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

ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

PC-KONFIGURATION

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

SYSTEMDETAILS

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

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS-LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

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

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

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 3D-ACTION

ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai (Ghost Recon 3, GS 07/2006: 85 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
 TERMIN (D): 9.11.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 9 Stunden

GENRE: ACTION

SCENARIO: realistisch — fiktiv

FREIHEIT: linear — offene Welt

HANDLUNG: einfach — komplex

GEWALT: keine — brutal

SPIELABLAUF: Action — Taktik

JBA-Level langweilig auf Dauer

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EINSTIEG leicht — schwierig										
SPIELMECHANIK einfach — komplex										
SPIELTEMPO langsam — schnell										
HILFEN Tutorial, Tutorial-Videos										
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern										

ERFORDERT

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS					FÜR HIGHER-PCS				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
MINIMUM			STANDARD					OPTIMUM				
3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 9,0 GB Festpl.			3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 10,6 GB Festpl.					E6300 C2D Intel A64 X2 / 4400+ AMD 1,0 GB RAM 10,6 GB Festpl.				

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: 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): Datenklau (3 gegen 3)

SPIELTYPEN: LAN, Internet

SERVERSUCHE: Über Ubi.com

DEDICATED SERVER: Ja

MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

FAZIT: Schneller als im Vorgänger, dafür ohne Koop-Missionen, acht Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Animationen + detailreiche Gesichter + nicht so dauernd wie die Vorgänger	9/10
SOUND	+ toller, dynamischer Soundtrack + ausgezeichnete englische Sprecher + gute deutsche Sprecher + Umgebungsgeräusche	10/10
BALANCE	+ freies Speichern + Sam heilt selbstständig + ständig Gelegenheiten, Vertrauen zu gewinnen + zu leicht	8/10
ATMOSPHERE	+ Entscheidungsszenen + Besuche in der Basis des Feindes + coole Schauplätze + fehlende Spielelemente	9/10
BEDIENUNG	+ Missionen wiederholbar + ewige Ladezeiten + teils hakelige Steuerung + unlogische Spielstandverwaltung	7/10
UMFANG	+ elf Missionen + drei mögliche Enden + einzigartiger Mehrspielermodus + für geübte Spieler zu kurz	8/10
LEVELEDISEIGN	+ mitunter unterschiedliche Lösungswege + abwechslungsreiche Umgebungen + Karten wirken konstruiert + Level-Recycling	8/10
KI	+ geht in Deckung + reagiert langsam + schießt schlecht + stellt nach kurzer Zeit Alarmmodus wieder ab	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ erfüllte Aufträge beschern verbesserte Waffen + viele Gimmicks... + ...die kein Mensch braucht	9/10
HANDLUNG	+ spannende Doppelagenten-Geschichte + massive Storylücken + Figuren bleiben oberflächlich	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: SCHLEICH-ACTION OHNE VERSPROCHENEN TIEFGANG.

ALLGEMEINES

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

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

3D-KARTEN

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

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

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

ABWERTUNGEN

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

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



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

WEIHNACHTS- KRACHER? NÖ!

HALBES SPIEL Ich reg' mich sowas von auf, Sie können es sich nicht vorstellen! Warum? Ach, eigentlich müssen Sie nur den Test zu **Splinter Cell: Double Agent** lesen, aber ich sag' es Ihnen dennoch hier schon mal: Ubisoft, eigentlich bisher Garant für perfekte Portierungen, bringt es tatsächlich fertig, uns für den PC lediglich den halben Sam zu präsentieren. All die tollen Ankündigungen in

Sachen Story und Nachvollziehbarkeit und Menschwerdung des Herrn Fisher – die erleben nur Besitzer der alten Xbox und der Playstation 2. Notiz an mich selbst: in Previews zu einem eventuellen fünften **Splinter Cell** bei Schilderungen über Verbesserungen immer den Verweis »wahrscheinlich nur in den Konsolen-Versionen vorhanden« anfügen.

WELTBEWEGUNGSFREIHEIT Ha! **El Matador** hat es doch endlich bis in die Redaktion geschafft. Und ist okay geworden, kein weltbewegendes Spiel. Überhaupt ist in diesem Monat gar kein derartiges Actionspiel auf den folgenden Seiten zu finden. Obschon: **Armed Assault** hat zwar keine Bombenwertung, ist demzufolge außerhalb der **Operation Flashpoint**-Community auch nicht weltbewegend, aber immerhin der Actiontitel mit der derzeit größten Bewegungsfreiheit (400 Quadratkilometer). Damit kann man schon mal angeben.

INHALT

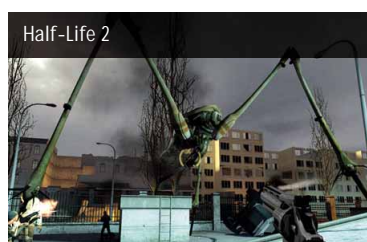
TESTS

Splinter Cell: Double Agent	56
Armed Assault	62
Scarface	68
El Matador	72
Marvel: Ultimate Alliance	76
Bionicle Heroes	77
Eragon	78
Dracula Twins • Antikiller	79
Pizza Commander	79
Meisterjäger Winteredition	79
The Mark • Rocket Racer	80
Lucas der Ameisenschreck	80
Kenny's Adventure	80
B.O.S.: Black-out Saigon	82
Terrorist Takedown: Covert Operations	82
Dark Messiah Multiplayer-Nachtest	84
Jagdfieber	84

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 01/2007

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





Das Nachtsichtgerät ist in Double Agent nahezu überflüssig.



Entscheidungsszene: Töten wir die Geisel oder nicht?



Das schwarze NSA-Kampfgewand ist passé: Dieses Kreuzfahrtschiff erkundet Sam im schicken ärmellosen Neoprenanzug.

Zwei Seelen schlagen in meiner Brust

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Obwohl der Bestsellerautor Tom Clancy mit seinem Namen für die Spieleserie bürgt, zeichnete die sich nie durch tiefgründige Geschichten aus. Das ändert sich mit dem neuesten Teil... nicht.



Mal etwas tun, das niemand von einem erwartet hätte, mal so richtig ausbrechen – für viele nur ein Traum. Doch genau das macht Spezialagent Sam Fisher im vierten Teil der **Splinter Cell**-Serie: Er tut, was niemand von ihm erwart-

tet hätte (er überfällt eine Bank und bricht aus (aus dem Knast). Ist der Mann wahnsinnig geworden? Nein, sondern Doppelagent. Denn um die Terroristen der »John Brown's Army« (JBA) zu stoppen, muss sich Sam ihnen anschließen. Er wird zum **Double Agent**, zum Löwen im Wolfspelz. Doch um seine Tarnung aufrecht zu erhalten, muss er auch Bomben legen und Unschuldige töten. Wann heiligt der Zweck die Mittel? Wie weit würden Sie gehen?

Eislochfisher

Spielerisch hat sich die **Splinter Cell**-Reihe seit ihrem Debüt kaum verändert: Sam lernte mit der Zeit lediglich neue Manöver wie Spagatsprünge oder Würgegriffe und bekam die eine oder andere zusätzliche Waffe. Als wir in einem Terroristenstützpunkt auf Island eine Rakete sabotieren sollen, zeigt uns Sam, was er diesmal Neues ge-

lernt hat: schwimmen. Hervorragend animiert taucht er unter dem Eis entlang, packt sich unvorsichtige Wachen, die zu nah am Wasser herumlungern, und zieht sie in die Fluten. Weitere Neuerungen: Wenn Sam an Rohren herumhängelt, kann er sich an bestimmten Stellen kopfüber abseilen und so ahnungslose Gegner von oben packen. Ansonsten bleibt nahezu alles beim Alten, Sam trägt die gleichen Waffen wie im Vorgänger: Sturmgewehr, schallgedämpfte Pistole, Kampfmesser und technischen Firlefanz wie verschießbare Minikameras, Geräuschmacher und natürlich sein Nachtsichtgerät mit Restlichtverstärker, Wärmebildkamera und Magnetsicht.

Ampelmännchen

Splinter Cell-Veteranen brauchen die ganzen Waffen und Gerätschaften nicht: Sie können an nahezu jeden Gegner unbe-



Leise und tödlich: Mit seinem Messer schaltet Sam Gegner in Sekunden-schnelle aus.

merkt heranschleichen und ihn per Mausklick im Nahkampf ausschalten. Dann schleppen Sie seinen Körper in die nächste dunkle Ecke, wo er nicht gefunden wird. Das Interface fällt ebenfalls minimalistisch aus: Statt einer Skala, die uns anzeigt, wie gut Sam zu hören und zu sehen ist, weisen uns nur zwei kleine Warnlampen an Sams Anzug darauf hin, wie gut seine Tarnung funktioniert: Bei grün muss schon jemand über ihn stolpern, um ihn zu entdecken, bei gelb ist Sam sichtbar, rot signalisiert, dass er ertappt wurde. Eine Gesundheitsanzeige fehlt ebenfalls, denn Sam regeneriert selbstständig, solange

er nach ein paar kassierten Kugeln für ein Weilchen Ruhe hat. **Splinter Cell**-Profis sollten daher gleich im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade anfangen, sonst stellt **Double Agent** keine große Herausforderung dar.

Fisher Light

Bei unserem letzten Besuch bei den Machern von **Double Agent** in Shanghai versprochen die uns noch Einsätze, die wir kooperativ mit einem KI-Kameraden bestreiten sollen. Unser Agentenkollege John Doe, der mit uns in Island unterwegs ist, lässt sich zwar einmal über einen Zaun helfen, entschwindet daraufhin aber gleich wieder –

von Koop-Feeling keine Spur! Es folgt das eigentliche Intro, nun geht es bestimmt richtig los! Doch die Videosequenz schließt nicht sinnvoll an die letzte Spielszene an, irgendetwas scheint zu fehlen. Jemand, der Sam nahe stand, ist wohl gestorben. Das hat ihn sehr mitgenommen, und er hat sich deshalb bereit erklärt, als Undercover-Agent in ein Gefängnis eingeschleust zu werden, wo er das Vertrauen eines Terroristen gewinnen soll und... ja, Moment! Das geht dann doch etwas schnell! Wir werfen einen Blick auf die **Double Agent**-Version für die Playstation 2. Hier ist die erste Mission nicht nur wesent-

lich länger (inklusive der versprochenen Koop-Parts), wir erfahren auch, dass Sams Tochter von einem Betrunkenen überfahren wurde. **Splinter Cell**-Neulinge am PC wissen hingegen nicht einmal, dass Sam überhaupt eine Tochter hatte!

Knastbrüder

Entsprechend überrumpelt finden wir uns mit Sam in einer Gefängniszelle wieder – er ist kahlgeschoren und wirkt ausgepeinigt. Ja, so sieht ein gebrochener Mann aus! Er hat sich sogar schon mit Jamie Washington angefreundet, dem Terroristen, auf den er angesetzt wurde. Der steckt Sam

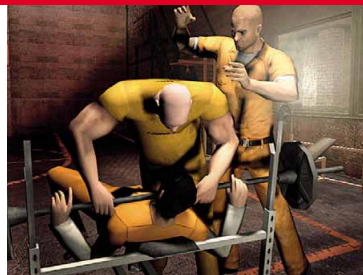
VERSIONSUNTERSCHIEDE! IN PLAYSTATION 2, XBOX UND GAMECUBE STECKT MEHR DRIN!



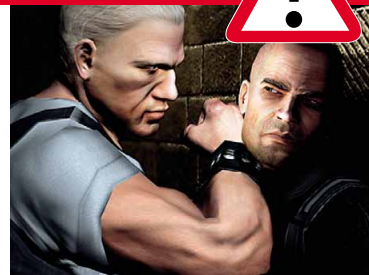
Die versprochenen Koop-Passagen gibt's ausschließlich auf den »alten« Konsolen.



In einer zusätzlichen Mission muss Sam einen Zug überfallen und so Geld beschaffen.



Die Einsätze sind länger. Der Gefängnisaustritt zum Beispiel umfasst mehrere Phasen.



Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich besser, die Protagonisten gewinnen an Tiefe.





In Minispielen knacken wir Codes, Schlösser oder Tresore.



Im Mehrspielermodus treten Spione gegen Söldner an.



In Kinshasa kann Sam eine Hinrichtung verhindern – oder aber weiterschleichen, um sich selbst nicht zu gefährden.

ein Messer und ein Funkgerät zu, so dass beide fliehen können. Fortan beeinflussen Sams Taten sein Ansehen bei seinem Arbeitgeber, der NSA, sowie bei seinen neuen Scheinkollegen von der JBA. Tötet Sam auf der Flucht etwa einen Wachmann, sinkt das Vertrauen seines NSA-Chefs, enttäuscht er Jamie, sinkt das der JBA. Fällt einer der Werte auf Null, ist das Spiel vorbei. Als wir Jamie nicht schnell genug vor einem Polizisten retten, hilft der sich zwar selbst, unser JBA-Ansehen schwindet jedoch. Trotzdem nimmt uns der Terrorist mit in seine Basis. Hier sollen wir erst einmal unseren Nutzen beweisen und in 25 Minuten einen Hindernisparcours absolvieren. Kinderspiel, das schaffen wir in drei! Nun können wir die restliche Zeit in der Basis herumspazieren, in gesperrte Bereiche schleichen, dort Fingerabdrücke und andere Be-

weismittel sicherstellen und so das Vertrauen der NSA anheben. Wir könnten auch die JBA auf dem Schießstand beeindrucken, aber dazu haben wir keine Lust. Böser Fehler! Denn als die Zeit abgelaufen ist, fordert der Anführer der Terroristen von uns einen Loyalitätstest: Wir sollen eine wehrlose Geisel erschießen! Der Mann wimmert, Panik in den Augen, er fleht uns durch den Knebel in seinem Mund an. Doch wir können nicht anders: Sinkt unser JBA-Vertrauen noch mehr, ist das Spiel vorbei. Wären wir mal lieber auf den Schießstand gegangen! Wir müssen abdrücken...

Doppelt gemoppelt

Den Tod der Geisel hätten wir vermeiden können. Einerseits dürfen wir jederzeit speichern, andererseits können wir stets beide Organisationen zufriedenstellen: Jeder Doppelagenteneinsatz umfasst Ziele der JBA und der NSA, nur in vier Situationen im Spiel bedeutet Vertrauensgewinn bei der einen Organisation Vertrauensverlust bei der anderen. An diesen Stellen müssen Sie meist über Leben und Tod eines oder mehrerer Menschen entscheiden und bestimmen so, ob Sam im Abspann als flüchtiger Terrorist, zwielichtige Gestalt oder unbekannter Held vom Platz geht. Die Dramatik geht in den Sze-

nen jedoch größtenteils verloren, weil Sie zu keiner der Figuren eine nennenswerte Bindung aufbauen – dafür ist die Story zu schwach. Als wir etwa vor der Wahl stehen, die Bombe auf einem Kreuzfahrtschiff zu zünden, zu entschärfen oder die Deaktivierung unserer Kollegin Enrica in die Schuhe zu schieben, zögern wir nicht: Was mit

Enrica passiert, ist uns egal. Hauptsache, man vertraut uns.

Heimschläfer

Einen Vorteil hat das Doppelagentenleben: Man kommt viel rum. Mal soll Sam einen im Ochotskischen Meer festgefrorenen Supertanker kapern, mal an der Außenwand eines Shanghaier Hotels ein Gespräch ➤➤

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Leistung schlucken eine hohe Auflösung und die detaillierten Shader.
- Bei Radeon-Karten können Sie ab einer X1900 XT Kantenglättung und HDR aktivieren, GeForce-Karten unterstützen diese Kombi erst ab der 8800er-Serie.

- Ohne installierte »High-Quality-Textures« sparen Sie etwa 1,6 GByte Speicherplatz.

CHECKLISTE

- 10,6 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 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	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
Prozessor	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
Speicher in MB	Pentium D				915	950		965 XE	
	Athlon 64 X2						3800+	4400+	5000+
	Core 2 Duo								5000+
							E6300	E6600	X6800
Legende	1	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072
	2								
	3								
	4								

Legende	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: HDR, HO-Schatten & Texturen, Detaillierte Shader	läuft so flüssig: 1280x1024, Aus: HDR, An: HO-Schatten & Texturen, Detaillierte Shader	läuft so flüssig: 1600x1200, An: alle Optionen. Hoch: Umgebungsdetails, Anisotropischer Filter: 8x
	ruckelt stark	Niedrig: Schatten-aufklärung, Umgebungsdetails	Mittel: Schatten-aufklärung, Umgebungsdetails	

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich bin wirklich sauer auf Ubisoft. Wie kann man denn ein so tolles Spiel so kaputt kürzen? Die Kollegen von der GamePro schwärmen, wie super Double Agent auf der Xbox 360 sei, und ich als PC-Spieler frage mich, wovon die Jungs eigentlich reden? Der vierte Sam sollte ein kompletter Mensch werden, mit Motivation und Gefühlen. Ist er nur auf Konsolen. Auf dem PC erleben wir nur den halben Fisher.

»Spli Ce: Dou Age«





Sam kann nun auch tauchen. Ahnungslose Gegner, die zu nah am Wasser patrouillieren, kann er dabei packen und mit sich in die Fluten ziehen.

abhören, mal mitten im vom Bürgerkrieg zerrissenen Kinshasa einen CIA-Agenten töten (oder eben nicht). Dabei ist Sam nur selten nachts unterwegs, vom **Splinter Cell**-Spielprinzip weicht **Double Agent** dabei aber nicht ab: Statt durch Schatten huscht Sam nun eben auch durch Schneestürme und Rauchschwaden. Jeder Level sieht sehr gut aus, allein das Hauptquartier der JBA wirkt recht eintönig. Ausgerechnet dort spielen vier der insgesamt elf Missionen, denn nach fast jedem Auftrag kehren wir dort hin zurück, um unter Zeitdruck Stimmproben für die NSA aufzuzeichnen, Bomben für die JBA zu bauen und dergleichen. Das wird spätestens beim dritten Mal nervig, insbesondere, weil Fisher dann ein bockschweres Sudoku-Rätsel lösen muss.

Sechserpack

Zu jedem Einsatz gibt's in **Double Agent** packende Musikuntermalung. Je mehr Action, desto flotter. Allzu viel Geballer bekommen Sie allerdings nicht

geboten, denn wie in den Vorgängern kann sich Sam mit der Waffe im Anschlag kaum bewegen. Ganz anders im Multiplayer-Modus. Hier treten wieder Söldner gegen Spione an (je bis zu drei). Erstere tragen Sturmgewehre mit unendlich vielen Magazinen. Letztere sind unbewaffnet, dafür aber unheimlich flink: Sie klettern, hangeln und springen fast doppelt so schnell wie Sam und müssen versuchen, Computerterminals auf den acht Mehrspielerkarten zu hacken, Daten herunterzuladen und zurück zum Startpunkt zu bringen. Wie Sam nutzen sie dabei verschiedene Sichtmodi und werden in Außenperspektive gesteuert, die Söldner hingegen spielen aus klassischer Ego-Ansicht und spüren Diebe mit Bewegungsmeldern auf.

Bedienung!

Die Koop-Missionen des Vorgängers fehlen in **Double Agent**, dafür hat Ubisoft den übrigen Multiplayer-Part bedienungsfreundlicher gemacht. Zum Beispiel erklären zahlreiche Tutorial-Videos, wie der Modus funktioniert. So viel Sorgfalt fehlt im Einzelspielerteil: Sams Steuerung ist mitunter hakelig, seine 3D-Karte zeigt zwar alle Gegner des Levels an, ist ansonsten aber unübersichtlich und miserabel zu bedienen. Das Speichersystem sortiert die Spielstände nach keinem nachvollziehbaren Muster, und wenn Sie dann den gewünschten gefunden haben, lädt das Spiel mitunter minutenlang. Da ist es eigentlich kein Wunder, dass Sam im Laufe einer Ladepause der beste Kumpel eines Terroristen werden konnte.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ F197



Töten wir Unschuldige wie Zivilisten, Polizisten oder diesen Wachmann hier, verlieren wir das Vertrauen der NSA. Der JBA ist das hingegen egal.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 3D-ACTION

ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai (Ghost Recon 3, GS 07/2006: 85 Punkte)
PUBLISHER: Ubisoft
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D): 9.11.2006
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 9 Stunden



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

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
MINIMUM 3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 9,0 GB Festpl.	STANDARD 3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 10,6 GB Festpl.	OPTIMUM E6300 C2D Intel A64 X2 / 4400+ AMD 1,0 GB RAM 10,6 GB Festpl.	
PROFIERT 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): Datenklau (3 gegen 3)
SPIELTYPEN: LAN, Internet
DEDICATED SERVER: Ja
FAZIT: Schneller als im Vorgänger, dafür ohne Koop-Missionen, acht Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> geschmeidige Animationen detaillierte Gesichter nicht so dauernd dunkel wie die Vorgänger 	9/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> toller, dynamischer Soundtrack ausgezeichnete englische Sprecher gute deutsche Sprecher Umgebungsgespräche 	10/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> freies Speichern Sam heilt selbstständig ständig Gelegenheiten, Vertrauen zu gewinnen zu leicht 	8/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> Entscheidungsszenen Besuche in der Basis des Feindes coole Schauplätze fehlende Spielelemente 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Missionen wiederholbar ewige Ladezeiten teils hakelige Steuerung unlogische Spielstandverwaltung 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> elf Missionen drei mögliche Enden einzigartiger Mehrspielermodus für geübte Spieler zu kurz 	8/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> mitunter unterschiedliche Lösungswege abwechslungsreiche Umgebungen Karten wirken konstruiert Level-Recycling 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> geht in Deckung reagiert langsam schließt schlecht stellt nach kurzer Zeit Alarmmodus wieder ab 	7/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> erfüllte Aufträge bescherten verbesserte Waffen viele Gimmicks ... die kein Mensch braucht 	8/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> spannende Doppelagenten-Geschichte massive Storylücken Figuren bleiben oberflächlich 	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: SCHLEICH-ACTION OHNE VERSPROCHENEN TIEFGANG.



FABIAN FISHER

fabian@gamestar.de

Eigentlich ist es mir egal, wie die Konsolenfassungen von Spielen aussehen. Das ändert sich, sobald ich das Gefühl habe, die PC-Fassung sei unvollständig. So wie zu Beginn bei Double Agent. Da passen Spielgeschehen und Zwischensequenz einfach nicht zusammen. Dieses Gefühl werde ich im Laufe des Spiels nicht mehr los. Das Vertrauenssystem ist eine coole Idee, wirklich knifflige Entscheidungen muss ich aber nicht treffen, weil ich immer genug »Vertrauensvorschuss« habe. Und nur vier solcher Ereignisse sind für ein Spiel, das seinen besonderen Reiz gerade daraus ziehen will, dann doch etwas dürrig.

»Das volle Programm, bittell«



Krieg kann doch tödlich sein

ARMED ASSAULT

Mehr als fünf Jahre lang hat der realistischste Taktik-Shooter Operation Flashpoint auf einen Nachfolger warten müssen. Nun ist er da – und hat gleichermaßen Lust wie Frust im Marschgepäck.

Sie kennen **Operation Flashpoint** von 2001?

Gut, dann wissen Sie nämlich, auf was Sie sich mit dem inoffiziellen Nachfolger **Armed Assault** einlassen. Der Taktik-Shooter simuliert einen fiktiven Krieg so realitätsgetreu, dass Sie zu Beginn wahrscheinlich sehr viel öfter sterben werden, als

Sie selbst Gegner erledigen. Erst wenn Sie das Geduldsspiel mitspielen und sich von üblichen Shooter-Tugenden verabschieden, wird sich vor Ihnen ein Schlachtfeld ausbreiten, das derzeit einmalig ist. Doch Vorsicht! Selbst dann werden Sie so manches Mal über Programmfehler, unfaire KI-Gegner und die teilweise unfassbare Steuerung stolpern.

Weltpolizei vor Ort

Das Inselchen Sahrani, irgendwo im Atlantik: Im Süden ein Königreich, im Norden eine Republik. Die beiden Mini-Staaten mögen sich nicht sonderlich.

Und während Sie als US-Soldat zusammen mit Ihren Kameraden den Königstruppen am Strand Nachhilfe in Sachen Kriegsführung geben, fällt die Armee des Nordens ein. Man will das Königreich ausradieren und die Republik erweitern. Die US-Truppen, ganz in der Rolle der Weltpolizei, stehen den Südsahranesen bei und mobilisieren eine schlagkräftige Armee, um die Störenfriede aus dem Land zu vertreiben. Und sind immer mitten im Geschehen.

Zu Beginn werden die Einsätze durch Zwischensequenzen zusammengehalten, in denen eine TV-Nachrichtensprecherin vom Geschehen berichtet. Später im Spiel entwickelt sich eine eigene Dynamik, die Einsätze sind enger miteinander verknüpft, es gibt auch innerhalb der Missionen kleinere Einspieler, die im Ansatz eine Geschichte erzählen. Diese Minifilme in Spielgrafik sind mit Gitarrenmusik unterlegt und profitieren von guten Sprechern, die Sie auf Deutsch (News-Sprecher) oder auf Englisch (US-Soldaten) hö-

ren. Beides ist mit Untertiteln versehen. Im Spiel selber verhält es sich wie in **Operation Flashpoint**: Die Funknachrichten hören Sie in gutem Englisch und lesen sie in Deutsch.

Namenlose Soldaten

Armed Assault geht es anders als **Operation Flashpoint** an: Sie schlüpfen nicht in die Haut von Spezialisten mit Namen und Hintergrundgeschichte, sondern werden je nach Einsatz einfach in die Rollen von Infanterist, Helikopterpilot, Speznaz, Panzerkommandant oder Teamführer gesteckt. In einigen Missionen dürfen Sie aber immerhin entscheiden, ob Sie einen Trupp von neun Mann über die Insel scheuchen oder sich lieber hinter die Geschütze eines Panzers klemmen und Schießbefehlen folgen. Beides ist so reiz- wie anspruchsvoll. In den meisten Einsätzen als Infanterist tragen Sie ein M4-Sturmgewehr, Sie können Ihre Waffe aber zu jeder Zeit gegen die eines gefallenen Kameraden oder Feindes eintauschen. Auch kleinere

Munitionsdepots überall auf der Insel dürfen Sie nutzen, um sich etwa ein Scharfschützengewehr oder einen Raketenwerfer zu schnappen. In Sachen Waffenarsenal orientiert sich **Armed Assault** an den derzeitigen militärischen Standards. Fiktive Überwaffen wie etwa in **Battlefield 2142** fehlen.

Sonne, Strand, Panzer

Das Missionsdesign von **Armed Assault** ist durchwachsen. Da sind die Höhepunkte, in denen Sie etwa mit Ihrer Truppe und anderen kleinen Verbänden einen Flughafen zurückerobern müssen, um sich gleich im Anschluss in einen Stryker (ein bewaffneter Truppentransporter) zu klemmen, an die Küste zu sausen und dort weitere Invasoren zurückzudrängen. Wenn Sie langsam zum Wasser robben, die ersten Panzer erspähen, sich für einen Umweg entscheiden, sich den Kolossen von hinten nähern und dann den von Erfolg gekrönten Feuerbefehl geben – dann wollen Sie **Armed Assault** Herzen, küssen und zum

FACTS

- 400 Quadratkilometer große Insel
- 40 Fahr- und Flugzeuge
- 12 Hauptmissionen
- 12 Einzeleinsätze
- 17 Multiplayer-Karten
- Koop-Einsätze



Wir sollen zwei Black Hawks eskortieren. Mit der Heli-Steuerung ist das ein Kunststück.



Wir lassen den Soldaten aus der Schusslinie rollen. Die Tarnanzüge machen fast unsichtbar.



Um die spätere Invasion der Republik Sahrani vorzubereiten, müssen wir mit einem Panzertross die militärischen Einrichtungen der Feinde zerstören.

tollsten Taktik-Shooter der Welt erheben. Ein paar Minuten später erklären Sie das Spiel zum größten Mumpitz aller Zeiten. Da wäre die Mission, in der Sie sich mit anderen Soldaten durch ein kleines Nest schießen, nur wenige Minuten später ein paar Kameraden auf einem nahen Feld treffen und dann den Auftrag bekommen, exakt das gleiche Dorf abermals zu stürmen. Oder der Einsatz, in dem Sie nachts ein Munitionsdepot beschützen sollen. Das bedeutet, dass Sie stupide Patrouille laufen und gelegentlich mal einen feindlichen Speznaz erledigen müssen, der das Lager sprengen will. Das zieht sich ewig hin und ist tatsächlich so sterbenslangweilig, dass wir aus Unachtsamkeit mehrfach ins Gras gebissen haben.

Anders als in **Operation Flashpoint**: Sie können die großen Einsätze, die oft über mehrere Stationen auf der Insel führen, einfacher gestalten, wenn Sie vorher kleinere Aufträge erledigen. In denen sollen Sie zum Beispiel mit dem Scharfschützengewehr einen Offizier ausschalten oder nachts im Allein-

gang feindliches Gerät zerstören. Tun Sie es nicht, sind die Gegner in der Hauptmission schlagkräftiger. Schlecht ausbalanciert: Teilweise gestalten sich die kleineren Einsätze schwieriger als die großen.

Gewaltige Befehlsgewalt

Zwar sind die Einsätze, in denen Sie einfach nur Befehle befolgen, schon mehr als knifflig, trifft die gegnerische KI doch auch über 200 Meter oft noch sicher zwischen Ihre Augen. Richtig fordernd wird es aber erst, wenn Sie selbst eine Einheit befehligen. Die besteht aus verschiedenen Klassen, darunter oft zwei Panzerabwehrsoldaten, ein Sanitäter und diverse normale Infanteristen. Der Trick dabei: Ihre Jungs sollten stets langsam vorrücken, und zwar von Deckung zu Deckung. Arte die Teamsteuerung in **Operation Flashpoint** noch in fieses Detailgefummel über die F-Tasten aus, reicht nun ein Druck auf die Leertaste. Dann können Sie entweder alle über eine veränderte Mausanzeige zu einem beliebigen Zielpunkt schicken oder per Mausrad einzelne Sol-

daten ansprechen und ihnen genaue Positionen zuweisen. Wenn Sie der ganzen Truppe befahlen, sich zu einer Stelle zu bewegen, suchen sich die Burschen in der Nähe selbstständig Deckungsmöglichkeiten wie Büsche oder kleine Mauern.

Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Leertaste drücken, wechseln Sie in die Vogelperspektive, die Ihnen eine grandiose Übersicht über das Terrain gibt. So spielen Sie **Armed Assault** fast wie ein Taktikspiel à la **Commandos**.

Dumm und dümmer

Setzen Sie beim Spielen von **Armed Assault** unbedingt eine Mütze auf, wenn Ihnen Ihre Haare lieb sind. Denn die wollen Sie raufen, unentwegt. Das liegt an der künstlichen Intelligenz Ihrer Kameraden und der Gegner. Die hat nämlich teilweise massive Aussetzer. Da ballern Sie des Nachts mit einem Scharfschützengewehr ohne Schalldämpfer aus der Distanz zig Gegner um, und die Burschen nur drei Schritte weiter ziehen munter weiter ihre Patrouillen-Kreise. Dann wieder



Jederzeit ein- und mit Notizen versehen: die Karten.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Armed Assault ist für mich eine zwiespältige Angelegenheit: Einerseits mag ich die realistische Atmosphäre und finde es super, meine Soldaten herumzukommandieren – wie bei der Bundeswehr eben. Andererseits nervt mich das ewige Gelatsche über menschenleere Hügel – wie bei der Bundeswehr eben. Aktuelle Taktik-Shooter haben mich daran gewöhnt, dass ständig irgendwas passiert, doch diese Erwartung muss ich bei Armed Assault ablegen. Dann stört es mich auch nicht mehr, dass es hier keine Story mit strahlenden Helden gibt, sondern nur einfache »Frontschweine«.

Akzeptiert man Armed Assault als (unfertige) Soldatensimulation, geht auch die Helisteuerung in Ordnung: Hubschrauber zu lenken ist nunmal wirklich schwer.

»Geduldsspiel für Militärfans«



LESERTEST: ARMED ASSAULT

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Armed Assault. Hier ihre Meinungen:

Freiheit!

Das finde ich gut: Besonders gut gefallen hat mir die Atmosphäre von Armed Assault – sie knüpft nahtlos an die des Vorgängers an. Spieler, die Operation Flashpoint gespielt haben, werden sich bei Armed Assault sofort zuhause fühlen. Dazu trägt die neue Grafik-Engine bei, die eine deutlich verbesserte Flora liefert. In Verbindung mit den schönen und liebevollen Animationen der Charaktere und der schier unendlichen Sichtweite stellt sich jenes Freiheitsgefühl von damals wieder ein. Endlich mal keine vorgegebenen Korridore wie in anderen Shootern mehr; ich kann frei entscheiden, wie ich die Missionen angehe und löse.

Das finde ich weniger gut: Armed Assault macht auf mich einen stellenweise unfertigen Eindruck. Aber sind wir ehrlich, welches Spiel kommt heute ohne dieses Manko auf den Markt? Auch die Steuerung (insbesondere der Hub-schrauber) fand ich unglücklich. Hier besteht Patch-Bedarf.



Marc Stachel (34), selbständig

Pack die Badehose ein!

Das finde ich gut: Armed Assault ist ein echter Augenschmaus geworden. Die Modelle der Einheiten und Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, und die riesige Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Die KI der Pixelfeinde wurde deutlich verbessert, so dass der Spieler anfänglich sicher sehr oft in die wunderbare Sandtextur beißen wird. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist knackig, zum Abfrischen kann unser Alter Ego aber jederzeit ins kühle Meeresnass hüpfen. Der Editor ist noch mächtiger geworden und sollte den Nachschub an Missionen für die nächste Zeit sicherstellen. Optionen wie anforderbare Luftunterstützung oder Artillerie-Schläge wecken den Dr. Evil in mir.

Das finde ich weniger gut: Begrenzte Einheiten, schwieriges Flugmodell, hakelige Wegfinderoutinen für die künstliche Intelligenz und unausgeglichenes Schadenssystem für Fahrzeuge. Das alles könnte man im Jahre 2006 sicher besser machen.



Alexander D. (35), k.A.

Nicht mehr, aber auch nicht weniger

Das finde ich gut: Schnell ist man dank Sound, Bewegungsfreiheit und Atmosphäre wieder in der alten Operation-Flashpoint-Stimmung. Die Missionen sind sehr unterschiedlich gestaltet. Der hohe Grad an Realismus dabei führt dazu, dass Armed Assault nicht viel mit einem Shooter gemein hat. Blinder Drauflos-stürmen bedeutet fast immer den Tod.

Das finde ich weniger gut: Die Stärken des Spiels sind gleichzeitig seine Schwächen. Der angestrebte Realismus führt oft zu nervigen Situationen, und auch der hohe Schwierigkeitsgrad ist abschreckend. Leider wurden die Schwachstellen von Operation Flashpoint nicht ausgebessert. Zwar kann man endlich speichern, doch die Steuerung ist immer noch sehr



Paul Milbers (37), Drehbuchautor

hakelig und gerade in spannenden Situationen zu aufwändig. Sowohl in Handhabung als auch in Übersichtlichkeit zeigen Team-Shooter wie Battlefield 2, wie man es hätte besser machen können.

warten Sie in einem kleinen Dorf minutenlang auf den feindlichen Konvoi, weil die Fahrer-KI des Leitpanzers eine Mauer genauer in Augenschein nimmt, statt mit dem Koloss über die Straße zu rumpeln.

Schlimmer als die Blackouts

auf Gegnerseite sind die in den eigenen Reihen. Stellen Sie sich vor, Sie stehen kurz vor der Invasion der feindlichen Hauptstadt. Soeben haben Sie eine Verteidigungsstellung ausgehoben, das Adrenalin kocht noch in Ihren Adern, und nun

wollen Sie mit einem Stryker weiter ins Feindgebiet vordringen. Das ganze Team sitzt schon im Fahrzeug, nur Schütze Nummer 7 fehlt. Also geben Sie ihm einzeln den Befehl, sich gefälligst zur Mannschaft zu bewegen. Positive Rückmeldung kommt, gleich darauf aber das »Negativ!« für »Ich kann nicht kommen!«. Was ist los? Sie machen sich auf die Suche und finden Nummer 7 ratlos an einer Hausecke, die er nicht zu umlaufen schafft. Wir raten nochmals: Mütze nicht vergessen!

stellung oder einen Konvoi zerbröseln sollen. In einem der späteren Einsätze, in dem Sie Transporthelikopter eskortieren sollen, nützt Ihnen das allerdings auch nichts mehr. ➤➤

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Reduzieren Sie bei älteren Grafikkarten zunächst die »Schatten«. Sollte es dann noch ruckeln, schalten Sie sie ganz ab.
- Experimentieren Sie mit dem Regler »Sichtbarkeit«. Abhängig von CPU und RAM können Sie echte Fernsicht genießen.

- Aktivieren Sie ab einer GeForce 7900 GT oder Radeon X1900 XT 4x AA und 8x AF.

CHECKLISTE

- 4,5 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT ARMED ASSAULT AUF IHREM PC

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

Grafikkarte	1									
	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
	GeForce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
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	
Speicher in MB	3									
		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

Legende	4		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Aus: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt	läuft so flüssig: 1280x1024, Normal: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Niedrig: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt
	ruckelt stark		

SCHÖN/HÄSSLICH



Wenn das Wetter mitspielt (oben), sieht Armed Assault schick aus. Fahrzeuge, Soldaten, Häuser und Vegetation werfen realistische Schatten. Wenn es hingegen regnet (unten), legt sich lediglich ein hellgrauer Film über das Bild. Die Farben werden blasser, die Texturen matschiger. Der Eindruck von schlechtem Wetter kommt so jedoch nicht auf.



In der taktischen Übersicht lassen sich Fahrzeuge und Soldaten am besten durchs Terrain steuern – jedoch nur, wenn kein Feind in der Nähe ist.

Da heißt es dranbleiben! Wir garantieren, dass Sie bei den Hubschrauber-Einsätzen den einzelnen freien Speicherstand am meisten bemühen werden.

Im Gegensatz zu den Helikoptern ist der restliche Fahrzeug-Pool pflegeleicht. Panzer, Humvees oder Stryker steuern Sie sicher über Maus und Tastatur selbst durch Gegenden, in denen die Vegetation mal dichter ist. Die Panzer lassen sich ohnehin von nichts abschrecken, die fahren Bäume, Zäune und Straßenschilder einfach um.

Unter blauem Himmel

Eine verrückte Sache ist die Grafik des Spiels. Da wären etwa die Animationen der Soldaten, die äußerst realistisch wirken. Waffenwechsel laufen geschmeidig, Nachladen wird detailgetreu dargestellt. Robben die Burschen über den Boden, sehen Sie sogar, wie sich die Sohlen der Stiefel leicht verbiegen. Auch die Landschaft beeindruckt, so echt wirken Bäume, Büsche, Wiesen, Hügel, Straßen, ganze Nadelwälder – jedoch nur bei Sonnenschein. Sobald der Himmel dank des dynami-

schen Wettersystems zuzieht und es zu regnen beginnt, wird aus einem tollen Anblick eines der hässlichsten Programme überhaupt. Denn dann legt sich einfach ein hellgrauer Filter über alles, Farben verblassen.

Bringen Sie Zeit mit!

Multiplayer-Partien ruckeln bereits ab 15 bis 20 Spielern stark. Trotzdem ist **Armed Assault** für Freunde von Langzeit-Multiplayer-Einsätzen eine tolle und ungleich realistischere Alternative zu **Battlefield 2**, in dem ein Inselkampf (Capture the Flag, Team-Deathmatch oder Deathmatch) weit über eine Stunde dauern kann. Den meisten Spaß bereitet dabei der Koop-Modus, in dem Sie mit echten Kameraden gegen die diabolisch gut treffende KI antreten und eine Mission ähnlich wie die aus der Kampagne erledigen sollen. Bisher liegen insgesamt 17 Multiplayer-Szenarios vor, dank des griffigen Editors und der ungemein aktiven **Operation Flashpoint-Community** werden es sicher recht bald deutlich mehr sein.

➔ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2859

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Herrje, dieses Spiel treibt mich nahe an den Herzinfarkt. Unfertig ist es, Macken und grausam blöde Missionen hat es und die schlimmste Helikoptersteuerung aller Zeiten. Ich möchte es nie mehr anfassen müssen! Und dann sind da diese Momente, diese glühend hellen Sterne in finsterner Frustration, die mich denken lassen, es sei das Kriegsspiel aller Kriegsspiele. Momente, in denen ich mit dem Kopf im Gras auf eine feindliche Luftabwehrstellung zukrabbele, mit einer Rakete dann alles zerbröckele, sofort über Funk höre, dass jetzt der Luftangriff stattfinden kann, ich zur nahen Brücke hetze und sehe, wie meine Jungs die feindlichen Panzer in aller Ruhe wegsprengen. Es ist zum Weinen schön. Wieso nur, wieso kann Armed Assault nicht immer so sein?

»Hass! Liebe! Hass! Liebe!«



Immer mal wieder kommen Sie auf dem Weg zu Einsätzen an zerstörtem Gerät wie diesen Panzern vorbei. Das ist enorm atmosphärisch.

ARMED ASSAULT TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Bohemia Interactive (Operation Flashpoint, GS 07/01: 88 Punkte)
PUBLISHER Morphicon TERMIN (D) 30.11.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



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

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
XP 1600+ AMD	XP 2600+ AMD	A64 3500+ AMD	Geforce 6600 GT
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (64)	Koop, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch
SPIELTYPEN	LAN, Internet
DEDICATED SERVER	Ja
FAZIT	Genauso fordernd und frustrierend wie die Kampagne.

BEWERTUNG

GRAFIK	Animationen + Fahrzeug-Modelle + tolle Landschaftsgrafik, wenn die Sonne scheint + hässlich bei Regen + Texturen	8/10
SOUND	Schlachtenlärm + Geräusche wie Soldatenstiefel auf Teer + Aussetzer mit EAX + zu früh hörbares Panzerketten-Gerassel	8/10
BALANCE	manche Einsätze in mehreren Rollen spielbar + immerhin ein Speicherplatz + nur ein Speicherplatz + Adlerraugen-Gegner	6/10
ATMOSPHERE	sehr intensives Gefühl von Weite + handschweiß-treibende Gefechte + namenloser Held + Teamkollegen bleiben Polygone	7/10
BEDIENUNG	fixe Teamsteuerung + taktische Spielsicht + Notizen auf Karten + Detailbefehle + Fallschirme unlenkbar + Helikopter	7/10
UMFANG	riesige Kampagne mit Untermisionen + weitere von der Kampagne unabhängige Einsätze + mächtiger Editor	10/10
LEVELDESIGN	riesige Insel + Schlachten auf freiem Feld oder zwischen Gebäuden + nicht viel Abwechslung fürs Auge	8/10
KI	stufenweise einstellbar + treffsicher + nutzt Deckungen + Aussetzer auf Freund- und Feindseite + Feinde oft zu stark	6/10
WAFFEN & EXTRAS	überall Waffendepots + realistischer Fuhrpark + realistische Waffenauswahl + weniger Fahrzeuge als im Vorgänger	8/10
HANDLUNG	nachvollziehbarer Konflikt + Verknüpfung der Einsätze durch Nachrichten + erst gegen Ende eine spannende Dynamik	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: RIESIGE MILITÄR-SIMULATION FÜR VOLLPROFIS.



Blind vor Wut ist gut

SCARFACE

23 Jahre nach seinem Kinoauftritt kommt Tony Montana auf den PC und zeigt den GTA-Jungspunden, was ein richtiger Gangster ist.

Sie legen Wert auf gepflegte Umgangsformen, gewählte Ausdrucksweise und einen generell lupenreinen Lebenswandel? Dann brauchen Sie eigentlich gar nicht weiterzulesen, denn all das gibt es im Actionspiel **Scarface** schon mal garantiert nicht. Wenn Sie dagegen eine Schwäche für harte Helden, rücksichtslose Ballereien und Kraftausdrücke der untersten Schublade haben, sollten Sie der Filmumsetzung eine Chance geben. Denn die Entwickler Radical (**Simpsons Hit & Run**) haben aus der 23 Jahre alten Vorlage ein hochklassiges Abenteuer gemacht, das allerdings technisch weit hinter modernen Titeln herhinkt.

Neustart für Tony

Der Held von **Scarface** ist Tony Montana, ein hartgesottener Exilkubaner in Miami. Im Film **Scarface** schwingt er sich durch brutale Methoden zum Drogenbaron auf, wird jedoch auf dem Höhepunkt seiner Macht von Rivalen umgenietet. Das Ende der Vorlage ist der Beginn des

Spiels, nur dass Tony diesmal in letzter Sekunde und schwer verwundet entkommt. Von seinem Gangsterversteck in Little Havanna aus versucht er mittels alter Kontakte, erneut zum Paten von Miami aufzusteigen und vier Stadtteile zu erobern. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Natürlich klaut **Scarface** hemmungslos bei den Titeln der **GTA**-Reihe, vor allem bei **GTA San Andreas**. Zur Ehrenrettung von Radical sei aber gesagt, dass sich Rockstar bei der Arbeit an **GTA Vice City** den Film **Scarface** sehr genau angeschaut hat, teilweise ist sogar der Soundtrack identisch. Außerdem retten etliche gute Ideen **Scarface** davor, ein simpler **GTA**-Abklatsch zu sein.

Heiße Ware, schnelle Autos

Das Grundprinzip ist inzwischen altbekannt: Tony läuft durch die Stadt und holt sich an auf der Karte markierten Punkten Missionen ab. Die Aufträge sind gehobener **GTA**-Standard, ein Mix aus Ballereien und Ver-



Im Lauf des Spiels gibt's neue Klamotten. Der blaue Anzug ist Montanas Standardkleidung.



Gespräche und Verhandlungen laufen über den golfspiel-ähnlichen Schwungbalken.

folgungsjagen. Wenn der Weg mal weiter ist, klaut er kurzerhand ein Auto von der Straße und ruft dem Ex-Fahrer noch ein paar unflätige Worte hinterher. Doch Vorsicht: Anders als in **GTA** sind die Polizisten in **Scarface** auf Zack und verfolgen selbst kleinere Vergehen. Ein weißer Rand um die Karte links unten zeigt den Fahndungslevel des Helden. Wenn sich Tony nichts weiter zu schulden kom-

men lässt, färbt sich der langsam wieder schwarz.

Wenn es doch mal zu einem Feuergefecht mit den Gesetzeshütern kommt, steigt der so genannte Druck bei der Polizei. Wenn der auf Maximum ist, kann Tony kaum mehr vor die Tür gehen, ohne sofort verfolgt zu werden. Ähnlich funktioniert der Druck der feindlichen Banden, mit denen Montana um die Vorherrschaft in Miami



Sinnkrise in der Disko: Die Zwischensequenzen bringen viel Atmosphäre.



Mit einem Musclecar jagen wir einen verräterischen Plattenmanager.



Bei der Ballerei im Schnapsladen sammelt Tony ordentlich Mumm. Problem: Wenn im Tumult zu viele Flaschen bersten, ist die Mission gescheitert.

konkurriert. Wenn Sie zu viele Gegner umnieten, fliegen auf der Straße ständig blaue Bohnen in Richtung Tony. Wie werden Sie den Stress mit Polizei und Gangstern wieder los? Natürlich mit Geld. Im jederzeit einblendbaren Imperium-Menü verringern Sie durch saftige Zahlungen den Druck. Allerdings will die Kohle zuvor erstmal verdient werden.

Reich durch Pulver

Tonys Metier ist der Drogenhandel. Von Lieferanten kauft er kiloweise Kokain, das er dann an auf der Karte markierte Kleindealer in 100-Gramm-Päckchen verscheuert. Das so

verdiente Geld sollte er schnell zu einer Bankfiliale bringen und es auf sein Konto einzahlen. Denn wenn Montana mit dem Drogengeld in der Tasche stirbt oder von der Polizei geschnappt wird, ist es futsch. Das bringt spannende Entscheidungen in den Dealer-Alltag: Lieber alles verkaufen und dann mit einem dicken Bündel zum Geldinstitut? Oder doch lieber nach jedem geglückten Deal feige zur Bank fahren? Auf Dauer nervt der ständige Trott aus Einkaufen, Verkaufen und Geldwäsche jedoch, und man wünscht sich leichtere Verdienstmöglichkeiten. Zum Glück kann Tony nach und nach Geschäfte wie ein Pfandhaus, einen Zigarrenladen, die Disco Babylon (bekannt aus dem Film) oder eine schmierige Spelunke kaufen. Dort liefert er die Drogenpäckchen einfach gesammelt ab, der jeweilige Geschäftsführer übernimmt dann gegen einen kleinen Abschlag den Vertrieb der Ware. Das reduziert die zeitraubende Fahrerei immens.

Handeln im Kreis

Egal ob Drogenhandel, Geldwäsche oder die Verhandlungen mit einem Polizisten, nachdem Tony geschnappt wurde – sämtliche Gespräche laufen mit einem Minispiel ab, das an Golf-simulationen erinnert. Sie müssen einen Schwungbalken im richtigen Moment stoppen, damit Tony einen guten Preis herauschlägt, die Bank nicht zu viel »Waschgebühren« verlangt oder der Held dem Knast entgeht. Anfangs ist das System ungewohnt, doch nach ein paar Stunden handeln Sie meist optimale Konditionen aus.

Den so verdienten Zaster stecken Sie entweder in neue Läden oder geben ihn hemmungslos für Luxus aus. Tonys Villa aus dem Film können Sie mit exotischen Gegenständen wie ausgestopften Tigern schmücken – fast wie in **Die Sims 2**. In die Garage stellen Sie einen Sportwagen-Fuhrpark, am hauseigenen Pier liegen die Rennboote. Oder Sie leisten sich

eine eigene Plattenfirma. All diese Reichtümer steigern Tonys Ruf in Miami. Der ist wichtig, denn als geachteter Gangs-



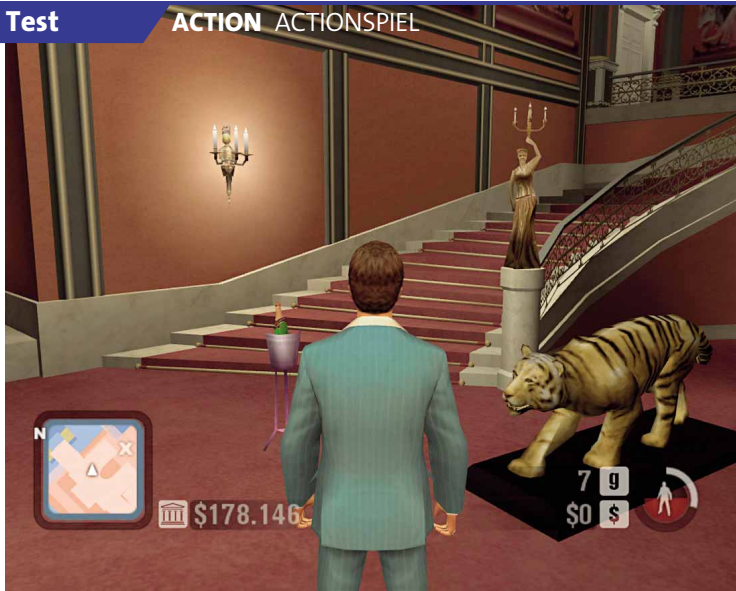
Im Blinde-Wut-Modus bringt jeder Treffer 200 Gesundheitspunkte, Tony ist praktisch unverwundbar.



Cool: Tonys Rennboot hat ein Maschinengewehr.

DIE DEUTSCHE VERSION

Bei der deutschen Version von Scarface hatte Vivendi viel zu entschärfen. Denn im US-Original gibt's neben Blutfontänen auch Trefferzonen, die bei jedem Schuss angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel einem Opfer in die Nieren schießen, gibt's dafür besonders viel Mumm. In der deutschen Fassung sind dagegen nur Kopftreffer effektiv. Bei der rauen Sprache unterscheiden sich die Versionen nicht. Scarface ist so oder so nichts für Jugendliche.



Mit Sektkühler und ausgestopftem Tiger statuen wir unsere Villa »stilvoll« aus.

ter erwirtschaften Sie bei Geschäften mehr Geld.

Blinde Wut gegen Banden

Während seines Aufstiegs legt sich Tony immer wieder mit den etablierten Gangstern Miamis an. Ganz unten in deren Hierarchie steht der Kleinkriminelle Nacho, die Diaz-Brüder kontrollieren den Drogenhandel. Als Endgegner wartet der Kokain-Tycoon Sosa. Feindliche Bandenmitglieder werden auf der Karte als Totenkopf markiert; Tony kann hinfahren und seine Geschäftsinteressen mit stark bleihaltigen Argumenten »durchsetzen«. Klasse: Beim Ballern füllt Montana seinen

Mumm-Meter. Wenn der voll ist, schalten Sie auf Wunsch in den »Blinde Wut«-Modus. In dem schießen Sie aus der Ego-Perspektive auf die Gegner, füllen mit jedem Treffer Gesundheit auf und fluchen dabei wie ein Fuhrknecht. Das ist zwar nicht gerade taktisch fordernd, macht aber einen Heidenspaß!

Wie Kino, nur kantiger

Im Montana-typischen Klartext gesprochen: **Scarface** ist hässlich! Auf den ersten Blick wirkt das Spiel kaum hübscher als das immerhin schon weit über ein Jahr alte **GTA San Andreas**. Doch wie im Rockstar-Titel reißen es die erstklassigen Animationen von Tony und seinen Widersachern heraus, die zahlreichen Zwischensequenzen wirken tatsächlich wie aus einem Guss. Dazu kommt die perfekte Klangkulisse. Sämtliche Sprecher erledigen ihre Arbeit äußerst glaubwürdig, allerdings nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln. Dafür gibt's aber massig Sprachausgabe. Tony kann sogar wahllos Passanten anquatschen, dann entspinnt sich ein kleines, oft extrem witziges Gespräch – meist über Sex. Wenn Sie mit dem Auto unterwegs sind, tönt aus dem Radio ein erstklassiger 80er-Jahre-Soundtrack, in dem nicht nur Rock und Rap, sondern – ganz typisch für Miami – auch jede Menge kubanisches Latinoflair steckt. Und wenn Sie die Musik ganz laut aufdrehen, müssen Sie sich auch Tonys ständiges Geflüche nicht mehr anhören.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3020



Bei Ballereien aus Fahrzeugen hilft die automatische Zielfunktion per rechter Maustaste.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Wenn es je einen GTA-Klon mit Daseinsberechtigung gegeben hat, dann Scarface. Die Geschichte um Tony Montanas zweiten Anlauf protzt mit Ideen wie den Gesprächs-Minispielchen, den Villa-Upgrades oder dem nervenkitzeligen Geldbeutel-Konzept. Dazu kommen unzählige Details wie die Gespräche – etliche Spielstunden habe ich nur Passanten angequatscht! Außerdem gefällt mir persönlich der ungeschminkt-harte Stil von Tony wesentlich besser als das pseudocoole Ghetto-Gehabe in San Andreas. Scarface wirkt einfach erwachsener!

Warum trotzdem nur 84 Punkte? Scarface ist technisch schlichtweg alt. Kantige Figuren, potthässliche Innenräume – das kann nahezu jedes einigermaßen aktuelle PC-Spiel viel besser. Lediglich die stilvollen Animationen retten Tony vor dem Grafikabsturz. Trotz dieses Mangels sollten Sie dem Titel eine Chance geben. Ihnen entgeht sonst eine der wenigen wirklich guten Filmumsetzungen.

»Derbe Sprüche, klasse Action«



SCARFACE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Radical (Simpsons Hit & Run, GS 02/05: 73 Punkte)
PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Englisch, deutsche Untertitel
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch
TERMIN (D) 23.10.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden



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

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell
HILFEN	Einblendungen erklären Zusammenhänge	
SPEICHERSYSTEM	Speicherpunkte	

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 2,6 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte
PROFITIERT VON		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	

- 3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
 - Geforce 6600 GT
 - Radeon X600 / X700
 - Radeon 9700 / 9800
 - Geforce 6800 GT
 - Radeon X800 XL
 - Geforce 7600 GT
 - Radeon X850 XT
 - Radeon X1900 XT
 - Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ teilweise knackige Texturen + Farbwahl + Charakter-Animationen + viel zu wenige Polygone + extrem triste Innenlevels	6/10
SOUND	+ 80er-Jahre-Soundtrack mit vielen Stilrichtungen + Synchronsprecher + Sprachausgabe + Waffen- und Fahrzeugsounds	10/10
BALANCE	+ Rücksetzpunkte + Tutorialmissionen in der Geschichte + Schwierigkeitsgrad steigt stark an... + ...und schwankt danach	7/10
ATMOSPHERE	+ fängt die Atmosphäre der Filmvorlage ein + erwachsener Stil, weniger comichaft als GTA San Andreas + Drogenbaron-Feeling	10/10
BEDIENUNG	+ Maussteuerung + Fahrzeuge gut kontrollierbar + hakelige Laufsteuerung + manchmal Kameraprobleme	7/10
UMFANG	+ riesige Stadt, Miami nachempfunden + unzählige Aufträge mit aufwändigen Zwischensequenzen + Nebenmissionen en masse	10/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Missionen mit Autos, Booten etc. + Mix aus Ballereien und Fahraufträgen + Koks-Vertiklen zu Beginn	8/10
KI	+ recht intelligente Polizisten versuchen, Tony aufzuhalten + Bandenkrieger sind nur strohdummes Kanonenfutter	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ beeindruckender Wut-Modus + Arsenal aus Waffen, Fahrzeugen, Klamotten + Villa-Tuning mit unzähligen Luxusgegenständen	10/10
HANDLUNG	+ Geschichte des Films wird glaubwürdig weitergeführt + Hassliebe zum Helden Tony Montana	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TECHNISCH SCHWACH, ATMOSPHERISCH EIN KNÜLLER.



Quickload, Quickload, Quickload

EL MATADOR

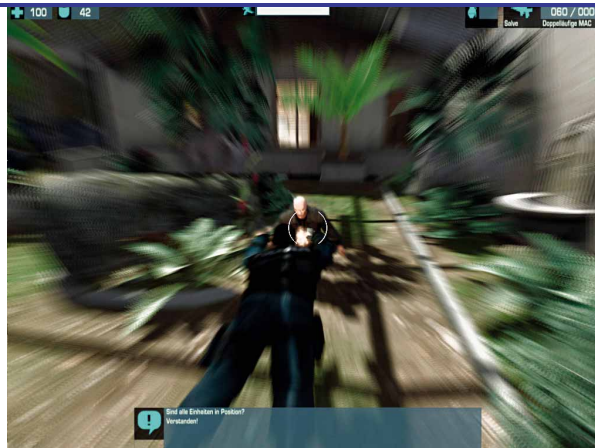
Keine Macht den Drogen! Wer anderer Meinung ist, wird erschossen. Zumindest in Fogsters knallharter Action-Ballerei.

Was macht ein Redakteur, wenn ihm ein Titel wie **El Matador** zum Test vorgelegt wird? Er denkt sich: »Hey, ein durchgestyltes Actionfest mit einem Bullet-Time-Modus wie in Max Payne, einem markigen Drogenszenario und unzähligen Waffen! Das wird cool.« Also wird zunächst ein grimmiges Drogenfahnder-Gesicht samt Sonnenbrille aufgesetzt, dann die Ärmel bis zum Anschlag hochgekrempelt und abschließend im abgedunkelten Raum breitschultrig vor den Bildschirm gesetzt. »Macht euch auf das jüngste Gericht gefasst, verdammte Drogenhändler!«, knurrt der Redakteur, ehe er im Zeitlupensprung in den ersten Schauplatz (einen Clubraum) hechtet – und von Kugeln so durchsiebt wird wie sonst nur

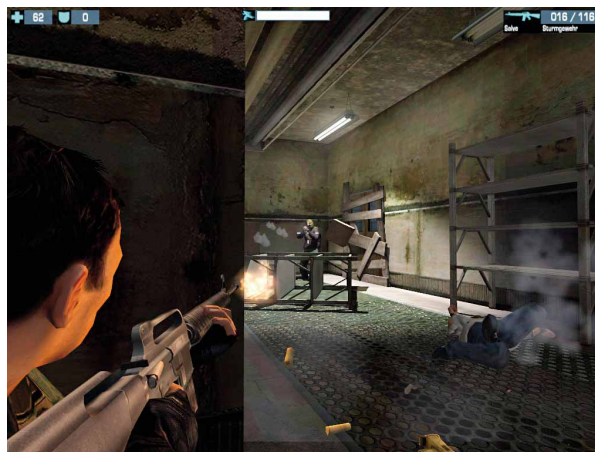
Mafia-Opfer in den **Der Pate**-Filmen. »Autsch«, denkt sich der ex-coole Redakteur da. Also: Sonnenbrille ab, Raum aufgehellt, Ärmel runtergekrempelt und besorgtes Gesicht aufgesetzt (und im Hintergrund lachen schon die Kollegen).

»Einsatz gescheitert«

Das in der Schulterperspektive gespielte **El Matador** hat einen knallharten Schwierigkeitsgrad und ist also kein Fun-Action-Leichtgewicht wie zum Beispiel **Just Cause** oder **Total Overdose**. Stattdessen ist in diesem Spiel vorsichtiges und taktisches Vorgehen angesagt. Erste Konsequenz: Wir bewegen uns ausschließlich in geduckter Haltung vorwärts. Das sieht zwar doof und uncool aus, rettet uns aber im Zweifel das Leben.



Dank gekonntem Hechtsprung in Zeitlupe (Bullet-Time) konnten wir diesen Gegner ausschalten. Der Verzerrungseffekt erschwert allerdings das Zielen.



Einige Innenlevels können grafisch nicht mit den Außenlevels mithalten.

Zweite Konsequenz: Hinter jeder Tür und Ecke lugen wir wachsam mit angelegter Waffe hervor. Dritte Konsequenz: Räume, die wir nicht einsehen können, werden nur noch im aktiven Bullet-Time-Modus betreten.

ten. Vierte Konsequenz: Quicksave, Quicksave, Quicksave.

Trotz all dieser Sicherheitsvorkehrungen bleibt das Spiel ein schwerer Brocken. Das liegt vor allem an den unausbalancierten Gegnern. So passiert es Ihnen regelmäßig, dass Sie mit maximaler Gesundheit und maximaler Panzerung einen Raum betreten und dem Gegner trotzdem ein einziger Schuss reicht (vermutlich ein



So nah am Gegner müssen Sie schnell schießen, sonst sind Sie in wenigen Augenblicken tot. Beachten Sie auch die schöne Weitsicht ①, den physikalisch korrekt umfliegenden Stuhl ② und die zwei Waffen in der Hand ③.



SCHÖNE AUSSICHTEN IN EL MATADOR



El Matador führt Sie immer wieder durch schön anzusehende Außenlevels, zum Beispiel eine Großstadt ①, ein Dschungel-Camp ②, einen Jachthafen ③ oder Dockanlagen ④.

Kopftreffer), um Sie niederzustrecken. Passiert Ihnen das mehrmals hintereinander, sind Sie zu Recht frustriert. Die Quickload-Taste wird so mit der Zeit zu Ihrem besten Freund, auch dank der erträglich kurzen Ladezeiten. Trotzdem bleibt **El Matador** stets spielbar und macht nach ein wenig Eingewöhnung sogar richtig Spaß.

Licht und Schatten

Gelungen ist vor allem die Präsentation des Spiel. Vor allem in den Außenarealen glänzt **El Matador** mit guter Weitsicht, üppiger Vegetation und schönen dynamischen Schatten. Darüber hinaus bieten die Schauplätze reichlich Abwechslung (siehe Kasten). Während wir uns in einem Kapitel durch ein Luxushotel und die heruntergekommenen Gassen von Bogotá kämpfen, erkunden wir später ein abgelegenes Dschungelcamp oder ballern uns von einem privaten Jachthafen zur prachtvollen Villa eines Drogenbarons vor. Das Ganze ist so abwechslungsreich gestaltet, dass man die Linearität der Levels durchaus vergibt und vergisst. Lediglich das eine oder andere Innenlevel erscheint im Kontrast zur Außenwelt sehr trist gestaltet. Als Bei-

spiel seien hier die in Shootern so beliebten Kanalisations- und Tiefgaragen-Level angeführt (gibt es eigentlich grauer Orte als diese?). Der Sound steht der Grafik in nichts nach und macht vor allem eins: ordentlich Lärm. Nur manches Musikstück könnte ein bisschen weniger aufdringlich ausfallen.

Bis an die Zähne

In einigen Levelabschnitten dürfen Sie mit der Unterstützung eines computergesteuerten Teams vorrücken. Sie können Ihren KI-Kameraden zwar keine Befehle geben, aber dafür treffen die ganz ordentlich und suchen gerne Deckung. Selbstverständlich bleibt die Hauptlast aber an Ihnen hängen. Um Ihnen das Leben zu erleichtern, stellt Ihnen das Programm ein großes Arsenal an originalgetreuen Schusswaffen von der Pistole bis zum Raketenwerfer zur Verfügung. Jede zeigt eine andere Wirkung und lässt sich daher sinnvoll einsetzen. Unser Favorit: Mit zwei Maschinenpistolen im Anschlag im Zeitlupenhechtsprung um sich ballern.

Traue niemandem

Die Handlung von **El Matador** um die Zerschlagung eines Dro-

genkartells ist streckenweise etwas wirr erzählt und behandelt die Nebenfiguren stiefmütterlich. Das macht das Spiel aber durch viele, schön inszenierte Zwischensequenzen und die stimmungsvolle Zwielfichtigkeit aller Charaktere wett. Wem Sie trauen können, bleibt bis zum Schluss unklar. Neben dem zurückgeschraubten Gewaltgrad liegen in der Story übrigens die größten Veränderungen zu der mittlerweile indizierten internationalen Version. Trotz allem ist **El Matador** auch in dieser Fas-

sung weder ein Kinderspiel noch ein Spiel für Kinder. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3038



Gelegentlich sind Zwischengegner zu erledigen.

EL MATADOR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Plastic Reality	TERMIN (D)	26.10.2006
PUBLISHER	Brigades (Frogster)	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	keine Jugendfreigabe
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 30 S. Handbuch		

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	
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 2,7 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,7 GB Festplatte	3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,5 GB RAM 2,7 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
PROFILIERT VON: EAX			
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHSCHUTZ Protect Disc
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHERE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	KI	WAFFEN & EXTRAS	HANDLUNG	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schöne Außenlevels gute Weitsicht dynamische Schatten Innenlevels teils trist 	<ul style="list-style-type: none"> es kracht und rummt an allen Ecken ordentliche Sprecher Musik nervt manchmal 	<ul style="list-style-type: none"> sehr schwer Gegner zielen viel zu gut, oft reicht ein einziger Todesschuss teils gegnerische Treffer schon zu Levelbeginn 	<ul style="list-style-type: none"> glaubwürdige Schauplätze für einen südamerikanischen Drogenkrieg viele Zwischensequenzen pausenlose, coole Action 	<ul style="list-style-type: none"> leichtgängige Steuerung Quicksave-Funktion Bullet-Time gut einsetzbar 	<ul style="list-style-type: none"> sechs ordentlich lange Kapitel kein Multiplayer-Modus kaum Wiederspielwert 	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche, atmosphärische Schauplätze spannend aufgebaut nette Physikspielereien linear 	<ul style="list-style-type: none"> Gegner sucht gut Deckung KI-Teamkameraden treffen auch manchmal Aussetzer bei Gegner- und Teamkameraden-KI 	<ul style="list-style-type: none"> riesiges Waffenarsenal jede Waffe mit unterschiedlicher Wirkung und Funktion Schießen mit zwei Waffen gleichzeitig 	<ul style="list-style-type: none"> viele zwielichtige Charaktere coole Sprüche Beziehungen werden nicht vertieft etwas wirr erzählt 	8/10 8/10 4/10 9/10 9/10 7/10 9/10 7/10 9/10 7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SCHÖNE, ABER SEHR SCHWERE DAUERBALLEREI.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich bewundere gerne den Fortschritt in Sachen KI, aber ein Gegner, der mir mit hundertprozentiger Sicherheit jedes Mal einen Todesschuss versetzt, ist mir zuviel. Eine gute KI soll ein Spiel authentisch und fordernd gestalten, nicht frustrierend. Abgesehen von diesen Balance-Problemen haben die Entwickler einiges auf die Beine gestellt: einen launigen Action-Shooter mit ansehnlicher Präsentation und ordentlichem Baller- und Krawall-Faktor. Kein Meilenstein, aber für frustresistente Actionfreunde genau das Richtige.

»El Dificultoso«



Die fantastischen... Zwanzig

ULTIMATE ALLIANCE

Was kann eine Allianz der größten Superhelden aufhalten? Natürlich nichts – außer Schwächen in Sachen Balance, Gegner-KI und Anspruch.



Aus zwanzig Helden wählen wir vier für unser Team.

Wer waren die Helden Ihrer Kindheit? Schwarzenegger, Matthäus, Kohl oder der Duke? Alles Quatsch, natürlich waren es die weltenrettenden Comic-Helden wie Spider-Man, Wolverine oder die Fantastischen Vier. Mit **Marvel: Ultimate Alliance** wird nun Ihr Kindheitstraum wahr: Sie dürfen sie alle spielen! Gleichzeitig! Im Team! Alleine! Mit Freunden! Das wird super! Oder doch nicht...?

Auf zur Schlachtbank

Aus insgesamt zwanzig Marvel-Comichelden, die Sie zum Teil aber erst freispielen müssen, dürfen Sie vier in Ihr Team berufen. Sie übernehmen die Führung eines Helden, der Rest folgt selbständig. Zwischen den

Charakteren können Sie jederzeit frei wechseln. Jeder Held besitzt besondere Superhelden-Fähigkeiten (wie Wolverines Klauen-Angriff), die er mit steigender Erfahrung noch verstärken kann. Im Kampf gegen die Schurkenvereinigung »Masters of Evil« kloppt sich Ihr Helden-trupp durch viele Levels. Dabei entpuppt sich **Marvel: Ultimate Alliance** aber als eher simples Prügelspiel. Die Standardgegner erweisen sich als willenloses Schlachtvieh, bei denen es meist reicht, sie am Kragen zu packen und dann einfach tot zu klicken. Sie können aber auch schlicht an den meisten Feinden vorbeirennen. Die verpasste Erfahrung wird später kaum vermisst, denn wenige speziali-

sierte Helden-Fähigkeiten reichen im Spielverlauf völlig aus.

Wie im Zirkus

Fordernd wird das Spiel erst bei Bosskämpfen. Oft brauchen Sie eine spezielle Taktik, um zu siegen. Dumm nur, dass diese Taktik dann mehrmals stupide wiederholt werden muss, bis der Kampf zu Ende ist. Abwechslung sieht anders aus, wie zum Bei-

spiel das Leveldesign beweist. Höhepunkt ist die »Murderworld«, ein zirkusartiger Freizeitpark, in der Sie die C64-Klassiker **Pitfall** oder **Breakout** nachspielen. Davon hätte es ruhig mehr sein dürfen, ebenso wie von den gelungen Rendersequenzen. Auf Wunsch können bis zu drei Mitspieler einsteigen und kooperativ kloppen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3053

Hier verkloppen Daniel (The Thing) und Patrick (Wolverine) im Koop-Modus ein paar Gargoyles.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Als »Gamepad-scheuer« Mensch war ich zunächst froh um die gut umgesetzte Tastatursteuerung, auch wenn das Spiel mit dem Pad optimal zu spielen wäre. Alles andere als optimal ist dagegen die Spielbalance, denn alleine mit Wolverine und The Thing mache ich schon alles platt. Der Rest des Teams ist dann nur Staffage, ebenso der größte Teil der Rollenspielelemente. Insgesamt ist mir die Prügelei zu anspruchlos, auch wenn mir einige nette Ideen immer wieder ein Lächeln auf die Lippen zaubern.

»Statt Teamarbeit: Solo für zwei«



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Raven Software (X-Men Legends 2, GS 12/05: 70)
PUBLISHER	Activision
SPRACHE	Englisch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch
TERMIN (D)	24.10.2006 (Int.)
CA. PREIS	40 Euro
USK	nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,5 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
2000+ AMD	XP 2800+ AMD	XP 3500+ AMD	■ GeForce 6600 GT
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
7,0 GB Festplatte	7,0 GB Festplatte	7,0 GB Festplatte	■ Radeon 9700 / 9800
	Gamepad	Gamepad	■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFIIERT VON 3 Gamepads

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (4), Arcade (4)
SPIELTYPEN	Offline, Internet
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Offline reibungsloser Koop-Spaß zu viert möglich. Online bisher kaum Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmig und abwechslungsreich + schöne Rendersequenzen + eckige Levels mit groben Texturen + anfangs sehr trist	7/10
SOUND	+ gute Sprecher + nette Musik... + ...aber nicht stimmungs-voll genug + Effekte konnten knalliger sein	7/10
BALANCE	+ leicht ansteigender Schwierigkeitsgrad + Rätselqualität in Ordnung + Lakaien zu leicht + Bossgegner teils langwierig zu besiegen	6/10
ATMOSPHERE	+ unzählige Marvel-Charaktere + viel klassischer Comic-Look + tolle Renderfilme + Innerhalb der Levels wenig Atmosphäre	8/10
BEDIENUNG	+ leichtgängige Gamepad- und Tastaturbedienung + Koop-Einstieg problemlos + miese Kameraführung + kein freies Speichern	6/10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert durch immer neue Team-Kombinationen + Koop- + Online-Modus + keine Bossewicht-Kampagne	8/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + Höhepunkt »Murderworld« mit Arcade-Spielen + nette Rätsel + anfangs ideenlos + Durchrennen hilft	8/10
KI	+ Teamkameraden agieren eigenständig + Gegner doof wie ein Sack Kartoffeln + auch Bossgegner mit simplen Taktiken zu besiegen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Helden + Charakterboni durch Gegenstände und Team-Rufpunkte + viele Boni wie Zeichnungen, Filme, Infos, etc.	9/10
HANDLUNG	+ der ultimative Kampf »Gut gegen Böse« + viele Helden erzählen ihre eigene Geschichte + Handlung inhaltlich wenig spannend	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: TEILS IDEENREICHE, TEILS ODE COMIC-PRÜGELEI.



QUICKLINK 3068

BIONICLE HEROES

Nicht alles aus Lego ist automatisch gut.



Die actiongeladenen Ballereien sind zwar effektiv, aber anspruchslos und oft unübersichtlich.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 12 Jahren

Wenn ein Actionspiel von den **Lego Star Wars**-Machern kommt, das zufällig ebenfalls im Lego-Universum angesiedelt ist und auch noch fast gleich aussieht, kann man eigentlich davon ausgehen, es mit einem ähnlich hochkarätigen Produkt zu tun zu haben. Eigentlich. In der Praxis krankt **Bionicle Heroes** aber an unzähligen Designmacken, durch die trotz des coolen Szenarios kaum Spielspaß aufkommt.

Wie in **Lego Star Wars 2** steuern Sie den Helden (am besten per Gamepad) aus der Schulterperspektive. Nerviger Unter-

schied: Der Charakter läuft nicht in der Mitte des Bildes, sondern klebt am linken Rand – ständige manuelle Kamerakorrekturen sind deshalb nötig. Eine Story suchen Sie in den über 20 langen und recht hübsch gestalteten Levels vergebens. Stattdessen laufen Sie ziellos von A nach B, ballern auf massenhaft Gegner (die natürlich effektiv auseinander fallen) und lösen wie in **Lego Star Wars** per Machtspruch simple Bauklötzchen-Rätsel. Auch die zahlreichen Endbosse lassen sich stets mit derselben Taktik besiegen. Nett: Im Verlauf sammeln Sie wechselbare Masken, durch die Sie andere Fähigkeiten (etwa übers Wasser gehen) und Waffen bekommen. Taktik gibt's trotzdem keine, durch die automatische Zielfunktion müssen Sie einfach nur draufhalten – nix für Profis. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/894

DANIEL MATSCHIJEWSKY daniel@gamestar.de

Die beiden Lego Star Wars-Titel waren riesige Erfolge – klar, sind ja auch hervorragend gemachte Spiele. Deshalb überrascht es mich umso mehr, dass Bionicle Heroes an solchen Kinderkrankheiten (miese Kamera, keine Story, etc.) leidet und durch die fehlende Abwechslung lieblos designt wirkt. Da kommt unweigerlich das Gefühl auf, dass da jemand mit einem bekannten Namen schnelles Geld machen wollte und das eigentliche Spiel hinter der Lizenz vergessen hat. Schade um die coolen Figuren. Ich bleibe lieber bei Luke und Co.

»Unkreativ gebaut«



BIONICLE HEROES

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Traveller's Tales / Eidos
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1.4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

57

Mit der Lizenz zum Fliegen

ERAGON

Koop-Modus, massig Gegner zum Verhauen, Drachenflüge – klingt nach viel Actionspaß. Wenn es sich doch nur besser steuern ließe!

Weihnachten ohne Fantasy-Blockbuster ist wie, äh... Weihnachten ohne Fantasy-Blockbuster. Da in diesem Winter weder der Ring-Krieg tobt, noch Harry Potter seinen Zauberstab schwingt, müssen eben Drachen her. **Eragon** mit John Malkovich und Jeremy Irons in den Hauptrollen kommt am 14. Dezember in die Kinos, zwei Wochen zuvor ver-

öffentlicht Vivendi das dazugehörige Actionspiel. Zwar bleibt der Titel weit hinter der Konkurrenz wie **Die Rückkehr des Königs** zurück, eine Lizenzgurke ist **Eragon** jedoch beileibe nicht.

Kein Kamera-Oscar

Ähnlich wie in **Devil May Cry 3** steuern Sie die beiden Helden (Bauernlummel Eragon und seinen Mentor Brom) alleine oder zusammen mit einem Kumpel durch stimmige Levels, verhauen massenhaft Monster, lösen einfache Rätsel und folgen der Filmhandlung. Allerdings empfehlen wir ein Gamepad, mit der Tastatur geraten Sie spätestens bei komplizierten Kombos ins Schwitzen. Davon gibt es eine Menge, vom Schwerthieb im Sprung bis zum mächtigen, aber kniffligen Rundumschlag. Größtes Problem in den ansonsten recht taktischen Scharmützel ist die feste Kamera. Wenn die nicht gerade zu weit weg oder zu nah am Geschehen dran ist, verdeckt sie häufig die Sicht auf Gegner, Schatztruhen

oder schlicht den Weg zum nächsten Abschnitt – frustrierend! Das Leveldesign (besonders bei den Außenarealen) ist auf hohem Niveau, aber streng linear. Gerade die seltenen Drachenflüge wirken durch vordefinierte Flugbahnen wenig spektakulär. Technisch kommt **Eragon** kaum über den Durchschnitt: Texturen und Soundeffekte passen, die An-



Die simplen Flugsequenzen verlaufen streng linear.



Per Finishing-Moves geben Sie Gegnern den Rest.

imationen und lahmen Sprecher hingegen stören schon nach wenigen Minuten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M177

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamstar.de

Zugegeben, bei Actionspielen mit Filmlizenz bin ich skeptisch, immerhin hat sich Fluch der Karibik kürzlich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. **Eragon** hingegen macht durch die taktischen Kämpfe durchaus Laune. Warum das Entwicklerteam – das immerhin für das ordentliche Demon Stone verantwortlich zeichnet – allerdings eine so miese Kamera eingebaut hat, ist mir schleierhaft. Schon nach zehn Minuten wollte ich mein Gamepad wegen der mangelnden Übersicht in die Ecke pfeffern. Wären das gelungene Leveldesign und der coole Koop-Modus nicht...

»Kein Höhenflug, aber fast«



Während KI-Arbeiter das Feuer bekämpfen, lenken wir zu zweit im Team Barbaren ab.

ERAGON 3D-ACTION

ENTWICKLER Stormfront (Demon Stone, GS 03/2005: 77 Punkte)
PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2006
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



► AB 16/18-DVD: Test-Check



► USK: ab 16 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
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD
512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl. Gamepad	3,5 GB Festpl. Gamepad

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON Microsoft Xbox 360-Controller
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Modus (2)
SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Launige Kloppelei an einem PC. Auf Dauer aber zu anspruchsvoll.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + polygonarme Figuren - schwache Effekte - teils lächerliche Animationen	5/10
SOUND	+ gute Schlachtengeräusche + teils gelungene Musik - mäßige Sprachausgabe	6/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + vor jeder Mission wählbar - Checkpoints fair verteilt - für Profis generell zu leicht	7/10
ATMOSPHERE	+ stimmungsvolle Umgebungen + launiges Monsterkloppen - Filmcharaktere nur bedingt erkennbar	6/10
BEDIENUNG	+ sehr eingängig mit Gamepad... - aber umständlich mit Tastatur - katastrophale Kameraführung	4/10
UMFANG	+ viele Geheimnisse + Koop-Modus + 16 Missionen... - ...die aber häufig sehr kurz sind	7/10
LEVELDESIGN	+ teils aufwändig gebaut + Drachenflüge + gewaltige Außenlevels - langweilige Innenareale - viel zu linear	8/10
KI	+ intelligenter KI-Helfer + Gegner unterscheiden sinnvoll in Nah- und Fernkampf + nutzen Spezialmanöver - sonst dämlich	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ zahlreiche Schwertkombos + Bogen und Zaubersprüche + KI-Kollege + Finishing-Moves - viele Kombos unnötig	8/10
HANDLUNG	+ folgt locker der Buch- und Filmhandlung + stylische Zwischensequenzen - wenig spannend inszeniert	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT: NETTE, ABER UNNÖTIG UMSTÄNDLICHE KLOPPERLEI.



MEISTERJÄGER WINTEREDITION



Mit gutem Auge erlegen wir einen Hasen.

Alle Jahre wieder kommt ein **Moorhuhn-Klon**. Diese Weihnachten werden wir mit der **Meisterjäger Winteredition** beglückt. Mit einer Schrotflinte balieren wir auf allerlei Wildtiere. Das Frustrierende ist, dass wir das erlegte Vieh danach nicht braten und essen können. Denn nur so hätte das Spiel einen Sinn gehabt. **PCL**

MEISTERJÄGER WINTEREDITION

GENRE Action
PUBLISHER Beat Games / Bhv
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 700 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

14
SPIELSPASS

PIZZA COMMANDER



Die Pizza ist fast fertig. Es fehlt Käse – und Spaß.

Als Stubenfliege schwirren Sie um schwebende Kartons und sammeln Zutaten für Pizzas. Nochmal: Als Stubenfliege schwirren Sie um schwebende Kartons und sammeln Zutaten für Pizzas. Lassen Sie diesen Satz auf sich wirken. Dämmert Ihnen, wie stupide, hirnrissig, überflüssig **Pizza Commander** ist? Gut, nicht kaufen! **GR**

PIZZA COMMANDER

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Quicksand / Novitas
CA. PREIS 11 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND

17
SPIELSPASS

ANTIKILLER



Russische Mafiakiller mit Moorhuhn-IQ.

Wer hinter dem Titel **Antikiller** ein pazifistisches Anti-Killerspiel erwartet, wird enttäuscht. Genauso wie Action-Fans. Dieser armselige Shooter basiert auf einem gleichnamigen russischen Actionfilm-Machwerk. Das Spiel unterbietet den Film mit Anti-Spielspaß, Anti-Grafik und Anti-KI. Also: Anti-Kaufempfehlung. **PCL**

ANTIKILLER

GENRE Action
PUBLISHER Obik / Incagold
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

22
SPIELSPASS

DRACULA TWINS



Dracana wehrt mit der Peitsche Zombies ab.

Wie einfallsreich! Drac und Dracana heißen die Helden im Jump&Run **Dracula Twins**. Sie wählen zu Beginn zwischen den beiden, spielerisch ändert sich jedoch nix: hüpfen, Kisten schieben, Peitsche schwingen, Schalter suchen, Monster rösten. Nett, angesichts der jugendlichen Zielgruppe jedoch stellenweise zu schwer. **MS**

DRACULA TWINS

GENRE Jump&Run
PUBLISHER Legendo
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG GUT

66
SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check

THE MARK

Geschmackloses Szenario, belangloses Spiel.

Geteiltes Leid ist doppeltes Leid, zumindest in **The Mark**. Denn im Ego-Shooter von Jowood greifen gleich zwei Helden zur Wumme: US-Soldat Hawke und Geheimagent Fletcher sollen einen Terroranschlag auf London verhindern. Das Besondere: Vor jedem Einsatz ent-

scheiden Sie, mit wem Sie in den Kampf ziehen – um den Partner kümmert sich entweder die KI oder ein Kumpel im Kooperativ-Modus. Eigentlich eine nette Idee, wäre es nicht komplett blödsinnig, Fletcher zu wählen. Denn während der Agent den hirnlos anstürmenden Gegnerhorden nur mit einer Schrotflinte gegenübersteht, ballert Hawke sofort mit einer durchschlagkräftigen MP samt Zielvisier. In brenzligen Situationen wechselt Hawke in die begrenzt verfügbare Bullet-Time und mähnt seine Feinde in effektarmer Zeitlupe nieder. Das kümmerliche Spezialfähigkeiten-Pendant von Fletcher: ein Infrarot-Sichtgerät.

Noch weniger Hirn als ins Charakter-Design haben die Entwickler in die Gestaltung der Einsatzgebiete gesteckt: So ent-



Daniel und Heiko ballern im Kooperativmodus auf hirnlose Terroristen.

steht in einer sibirischen Fabrikhalle aus dem Nichts eine Laufplanke zu einem Baugerüst, nachdem Sie eine Bombe platziert haben. Neben einer ganzen Palette solcher Logiklücken liefern die Level allerdings auch ein paar spannende Momente, etwa wenn Sie in engen Minenstollen vor einem Radlader fliehen. Den Großteil der Zeit verbringen Sie dennoch mit stumpfen Balleereien, bei denen **The Mark** die Grenzen des guten Geschmacks

oft meilenweit überschreitet – etwa wenn Sie in einem irakischen Dorf Dutzende Selbstmordattentäter mit Sprengstoffgürteln erschießen. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2960

THE MARK

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	T7 Games / Jowood
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

49



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3076

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Laut dem Publisher Jowood wurde **The Mark** als »spielbarer B-Movie« konzipiert. Gratulation, das Konzept ist aufgegangen: billige Technik, Logiklücken an jeder Ecke, hirnloses Kanonenfutter und eine Story, die gekonnt Klischees mit Geschmacklosigkeiten mixt. Jetzt muss mir Jowood nur noch erklären, warum ich einen B-Movie spielen soll, wo's dort draußen doch so viele spielbare A-Movies gibt.



»B-Movie? B-Ego-Shooter!«

LUCAS DER AMEISENSCHRECK



Spielheld Lucas als Kammerjäger.

Computergenerierte Animationsfilme haben Konjunktur, die Spiele dazu ebenso. Beides leidet zunehmend unter Mittelmäßigkeit. Wie das Action-Adventure **Lucas der Ameisenschreck** zum wenig erfolgreichen Film: für Kinder zu schwer, für Erwachsene zu langweilig. Einzig das vielfältige Leveldesign erfreut. **PCL**

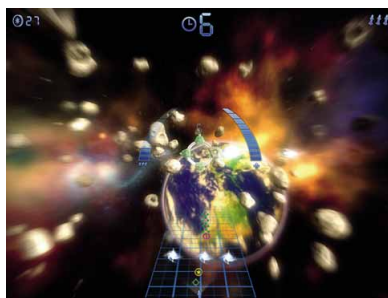
LUCAS DER AMEISENSCHRECK

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Midway / Warner
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

47

SPIELSPASS

ROCKET RACER



Wir rasen als Rakete auf das nächste Tor zu.

Mit einer Rakete fliegen Sie durch Weltraumtore und weichen dabei Asteroiden aus. Zwischendurch sammeln Sie Bonusgegenstände auf. Nach 15 kurzen, aber eintönigen Levels ist **Rocket Racer** dann zu Ende. Spaß haben Sie dabei keinen, dafür sieht das Spiel einfach zu hässlich aus und bietet viel zu wenig Abwechslung. **PM**

ROCKET RACER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Quicksand / Novitas
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

21

SPIELSPASS

KENNY'S ADVENTURE



Kenny sammelt Gold, das im Meer rumschwebt.

Jump&Runs gibt's ja nicht mehr so viele für den PC. **Kenny's Adventure** demonstriert, warum: Dem Abenteuer des Dreikäsehochs geht beim Goldmünzensammeln am Meeresgrund in immergleichen Simpel-Levels die Luft aus. Inhaltlich ist die 2D-Springerei so originell, wie dem Meer beim Sandwaschen zuzuschauen. **CS**

KENNY'S ADVENTURE

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Divo Games / Edel Interactive
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

34

SPIELSPASS



► DVD: Test-Check



► DVD: Test-Check

B.O.S. BLACK-OUT SAIGON

Dschungel zum In-der-Pfeife-Rauchen.



Die KI-Kameraden treffen nichts und laufen uns zu allem Überfluss ständig vor die Flinte.



USK: Keine Jugendfreigabe

Beim zweiten ohne Hauptprogramm laufenden **Bet on Soldier**-Addon **Black-out Saigon** hat das Entwicklerstudio Kylotonn alle bisherigen Macken der Vorgänger beibehalten und gleich noch welche draufgelegt. Schon im Intro nerven falsche Skalierungen und Fehlermeldungen wegen fehlender Untertitel – und dass das Intro aus **Bet on Soldier** stammt und gar nicht zu **Black-out Saigon** passt, davon fangen wir gar nicht erst an. Laut Handbuch spielen Sie Hang Shaiming, einen Offizier der Supermacht-VAN, zehn Jahre vor den B.o.S.-Gladiatorenkämpfen. Im Spiel heißt die VAN zwar UAN, und Shaiming nimmt sehr wohl an B.o.S.-Kämpfen teil, aber ver-

gessen wir die Story. Vor den Einsätzen kaufen wir Rüstung, Gewehre und KI-Kameraden in einem Menü, bei dem die Waffenbeschreibungen nicht stimmen. Aber vergessen wir die Bedienung. In der ersten Mission sollen wir Mechs ausschalten. Hätten wir das gewusst, hätten wir einen Raketenwerfer gekauft – wir müssen neu starten. Vor dem Kampf speichern wir lieber. Das kostet Geld, geht nur an speziellen Terminals und pro Terminal nur einmal. Also quer durch das hässliche Schlauchlevel zurück zu einem anderen rennen und sich dabei Shaimings nerviges Gehechel anhören. Aber vergessen wir Sound und Grafik. Im nächsten größeren Gefecht schmirt das Spiel unter diesem Pfeifen und mit samt Windows ab. Aber vergessen wir **Black-out Saigon**.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3070

ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/05

B.O.S.: BLACK-OUT SAIGON

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Kylotonn / Frogster
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgesch.
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51

TT COVERT OPERATIONS

Billig-Shooter aus der Fließbandproduktion.



Wenn die Gegner keinen Panzer haben, sind sie keine echten Gegner, sondern tot.

Wie die vier Vorgänger ist auch **Terrorist Takedown**:

Covert Operations ein schnell hingeclatschter Ego-Shooter, dem es an essentiellen Dingen mangelt – vor allem an Spaß. Sie befinden sich als Soldat mit einer kleinen Einheit der US-Armee irgendwo im südamerikanischen Dschungel und müssen gegen die wahnsinnig gut ausgestatteten Schergen eines Drogenkartells antreten. Die Burschen verfügen tatsächlich über Panzer, Kampfhelikopter und Luftabwehrraketen und machen auch regen Gebrauch davon. Gleich in der ersten Mission rücken ein Panzer, diverse gepanzerte Fahrzeuge und ein Hubschrauber an. Sie bekommen zwar über Funk Anweisungen, wie Sie die Situation lösen können, aber die könnten auch auf Chinesisch sein, so unpräzise sind die Hinweise. Zudem ist alles grässlich gesprochen. Das Elend ändert sich auch in späteren Einsätzen nicht zum Guten: Im Kern holzen Sie entweder mit zahlreichen Sturmgewehren, Raketen oder Granaten die Gegner um, oder Sie picken die Burschen per Scharfschützengewehr aus dem Grün. Das Grün

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich schätze, die Produktionskosten eines **Terrorist Takedown**-Spiels sind niedriger als der Preis für einen Fünferpack Socken im Schlussverkauf, was bestimmt zu horrenden Gewinnspannen führt. Aber irgendwann muss auch mal gut sein. Allein die Vertonung beleidigt dermaßen meine Ohren und mein Hirn, dass ich nach fünf Minuten **Covert Operations** mit drei Stunden sinnlosem Büroalaver nachspülen muss, um wieder halbwegs klar hören und denken zu können. Das ist deutlich zu viel Aufwand für Dummgeballere.

»Aufhören!«



ist tatsächlich recht hübsch geraten, nutzt doch **Terrorist Takedown** seit dem Vorgänger **War in Colombia** die **Chrome**-Engine. Übrigens soll wohl **Covert Operations** die Geschichte aus **War in Colombia** weiter erzählen. Schicke Idee, wenn da eine Geschichte gewesen wäre.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3062

TT: COVERT OPERATIONS

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

35



AB 18-DVD: Test-Check



USK: Keine Jugendfreigabe

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

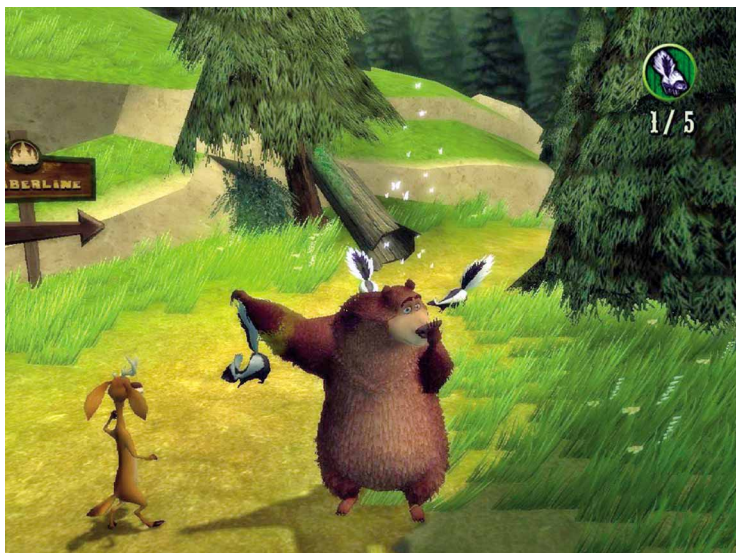
Bullets over San Salvador? Babes of Sachsen-Anhalt? Noch so ein Spiel ertrage ich nicht. **Black-out Saigon**, das im Spiel übrigens **Black-out on Saigon** heißt, macht sogar noch mehr falsch als die Vorgänger. Was soll dieser Sch...äh, Shooter? Wollen Kylotonn und Frogster keine Käufer? Das geht auch leichter: Liebe Leser, bitte kaufen Sie **Black-out Saigon** nicht.

»Blödsinn ohne Spaß«



JAGDFIEBER

Ein dicker Bär hat's ganz schön schwer.



Fünf Babystinktiere wollen zu den motzenden Eltern gebracht werden.



USK:
ab 6 Jahren

Boog, der dicke wie zahme Bär, ist nicht nur der Hauptcharakter des Kinotricksfilms **Jagdfieber**, sondern auch der des gleichnamigen Actionspiels. In Letzterem muss Boog zusammen mit seinem Freund Elliot, einem irren Hirsch, aus der Wildnis zurück in seine Heimatstadt finden. **Jagdfieber** richtet sich zwar ganz klar an die Kleinen bis etwa 14 Jahre, macht aber auch gestandenen Redakteuren eine Menge Spaß – allein wegen der hübsch knuffigen Animationen und der bekloppten Dialoge. Jungspieler freuen sich zudem über Aufga-

ben wie Hirschweitwurf, Schorkriegel-Schnellfuttern, Baby-stinktjerjagd. Zwischenzeitlich braucht Elliot immer mal wieder Hilfe, um die Frau seines Herzens zu umwerben, die fische Hirschdame Giselle.

Je weiter Boog und sein Kumpe durch den Wald kommen, desto mehr Bonuspunkte sammeln sich auf des Bären Konto, die er in Superhirschweitwurf oder besseren Geruchssinn investieren kann. Mit seiner Schnupperr Nase erstöbert er dann etwa Würmer tief im Boden, mit denen er Tiere besticht, die ihm den Weg blockieren – wie zwei Tratschstinktiere, die sich in herrlichstem Berlinerisch beschimpfen. Kleinere Minispielchen wie Blumenwettplücken gegen andere Hauptfiguren aus dem Kinofilm sorgen für reichlich kindgerechte Abwechslung und schulen die Motorik.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3028

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Boog ist ein herziges Kerlchen, das man einfach drücken will, so herrlich tapsig ist es. Elliot ist angenehm durchgeknallt. Und wenn Stinktjerpärchen das Berlinern beginnen, ist Grinsen nicht zu vermeiden. Jedoch sind die Spielchen für Erwachsene wenig fordernd, und vom lustigen Drumherum allein wird man nicht satt. Aber Jagdfieber ist ideal, um sich mit den Kleinen vor den PC zu hocken und ihnen eine Weile beim Spielen zuzuschauen. Ich überlege, ob ich Jagdfieber nicht selber Jungverwandten zu Weihnachten unter den Baum lege.

»Für die Kleinen«



JAGDFIEBER

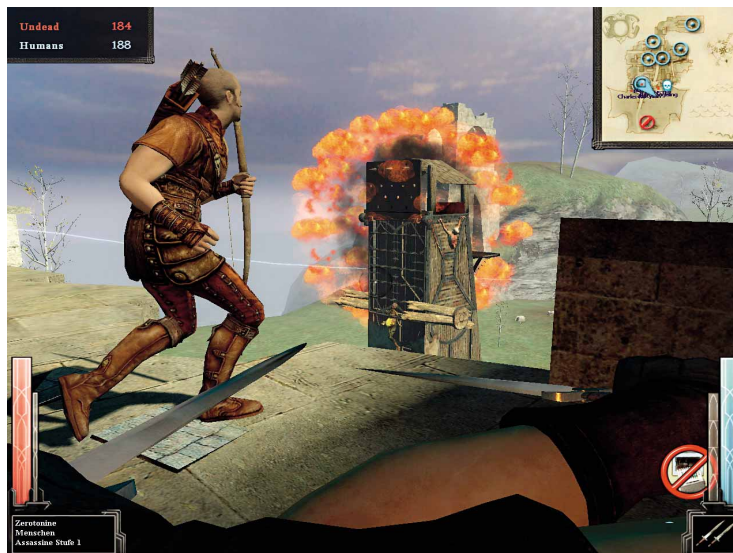
GENRE Actionspiel
PUBLISHER Ubisoft / Ubisoft
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,5 GHz,
256 MB
PREIS/LEISTUNG GUT



DARK MESSIAH OF M&M

Die Multiplayer-Modi zur Ork-Schlachtplatte im Nachtest.



Die Untoten wollen mit einem Belagerungsturm die Mauern Stonehelms erobern.

Als Bogenschütze haben Sie es in den Multiplayer-Modi von **Dark Messiah of Might & Magic** nicht leicht. Pfeile fliegen langsamer als Kugeln, und menschliche Gegenspieler neigen zum Ausweichen. Idealerweise positionieren Sie sich also auf den lediglich fünf Mehrspieler-Karten so, dass Sie Engstellen ins Visier nehmen können. Und von denen gibt es reichlich. Magier arbeiten auch mit Geschossen, die – je nach Ausbaustufe – Flächenwirkung entfalten. Denn Sie dürfen wie im Hauptspiel Erfahrungspunkte in neues Können investieren. Weitere Klassen: die Priesterin (Heiler und Unterstützer), Assassine (Dolchnahkampf) und Ritter (Schwertangriffe).

Der spannendste der fünf Spielmodi ist »Crusade« (Kreuzzug). Darin treten (wie auch im Team-Deathmatch und Capture-the-Flag-Modus) Menschen

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Herrlich, endlich zieh' ich in einem Online-Modus mal mit Schwertern, Bögen und Magie in die Schlacht – je nachdem, welche Klasse ich im Multiplayer-Modus von **Dark Messiah** spielen will. Spaß machen alle, wegen der klaren Spezialisierungen entfalten sie ihr ganzes Potenzial aber nur durch geschickte Teamarbeit. Insofern sehe ich gerade den Crusade-Modus als idealen Clan-Tummelgrund und als tolle Alternative zu den üblichen Schieß-mich-tot-Spielen. Nur in Sachen Kartenvielfalt sollte das Programm schnell zulegen!

»Schwerter online!«



gegen Untote an, die sich gegenseitig Flaggenpunkte klauen und so das jeweils gegnerische Team in die Basis zurückdrängen. Um **Dark Messiah** im Internet spielen zu können, müssen Sie Valves kostenlose Plattform Steam installieren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2946

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/06

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

GENRE Actionspiel PUBLISHER Ubisoft / Arkané CA. PREIS 45 Euro

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Crusade, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Flag, Kolosseum
SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Steam
DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Spannende Online-Action mit Schwertern und Magie, toll für Clans.



USK:
keine Jugendfreigabe



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

EIN IQ WIE EISCRÈME

CHAOS. Der Hoffnungsträger dieses Monats, von der Redaktion allgemein, aber auch von mir persönlich, war **Warhammer: Mark of Chaos**. Das Spiel ist auch ganz hübsch geworden, erfüllt aber die hochgesteckten Erwartungen nicht. Was weniger an Spielprinzip, Story, Sound oder Grafik liegt, sondern am schwachen Zusammenspiel von Missionsdesign und KI. Ein hasstig herausgebrachter Patch behebt ein, zwei der größten Macken, kann das Niveau der KI aber auch nicht von »dumm wie ein Höhlentroll« auf »kann mit Messer und Gabel essen« heben. Erstaunlich dabei: Die solide Spielmechanik ist nicht kaputt zu kriegen. Und die **Warhammer**-Welt ist ohnehin eine sichere Bank. Dennoch eine vertane Chance.

ORDNUNG. Sonst war leider diesen Monat nicht viel los im Ressort Strategie. Bischen Weltkrieg, ein paar Addons. Und das übliche Tycoon-Spiel, davon kommt ja jeden Monat eines. Diesmal geht es um die Errichtung eines, gäh, Eiscreme-Imperiums. Wir warten auf Mauspad-Tycoon, Tampon-Tycoon, Klingelton-Tycoon et cetera. Irgendwie scheint es da draußen eisenharte Tycoon-Fans zu geben, die jedes Spiel kaufen.

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

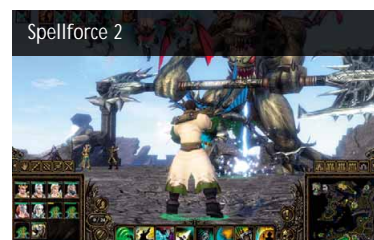
TESTS

Warhammer: Mark of Chaos	90
Heroes 5: Hammers of Fate	96
Aufstieg des Hexenkönigs	98
World War I	99
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht	100
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	100
Battles in Normandy: Die Entscheidung	100
Pony Ranch	100
Vollblut Gestüt	100
Eiscreme Tycoon	100

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 01/2007

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





Oh, eine riesige Kanone! Die Skaven rücken an, um sie zerstören. An sich eine gute Missionsidee, das mopsige Geschütz ist jedoch schwach animiert, eine Mannschaft fehlt.

Kaiser gegen Kriegsgott

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Das Motto des Spiels: »Man kann dem Chaos nicht enttrinnen. Es zeichnet uns alle.« Das trifft auch auf die chaotische KI zu. Machen Sie das Beste daraus, vertrimmen Sie das Pack in spannenden Schlachten.

Der Kaiser ist nur einer unter Gleichen; er erteilt keine Befehle, er macht Vorschläge. Und er schlägt vor, dass Ihr nach Norden marschieret und

das Chaos vernichtet. Dabei werden Tausende sterben? Nun, stimmt. Doch bedenkt: Wenn Ihr den Vorschlag des Kaisers ablehnt, wird er Euch seine Unterstützung entziehen. Dann sterben Tausende. Wollt Ihr das etwa? Puh, keine leichte Wahl, vor die Sie Reichsmarschall Trenckenhoff da in einem Zwischenfilm der Menschenkampagne von **Mark of Chaos** stellt.

Genauer gesagt haben Sie gar keine Wahl, Sie müssen auf jeden Fall in den Chaoskrieg ziehen: Auf einer Karte wählen Sie zwar die nächste Mission, alternative Lösungswege bietet der lineare Feldzug aber nicht. Dennoch ist die Drohung des Marschalls typisch für **Mark of**

Chaos: Das Echtzeit-Taktikspiel fängt das martialische **Warhammer**-Flair perfekt ein, in den professionell vertonten Zwischensequenzen ebenso wie in den blutig-dreckigen Schlachten. Und eine Wahl haben Sie eben doch: Wenn Sie die böse Kampagne wählen, können Sie dem blasierten Kaiser einen Strich durch die Rechnung machen. Dabei werden zwar Tausende sterben. Doch darauf läuft's sowieso hinaus.

Von Elfen und Ratten

Im Gegensatz zum futuristischen **Dawn of War** basiert **Mark of Chaos** auf der Fantasy-Variante des Tabletop-Spiels **Warhammer**. Das Herzstück des Taktikspiels ist die Kampagnenkarte. Hier kommandieren Sie bis zu zwei Armeen: im guten Feldzug Menschen und Elfen, im bösen Chaos-Dämonen und Skaven-Ratten. Die Armeen ziehen allerdings nicht frei durch die Landschaft, sondern lediglich von einem Gefecht zum nächsten. Hin und wieder gabelt sich der Weg, dann dürfen Sie eine optionale Nebenmission bestreiten. Die bringt Ausrüstung für Ihre Helden oder Gold.

Mit dem Edelmetall finanzieren Sie Nachschub, füllen dezimierte Regimenter auf oder kaufen Upgrades für die Soldaten – etwa bessere Rüstungen oder Waffen. Während der Scharmützel dürfen Sie weder Lager bauen noch Truppen rekrutieren. Daher legen Sie vorher fest, welche Einheiten mit aufs Feld dürfen. Im Spielverlauf bilden Sie eine Mischarmee aus erfahrenen Regimentern, die mehr Soldaten enthalten, und aus Neulingen, um die Reihen aufzufüllen. Verluste müssen Sie in Kauf nehmen, weil Sie während der Gefechte nicht speichern dürfen.

Aufprall der Armeen

In **Mark of Chaos** schlagen Sie meist Massenschlachten. Jedes



Im Rattentunnel demonstrieren die Elfen die ideale Aufstellung: Nahkämpfer und Helden vorne ①, dahinter Schützen ②. An der Flanke lauern eine Ballista ③ sowie Reiter ④.



DIE COLLECTOR'S EDITION

Neben der regulären Version von **Mark of Chaos** (45 Euro) erscheint am 24. November auch die Collector's Edition (70 Euro). Darin liegen ein Roman, ein kleines Banner samt Flaggenhalter, ein Poster, ein Artbook sowie der Soundtrack. Ob sich der Kauf lohnt, klären wir zum Verkaufsstart im »Boxenstopp TV« auf GameStar.de.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: B52



So spielen sich die drei Missionstypen



Schlacht: spannend, oft ähnlich.



Belagerung: simpel, aber fordernd.



Heldeneinsatz oder -duell: öde.



Ein Ereignis. Zum Beispiel trifft der Held Verbündete, die Hinweise und Tipps für die nächste Mission geben.



Eine Weggabelung. Das Heer kann zur nächsten Mission marschieren oder zuvor eine Nebenaufgabe lösen.

Im Dorf



In der Kaserne kaufen Sie Truppen, im Tempel füllen Sie Verluste auf.



Beim Schmied kaufen Sie Upgrades für Ihre Armee, etwa Rüstungen.

Auf der Karte bewegen Sie Ihre Armee (links) nicht frei, sondern linear von Punkt zu Punkt. Über die Schaltfläche rechts wechseln Sie zwischen den Heeren: in der guten Kampagne zwischen Menschen und Elfen (Bild), in der bösen zwischen Chaoskriegern und Skaven-Ratten.

Die zweckmäßig-braune Hauptkarte ist das Herzstück der Kampagne, hier wählen Sie den nächsten Einsatz. Zwischen den Missionen besuchen Sie Dörfer, in denen Sie Nachschub kaufen.

Regiment enthält 10 bis 60 Mann, je nach Truppentyp und Erfahrungsstufe. Und in jedem Gefecht prallen mindestens fünf Regimenter pro Seite aufeinander. Die Einheiten sind exzellent ausbalanciert: Chaosreiter galoppieren imperiale Musketiere nieder, haben aber keine Chance gegen Pikenierte. Lahme Ratten-Oger hauen mit einem

Schlag mehrere Krieger der Elfen um, sehen gegen deren Bogenschützen aber kein Licht.

Viele Truppen verfügen über sinnvolle Talente, Elfenschützen etwa senken mit Feuerpfeilen die feindliche Kampfmoral. Denn die Stimmung der Truppen spielt eine große Rolle; wenn eine Einheit zu hohe Verluste erleidet, flieht sie. Zudem

ordnen Sie die Truppen in diversen Formationen an, zum Beispiel sollten die Soldaten unter Kanonenbeschuss lockere Reihen bilden. Die Bedienung funktioniert gut, nur ab und zu wird's fummelig. Wenn Sie einen Helden einem Regiment anschließen, laufen beide sofort aufeinander zu. Das bringt häufig Ihre Formation durcheinander.

Helden und Todeswolken

Neben regulären Truppen führen Sie Helden ins Gefecht, die alleine kämpfen oder sich einem Regiment anschließen. Jeder Recke hat ein Inventar, in dem er etwa Heiltränke oder Ausrüstung mitführt, die seine Kampfkraft erhöht. Zudem sammeln die Anführer Erfahrung. Bei jedem Levelaufstieg investieren Sie einen Punkt in eines von drei Talentgebieten: Kommando (stärkt das Regiment des Heroen), Kampf (erhöht sei-



In dieser Mission kämpfen die Helden alleine gegen Untote – langweilig.

PATCH 1.02 UND DIE FOLGEN

Wir haben sowohl die englische als auch die deutsche Verkaufsversion von Mark of Chaos getestet, Erstere sogar inklusive des US-Updates auf Version 1.02. Der Patch soll zur Veröffentlichung am 24.11. auch für die deutsche Fassung erscheinen und bringt unter anderem die folgenden Verbesserungen:

- Verbesserte Balance: Die Nachladezeiten der Heldenzauber sind höher. Daher sind die Recken nicht so übermächtig. Zudem hat Black Hole Truppenpreise und Gegenstände überarbeitet.
- Weniger Grafikfehler: Belagerungstürme fahren den Laufsteg aus, wenn sie die Mauer erreichen.
- Bereinigter Handels-Bug: Auf der Hauptkarte können die Helden nun Gegenstände tauschen.
- Mehr Multiplayer-Abwechslung: fünf Karten zusätzlich zu den bereits vorhandenen neun.

Alle Fehler beseitigt das Update aber nicht. Uns sind unter anderem folgende Bugs aufgefallen:

- Clipping-Fehler: Helden etwa schweben manchmal neben der Festungsmauer.
- Belagerungs-Bug: Wenn wir Zerfleischer-Dämonen in einen Belagerungsturm schicken, können wir sie nicht wieder herausholen – auch nicht, wenn der Turm die Mauer erreicht. Sie stecken sogar im Wrack, wenn der Turm zerstört wird.
- Maus-Chaos: Hin und wieder verschwindet der Mauszeiger, erst ein Neustart löst das Problem.
- Ruckler: Auch mit 1,0 GB RAM kommen während der Gefechte teils heftige Nachladeruckler vor.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich habe mich so sehr auf Mark of Chaos gefreut. Und jetzt bekommt es nicht einmal 80 Punkte. Bin ich deswegen enttäuscht? Finde ich das Spiel blöd? Ja, vielleicht, aber nur ein ganz kleines bisschen. Denn ich mag die Warhammer-Welt, die Story (und wie sie erzählt wird) und das grundsätzliche Spielprinzip. Ich habe Mark of Chaos trotz der einigermaßen stumpfen Missionen und der steinernen KI mit Freude durchgespielt, mich fast nie gelangweilt und war ein bisschen traurig, als ich den Abspann erreicht hatte. Das kann ich nicht über viele Spiele sagen. Das Flair stimmt, die Mechanismen funktionieren, und es hat Stil. Blutrünstigen Böse-Götter-Dark-Fantasy-Stil zwar, aber eben Stil. Und davon reichlich.

»Die Welt macht's«



Während links die Schlacht tobt, liefern sich der Chaoszauberer und der Drachenreiter der Elfen rechts ein Heldenduell.

ne Schlagkraft) oder Duell (bringt Vorteile im Kampf gegen feindliche Helden). Jeder Recke beherrscht Zauber, die Mana verbrauchen. Den Magie-Treibstoff saugen all Ihre Heroen aus einem gemeinsamen Pool, der sich langsam wieder füllt – oder schnell, wenn ein Held einen Energiestein einsetzt.

In der Verkaufsversion von **Mark of Chaos** sind die Zauber allerdings übermächtig, weil ihre Erholungszeiten im Verlauf der Kampagne fast auf Null sinken. Dann kann etwa der Cha-

osmagier seine Feinde mit einer Todeswolke nach der anderen umhüllen und so in Windeseile töten. Patch 1.02 erhöht die Erholungszeiten, trotzdem sind die Helden sehr mächtige Streiter, die im Alleingang ein ganzes Regiment auslöschen können.

Schlacht nach Schema F

Moral, Formationen, Erfahrung – das klingt nach taktischem Tiefgang, doch viele Missionen verlaufen nach demselben Muster. So stellen Sie Nahkämpfer nach vorne, Fernkämpfer dahinter. An der Flanke wartet eine Kanone, die durch Beschuss Feinde anlockt. Die doofen KI-Gegner versuchen zwar, die gefährlichste Einheit auszuschalten (ergo die Kanone), laufen dabei aber blindlings ins Feuer Ihrer Schützen. Falls die Feinde daraufhin nicht flüchten, werden sie von Ihren Nahkämpfern aufgerieben.

Diese Grundtaktik ist für alle Völker gleich und klappt auf jedem der drei Schwierigkeitsgrade. Auf dem höchsten profitieren die Feinde lediglich von Moralboni. Wirklich geschicktes Taktieren ist selten gefragt. Einmal etwa stürmen Horden von Skaven Ihre Elfenstellung. Doch die feigen Ratten haben einen niedrigen Moralwert. Also kön-

nen Sie ein Regiment nach dem anderen in die Flucht schlagen, indem Sie die Feuerpfeile Ihrer Schützen einsetzen. Solche Herausforderungen sind aber die Ausnahme, nicht die Regel.

Duelle um Mauern

Die Einsatzziele sind vermeintlich abwechslungsreich: Mal fangen Sie Karawanen ab, mal

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Selbst mit Patch 1.2 verbessert sich die Performance nicht. Für große Schlachten brauchen Sie eine extrem starke CPU.
- Am meisten Leistung kitzeln Sie aus dem Spiel, wenn Sie das Self-Shading deaktivieren und die Auflösung verringern.

- Im Multiplayer-Modus braucht Warhammer viel mehr Rechenkraft als in der Kampagne.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT WARHAMMER: MARK OF CHAOS AUF IHREM PC

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

Grafikkarte	1 Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT			
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra		
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT	
	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT 7900 GTX 7950 GX2
Prozessor	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT X1950 XTx
	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
Speicher in MB	Pentium D			915	950		965 XE
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	6000+ FX-62
	Core 2 Duo						E6300 E6600 X6800
	3	128	256	512	768	1.024	1.536 2.048 3.072

Legende	4 technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, alles niedrig, Aus: Detailed Materials, Animated Foliage, Self Shadow, Lens Flare, Bloom	läuft so flüssig: 1280x1024, alles mittel, Aus: Detailed Materials, Self Shadow, An: Animated Foliage, Lens Flare, Bloom	läuft so flüssig: 1600x1200, alles auf Maximum
	ruckelt stark			



Mittels Meteor sprengt der Menschenzauberer einen Rattenhaufen. Die Fähigkeiten der Helden sind extrem stark und entscheiden häufig Schlachten.

jagen Sie Helden, mal sprengen Sie Leuchttürme. Dennoch verlaufen Feldschlachten stets nach dem oben beschriebenen Muster. Belagerungen lockern die Kampagne auf, obwohl sie sich simpel spielen: Mit Leitern, Kanonen oder Belagerungstürmen überwinden Sie die Mauern kleiner Festungen – unter Feindbeschuss. Das ist spannend, aber kein Vergleich zum monumentalen **Medieval 2**.

Eine weitere Auflockerung sind die Duelle: Während der Schlacht können Sie oder der Feind einen Zweikampf anordnen, wenn sich zwei Helden begegnen. Dann zieht sich ein Flammenkreis um die Duellanten, der Rest der Armee kann

nicht eingreifen. Achtung: Die Mission läuft derweil weiter. Die Duelle sind jedoch lahm; im Grunde warten Sie nur, bis sich die Spezialtalente Ihres Helden aufgeladen haben, und klicken dann auf das entsprechende Icon. Dazwischen lassen Sie den Recken Heiltränke bechern. Duellmissionen, in denen Sie nur einen Zweikampf bestreiten, sind öde. Doch wenigstens sind sie schnell vorbei – im Gegensatz zu jenen langweiligen Einsätzen, in denen Sie nur mit ein oder zwei Recken ohne Soldaten ins Gefecht ziehen.

Zu mehr Schlachten

Im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet schlagen Sie Feldschlachten oder Belagerungen gegen bis zu fünf Feinde. Weil hier weder KI-Gegner noch übermächtige Helden stören, ist Köpfchen gefragt. So müssen Sie Ihrem Gegner in die Flanke fallen, seine Kanonen mit Reiterei zerlegen und die Zauber Ihrer Helden stets gut getimt einsetzen. Bei mehr als zwei Spielern gehen allerdings selbst schnelle Rechner in die Knie.

Technisch ist **Mark of Chaos** nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Einheiten sind zwar detailliert, aber teils schwach animiert. Neben Menschenkanonen etwa steht ein Schütze mit Stopfstange, die er aber nicht einsetzt. Dafür untermalt packende Musik die Schlachten, die guten Effekte erklingen in 7.1-Surround. Die Schlachtenstimmung kommt klasse rüber, die größte Stärke von **Mark of Chaos** ist die Atmosphäre. Trotz der Schwächen lohnt es sich also, dem Befehl des Kaisers zu folgen. Äh, dem Vorschlag. **GR**

» [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3021](http://www.gamestar.de/quicklink/3021)



»War gut, aber nicht der Hammer«



Kaiserliche Pikener und Schwertkämpfer greifen Chaoskrieger an. Der Kampfmagier stärkt sein Regiment mit einem Flammenzauber.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS 1.02 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Black Hole (Armies of Exigo, GS 09/05: 80 Punkte)
 PUBLISHER: Deep Silver
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Minibox, 1 DVD, 77 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO: realistisch

MASSSTAB: lokal

SPIELSTIL: Aufbau

EINHEITEN: Individuen

HANDLUNG: einfach

SPASS: Anfangs klasse, bald werden die Schlachten zur Routine.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PROFI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG: leicht

SPIELMECHANIK: einfach

SPIELTEMPO: langsam

HILFEN: Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern nur auf der Karte, nicht im Gefecht

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR STANDARD-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR HIGHER-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM: 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD, 512 MB RAM, 3,8 GB Festplatte

STANDARD: 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD, 1,0 GB RAM, 3,8 GB Festplatte

OPTIMUM: 3,6 GHz Intel A64/3500+ AMD, 2,0 GB RAM, 3,8 GB Festplatte

PROFIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine 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 GT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Schlacht mit/ohne Verstärkung (6), Belagerung (6), Dorf verteidigen (3)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: Gamespy

DEDICATED SERVER: Nein

FAZIT: Spannende, taktisch fordernde Schlachten. Mehr Karten hätten's aber sein dürfen.

BEWERTUNG

GRAFIK: 7/10

SOUND: 9/10

BALANCE: 8/10

ATMOSPHERE: 9/10

BEDIENUNG: 7/10

UMFANG: 9/10

MISSIONSDSIGN: 7/10

KI: 5/10

EINHEITEN: 9/10

KAMPAGNE: 9/10

PREIS/LEISTUNG: GUT

FAZIT: SPANNENDE SCHLACHTEN TROTZ SCHNARCH-KI.



Kleine Helden

HEROES 5 HAMMERS OF FATE

Nach ihrer Auszeit im vierten Teil feiern die Zwerge ihre Rückkehr in die Rundenstrategie-Reihe. Mit Bären und Hämmern wirbeln die Bartträger durch eine packende Kampagne.



Wer klein ist, muss kein schlechter Held sein. Nicht, wenn er einen Hammer hat und auf einem Mammut reitet. Und erst recht nicht, wenn er Bärenreiter sowie brennende Riesenechsen mitbringt. Denn der Held gehört zu den Zwergen, also zur frischen Fraktion in **Hammers of Fate**. Die erste Erweiterung zum Strategiehit **Heroes of Might & Magic 5** führt Sie zurück ins Fantasy-Reich Ashan. Dort reiten Sie rundenweise mit Heroen und Heeren durch detaillierte Landschaften, sammeln Schätze und erobern Städte – nun auch im Schnee, dank eines neuen Grafiksets. War's das? Nein, **Hammers of Fate** bringt noch weitere Neuerungen. Und fesselt **Heroes**-Fans wieder wochenlang.

Spannung mit Isabel

Hammers of Fate führt die Story von **Heroes 5** fort: Die Menschenkönigin Isabel kehrt vom Krieg gegen die Dämonen zurück und verwandelt ihr Reich flugs in eine Diktatur. In der ersten der drei Kampagnen à fünf Missionen übernehmen Sie die Rolle von Freyda, der Heerführerin der Menschen. Die kämpft zunächst gegen Rebellen, merkt aber schnell, dass mit ihrer Kö-



Unsere Zwerghelden erkunden die neue Schneelandschaft, rechts steht eine Gebirgsfestung der Bartträger.

nigin etwas faul ist. Im zweiten Feldzug führen Sie die Zwerge ins Gefecht, im letzten die Dunkel elfen. In der Handlung gibt's wieder Wendungen; die Zwerge etwa gehen einen unheilvollen Handel mit Isabel ein.

Wie im Hauptprogramm erkunden Sie ausgedehnte Landschaften; jede Mission dauert zwischen einer und vier Stun-

den. Die Ziele sind abwechslungsreich. Unter anderem befreien Sie einen Helden oder flüchten durchs Feindesland. Skriptereignisse sowie optionale Aufgaben lockern die Einsätze auf. Wenn Sie etwa den Helden nach seiner Rettung eskortieren, schenkt er Ihnen 50 Krieger. Das letzte Drittel der Mission verläuft aber oft gleich: Sie

erobern alle Siedlungen. Die Einsätze sind generell einfacher als im Hauptprogramm; unfaire Stellen gibt's dennoch. Zum Beispiel stechen Sie in See und werden sofort angegriffen. Wer keine große Armee dabei hat, muss neu laden. Denn im Gefecht gehen die KI-Gegner klug vor, während sie auf der Hauptkarte oft wirt herumreiten.

DAS BRINGEN DIE ZWERGE



Neue Einheiten-Talente: Zum Beispiel können die Schwarzbärenreiter ihre Gegner zurückkommen.



Neue Stadt: Im Lavaschacht der Gebirgsfestung hausen Zwerge, Bären und Feurerechsen.



Neue Kampagnen: Die Herrscher der Bartträger schmieden finstere Pläne. Hat Isabel gewonnen?



Ritter gegen Ritter: rechts die bekannte Variante, links die böse.

Klein, aber zäh

Die Zwerge sind nicht nur klein, sie setzen auch spielerische Akzente. Ihre Einheiten haben frische Talente, Speerwerfer etwa verlangsamen Gegner; Thane richten wenig Schaden an, zerblitzen aber mehrere Feinde gleichzeitig. Am nützlichsten sind die Schwarzbärenreiter, die Gegner beim Angriff zurückstoßen. Dann muss der Feind länger warten, bis er wieder drankommt. Mit Feuer spuckenden Riesenechsen führen die Zwerge zudem eine Drachen-Variante ins Feld. Die Helden der Bartträger beherrschen neben regulären Zaubern die neue Runenmagie: Gegen eine geringe Rohstoffsumme stärken sie Einheiten mit einer Rune. So kann der Trupp etwa Stärkungszauber stehlen oder sich eine Runde lang schneller bewegen.

Böse Engel

Neben den Zwergen bietet **Hammers of Fate** neue neutrale Monster auf, etwa Mantikore, Löwen

mit Skorpionschwanz. Isabells Armeen setzen bössere und stärkere Varianten der bekannten Menschentruppen ein, darunter Blutgreifen und gefallene Engel. Selbst rekrutieren können Sie die Fieslinge nicht, Freyda darf sie aber als Verstärkungen aufsammeln. Apropos Verstärkung: Mit Karawanen schicken Sie komfortabel Einheiten zwischen Städten hin und her. In einem Menü klicken Sie sich die gewünschten Truppen zusammen, die wenige Runden später in der Stadt erscheinen. Weil Sie nicht mehr mit einem Transport-Helden von Stadt zu Stadt reiten müssen, erspart Ihnen das viel Mikromanagement, besonders in den Mehrspieler-Modi. Für die gibt's nun zehn neue Karten. Zudem dürfen die Rivalen auch simultan ziehen. Das führt allerdings zu Hektik; wer seine Helden als erster bewegt, ist stets im Vorteil.

Lange fesselnd

Die letzte große Neuerung von **Hammers of Fate** ist der Generator für Zufallskarten. Der spuckt neue Landstriche für Solo- und Mehrspieler-Partien aus, nach Ihren Vorgaben. Sie wählen aus vier Größen und bestimmen, ob es Untergrund-Tunnels geben soll. Zudem legen Sie die Stärke der neutralen Monster sowie die Spielerzahl (zwei bis acht) fest. Unsere Testkarten waren stets gut ausbalanciert: Kein Spieler hat zu viele oder zu wenige Ressourcen, alle Kartenteile sind zugänglich. Dafür müssen Sie auf Quests und Schlüsselmeister-Zelte verzichten. Zudem wirken die symmetrischen Karten auf Dauer eintönig.

Hammers of Fate profitiert von den Verbesserungen aller bisherigen **Heroes 5**-Patches,



Die Zwerge belagern eine ihrer Städte, die von Isabells Truppen besetzt ist.

darunter der Karteneditor sowie der für Einsteiger ideale Schwierigkeitsgrad »leicht«. Selbst die Änderungen der taufrische Version 1.4 vom 10. November sind mit drin, zum Beispiel sehen Sie im Heldeninventar nun eine Anziehpuppe. Damit Sie Ihrem kleinen Helden seinen Hammer direkt in die Hand drücken können.

GR
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E62

ZWergenKÄFER

In **Hammers of Fate** sind uns zwei Bugs aufgefallen:

- Als wir in der dritten Zwer-genmission den Helden befreien (wenn auch erst nach zwei von drei Wochen), galt das entsprechende Missionsziel trotzdem als gescheitert. Nachdem wir den Einsatz neu gestartet hatten, konnten wir den Auftrag allerdings erfüllen.
- Im Zufallsgenerator sind die Optionen für die Untergrund-Tunnels vertauscht. »Nicht vorhanden« bedeutet »vorhanden« und umgekehrt.



HEROES 5: HAMMERS OF FATE RUNDENSTRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER	Nival (Heroes of Might & Magic 5, GS 07/06: 86 Punkte)
PUBLISHER	Ubisoft
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch
TERMIN (D)	15.11.2006
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 HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	Geforce 6600 GT
800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 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

PROFIERT VON	Dual-Core-Prozessoren, Ageia PhysX, Philips AmBX
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Safedisk
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Freies Spiel (8), Szenario (8)
SPIELTYPEN	Internet, LAN, Hotseat
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Der Simultanmodus ist hektisch, der Ghost-Modus nicht verbessert. Für Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Zaubereffekte + flüssig animierte Einheiten + Landschaften voll netter Details + teils schwache Texturen	9/10
SOUND	+ orchestrale Ohrwurm-Musik + gute Kampfeffekte + professionelle, passende Sprecher + kein Surround	9/10
BALANCE	+ ausbalancierte Zauber + Einheiten allesamt nützlich + meist fairer als das Hauptprogramm... + aber nicht immer	8/10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige und lebendige Fantasy-Welt + Wiedersehen mit bekannten Helden + sieben individuelle Völker	10/10
BEDIENUNG	+ alle Funktionen einfach erreichbar + Tooltips + Karawanen zum Truppentransport + 3D-Ansicht stellenweise unübersichtlich	8/10
UMFANG	+ ein frisches Volk + drei umfangreiche Kampagnen + Generator für Zufallskarten + funktionsgewaltiger Karteneditor	10/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele + große Karten + im Endspiel meist gleiche Mechanik: nach und nach alle Städte erobern	8/10
KI	+ im Kampf setzen die Gegner Zauber und Einheiten schlaue ein... + ...auf der Hauptkarte hingegen irren die Feinde häufig	6/10
EINHEITEN	+ taktische Tiefe dank großer Vielfalt + sinnvolle Spezialfähigkeiten + Zwerge bringen neue Talente und Runenmagie	9/10
KAMPAGNE	+ gute, wendungsreiche Story + »Nur noch eine Stadt«-Suchtfaktor motiviert + nur drei Völker spielbar	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: GUTES, UMFANGREICHES ADDON. MIT ZWergen!



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich mag die Zwerge, weil sie sich gut in **Heroes 5** einfügen: Runenzauber und frische Fähigkeiten wie der Bären-Rückstoß bringen noch mehr taktischen Tiefgang in die fordernden Schlachten. **Hammers of Fate** verpackt das »Nur noch eine Stadt«-Prinzip wieder in eine packende Kampagne, obwohl ich gerne alle Parteien angeführt hätte. Dem simultanen Mehrspieler-Modus kann ich nichts abgewinnen; **Heroes 5** ist nicht auf Hektik ausgelegt, sondern auf geruhames Taktieren. Insgesamt bietet **Hammers of Fate** aber massig Heldenstoff für faire 25 Euro, der Generator für Zufallskarten rundet das Paket angenehm ab. Wer **Heroes** mag, darf den Zwergenaufstand probieren.



»Lang leben die Kurzen!«



Hoch vom Norden, da komm' ich her

SUM 2 AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

Schlacht um Mittel Erde 2 bot packende Echtzeit-Gefechte, schwächelte aber bei Story und KI. Das erste Addon soll nun für mehr Abwechslung sorgen.



Die Eislawine begräbt mehrere Bataillone unter sich.

FACTS

- Kampagne mit 8 Missionen plus Epilog
- 20 Skirmish-Karten
- Angmar-Fraktion
- 13 neue Einheiten für bekannte Parteien
- 8 neue Helden

Mal was Neues: Nachdem der Ringkrieg gegen Sauron von Electronic Arts bereits in zwei Spielen ausgeschaltet wurde, führt Sie das Addon **Aufstieg des Hexenkönigs** weit in die Vergangenheit von Tolkiens Fantasywelt zurück. In der Kampagne befehligen Sie als bössartiger Hexenkönig einen Vernichtungskrieg gegen das in drei Teile zerfallene Menschen-Königreich Amor. Zunächst ohne Truppen und Land erobern wir das im eisigen

Norden gelegene Angmar und bauen eine Armee aus kampfstarken Schneetrollen, orkischen Wolfsreitern und vererbten Númenor-Menschen auf. Vor allem die Zuchtmeister erweisen uns gute Dienste und ermöglichen neue taktische Feinheiten: Wenn wir von Kavallerie angegriffen werden, beschwören wir Speerschleuderer, während sich die Wolfsreiter mit Vorliebe auf Bogenschützen stürzen. Und beim Angriff auf feindliche Siedlungen verlassen wir uns auf Axtwerfer oder Orkkrieger. Später im Spiel schließen sich uns noch magiebegabte Hexenmeister an, die großflächige Zaubersprüche wirken und dadurch zur mächtigen Geheimwaffe werden.

Kein Schatz

Die neue Angmar-Fraktion ist eine willkommene Abwechslung, und die flotte Spielmechanik von **Schlacht um Mittel Erde 2** hat nichts von ihrem Reiz verloren. Dennoch erreicht die aus acht Missionen bestehende, nur sechs Stunden lange Addon-Kampagne nicht einmal das

mittelmäßige Niveau des Hauptprogramms. Über die Herkunft des Hexenkönigs und seine Verbindung zu Sauron erfahren Sie nahezu nichts, die Zwischensequenzen bestehen oftmals nur aus farbigen Zeichnungen oder einer langweiligen Übersichtskarte. Die abwechslungsarmen Missionen

nach dem üblichen »Alles erobern und zerstören«-Schema bleiben ohne echte Herausforderungen und lassen sich aufgrund der schwachen Gegner-KI zu leicht gewinnen. Der abschließende Epilog spottet zudem den vorherigen Bemühungen des Spielers Hohn. **RH**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3041

RENÉ HEUSER

rene@gamestar.de

Wie bereits beim Hauptprogramm verschenkt Electronic Arts zu viel Potenzial bei der Kampagne. Da wäre es sinnvoller gewesen, komplett auf die Solo-Missionen zu verzichten. Lieber hätten sie noch ein zweites Volk hinzugefügt und sich komplett auf Multiplayer konzentriert. Denn im Online-Modus hat das Strategiespiel nichts von seiner Faszination eingebüßt.



»Zu wenig für Offline-Spieler«



Der Hexenkönig und sein Gefolge stürmen den Wachturm von Amon Sul.

SUM 2: AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Schlacht um Mittel Erde 2, GS 04/06: 82 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 19 S. Handbuch

TERMIN (D) 30.11.2006
CA- PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2500+ AMD	3,6 GHz Intel XP 3200+ AMD	■ Radeon 9500 / 9600
256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	■ Radeon X600 / X700
			■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON EAX 3.0
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Skirmish-Gefechte (8), Ringkrieg-Modus (8)
SPIELTYPEN LAN, Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Neue Karten und Einheiten werben den erstklassigen Mehrspieler-Modus auf.

BEWERTUNG

GRAFIK	➤ schöne Eis- und Zaubereffekte ➤ detailarme Schlachtfelder ➤ Dunkeleisen-Upgrades eher unspektakulär	8/10
SOUND	➤ eindringliche Musikantermalung ➤ gute englische Sprachausgabe	10/10
BALANCE	➤ gut ausbalancierte Fraktionen im Skirmish ➤ leicht ➤ kein ansteigender Schwierigkeitsgrad	5/10
ATMOSPHÄRE	➤ routinisiert umgesetztes Mittel Erde-Setting ➤ blasse Helden und Gegner ➤ schwache Dialoge und Zwischensequenzen	8/10
BEDIENUNG	➤ leicht erlernbare Rechtsklick-Steuerung ➤ Einheiten bewegen sich in geschlossenen Formationen ➤ begrenztes Herauszoomen	9/10
UMFANG	➤ neue Fraktion und Einheiten ➤ 20 neue Skirmish-Karten und erweiterter Ringkrieg-Modus ➤ ultrakurze Kampagne	6/10
MISSIONSDESIGN	➤ abwechslungsreiche Umgebung ➤ Zeitlimits, die wenig taktischen Spielraum lassen ➤ Gegner erscheint immer als Übermacht	5/10
KI	➤ Gegner gehen immer gleich vor ➤ erkennen keine Schwachpunkte beim Spieler ➤ schauen einer nahen Schlacht oft nur zu	6/10
EINHEITEN	➤ Angmar-Fraktion mit ungewöhnlichen Truppen ➤ sinnvolle Neuerungen und Elite-Einheiten bei bestehenden Parteien	10/10
KAMPAGNE	➤ nur »böse« Seite ➤ Story ohne Höhepunkte und Überraschungen ➤ Epilog mit Menschen und Elben wirkt aufgesetzt	5/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: LANGWEILIGE KAMPAGNE TROTZ NEUEM SZENARIO.



➤ DVD: Test-Check



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3035



➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt



➤ USK: ab 12 Jahren

WORLD WAR I

Der Erste Weltkrieg auf dem PC.



Die schwere Artillerie entscheidet in dieser Schlacht über Sieg und Niederlage.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren

Kennen Sie **Blitzkrieg**? Den inoffiziellen **Sudden Strike**-Nachfolger von 2003? Dann kennen Sie auch die Grafik und das Spielprinzip von **World War I: Grabenkrieg in Europa**. Denn der Entwickler Nival hat für den deutschen Publisher TGC die uralte Engine genommen und anstelle der ursprünglichen Einheiten und Szenarien aus dem Zweiten Weltkrieg solche aus dem Ersten eingebaut. Und so funktioniert das Echtzeit-Strategiespiel in jeder der drei Kampagnen (Sie kämpfen auf Seiten Deutschlands, Russlands oder des Französisch-Britischen Bündnisses) auch routiniert gut – vorausgesetzt, Sie können mit der veralteten und

nicht zoombaren Pixelgrafik leben und haben jede Menge Erfahrung im akribischen Einsatz von historisch exakt umgesetzten Streitkräften. Denn ob Sie auf deutscher Seite mit der »Dickchen Bertha« über die Schlachtfelder ballern, als russischer Kommandeur Kosaken einsetzen oder für die Entente (Frankreich-Großbritannien) mit dem Panzer »Little Willie« vorrücken – stets orientieren sich die Fähigkeiten an den historischen Vorbildern. Die Missionsziele sind teils abwechslungsreich (Geleitschutz, Gefangenenüberführung), teils Standard (strategisch wichtige Punkte erobern). Der Schwierigkeitsgrad ist auch auf der einfachsten der drei Stufen sehr knackig, die KI durchschnittlich bis unfair. Weltkrieg-Profis mit Interesse am Konflikt zwischen 1914 und 1918 greifen mangels Alternative zu, alle anderen spielen **Panzers 2** (taktisch fordernd) oder **Company of Heroes** (schnell, filmreif). **MT**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3092

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich würd' ja gern, aber ich bring's nicht fertig! Was? Na, Spaß haben mit World War I. Zwar freue ich mich über das unverbrauchte Szenario und die vielen historischen Bezüge, Schlachtfelder und Einheiten. Aber ich kann im Zeitalter von Company of Heroes einfach nicht lange meinen grob animierten Pixeltruppen zuschauen, wie sie sich dank miserabler Wegfindungs-KI gegenseitig blockieren. Da kommt Mitleid auf, kein Spielspaß. Erster-Weltkrieg-Interessierte greifen trotzdem zu: das derzeit beste Spiel zum Thema.

»Mangels Konkurrenz:
Primus«



WORLD WAR I

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER Nival / TGC
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Profis

MINIMUM 800 MHz,
128 MB
PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND



BLITZKRIEG 2 DAS LETZTE GEFECHT



Im Herbst geht's gegen deutsche Truppen.

Im Osten nichts Neues: Auch in **Das letzte Gefecht** gibt's gewohnte **Blitzkrieg 2**-Gefechte mit vielen Einheiten, aber wenig Taktik. Auf deutscher oder sowjetischer Seite kämpfen Sie in 16 Missionen um Budapest oder die Festung Kurland. **Blitzkrieg 2**-Fans finden's spannend, alle anderen spielen **Company of Heroes**. **MS**

BLITZKRIEG 2: DAS LETZTE GEFECHT

GENRE Echtzeit-Taktik
PUBLISHER Nival / CDV
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG **GUT**



BATTLES IN NORMANDY



Viele Panzer unterwegs in der Normandie.

Definiere Hardcore-Strategie: ein Rundenstrategiespiel, das dank abschreckender Präsentation, umständlicher Bedienung, Hunderten Einheiten, unzähligen Optionen, hochkomplexem Regelwerk und 80 DIN-A4-Seiten eng beschriebenem Handbuch nur wenigen Menschen Spaß macht. Kurz: **Battles in Normandy**. **PCL**

BATTLES IN NORMANDY

GENRE Rundenstrategie
PUBLISHER SSG / Incagold
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 600 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



EISCREME TYCOON



Die Verkaufssequenzen laufen automatisch ab.

Bigpopper, Peach Panic, Dreambar – und damit hätten wir das einzig Amüsante am Wirtschaftsspiel **Eiscreme Tycoon** erwähnt: die Eissorten. Der Rest nervt mit Auswendiglernen von Kundenvorlieben, langweilt mit wenigen Handelsmöglichkeiten und verdammt Sie bei den Verkaufssequenzen zum Zuschauen. **HK**

EISCREME TYCOON

GENRE Wirtschaftssimulation
PUBLISHER Kozmo / Incagold
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**



MARINE MANIA



Unsere Wal-Show floppt. Die Gäste bleiben aus.

Das dritte **Zoo Tycoon 2**-Addon **Marine Mania** versorgt Ihren Park mit 20 Meerestierarten und bietet neben 13 Zoos auch neun Extra-Missionen. Wie gewohnt sind die nur für Einsteiger geeignet. Wer noch nicht genug hat von der Zoosimulation, der kann zugreifen. Inzwischen wäre aber mal ein Grafikupdate fällig. **DM**

ZOO TYCOON 2: MARINE MANIA

GENRE Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER Blue Fang / Microsoft
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



PONY RANCH



Auf der Ranch gibt es auch Schweine und Hunde.

Wussten Sie, dass Silos Menschen sind? Man findet die Lagergebäude im Aufbauspiel **Pony Ranch** unter der Rubrik »Personal«. Die Menüs sind also dumm geraten. Ansonsten macht das Ferienhof-Spiel eine Weile Freude, wenn auch die Optik grässlich ist und die Musik garantiert gegen die Genfer Konventionen verstößt. **PET**

PONY RANCH

GENRE Aufbauspiel
PUBLISHER B-Alive / Koch Media
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG **GUT**



VOLLBLUT GESTÜT



Prügeln Sie Ihr Pferd bei Rennen ins Ziel.

Wenn Sie gerne Pferde prügeln, ist **Vollblut Gestüt** genau der richtige Titel für Sie, denn schnell läuft Ihr Rennpferdchen nur unter massivem Gerteneinsatz. Danach füttern Sie es und lassen es schlafen, damit es gute Laune bekommt. Und Sie trainieren es, damit es noch schneller läuft, wenn Sie es wieder prügeln. **PET**

VOLLBLUT GESTÜT

GENRE Aufbauspiel
PUBLISHER Incagold / Espaco
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 500 MB
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

ABSCHIED VOM ABENTEUER

DIE NEUE NR. 1 Endlich! Mit jeder neuen Auflage war **Guild Wars** näher dran, unseren Hitlisten-Primus **World of Warcraft** zu verdrängen. Mit **Guild Wars: Nightfall** ist dies nun gelungen. Überzeugt haben uns vor allem die geniale Geschichte sowie die ausgefeilte Charakterentwicklung. Also **Warcraft** pfui, **Guild Wars** hui? Nein, so einfach ist es dann doch nicht. Warum beide Titel ihre Daseinsberechtigung haben, und welcher für Sie besser geeignet ist, lesen Sie im ausführlichen Test zu **Nightfall** auf den nächsten Seiten.

SERVUS, GAMESTAR! Seit fast sechs Jahren haben Sie hier meine monatlichen Ergüsse zum Abenteuer-Genre lesen können. Ab der nächsten Ausgabe wird Sie mein Kollege Michael Trier begrüßen, unterhalten und zum Nachdenken anregen. Als Branchen-Veteran kennt er sich bestens mit Adventures und Rollenspielen aus und wird Sie verlässlich über alle Entwicklungen im Genre auf dem Laufenden halten. Ich für meinen Teil wechsle zur GameStar-Schwesterzeitschrift GamePro. Schließlich gibt's auch auf Konsolen jede Menge spannender Rollenspiel-Serien: **Zelda**, **Final Fantasy**, **Dragon Quest** und viele mehr. Schauen Sie doch mal rein, der Blick über den PC-Tellerrand lohnt!

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

Guild Wars: Nightfall	106
Runaway 2	112
Everquest 2: Echoes of Faydwer	116
Archlord	117
Sherlock Holmes: Spur der Erwichen	118
Phantasy Star Universe	119

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 01/2007

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	NEU	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	90	▼	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	NEU	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	▼	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	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
20	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
21	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	80	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
22	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	3	8	9	9	10	
23	Runaway 2	Adventure	Anaconda	Pendulo Studios	NEU	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.



Diesmal mit Gefühl

GUILD WARS NIGHTFALL



Viele Beispiele belegen: Online-Rollenspiele mit einer mitreißenden Story gibt es selten. Der dritte Guild-Wars-Teil zeigt, wie's richtig geht – und wird damit zur neuen Referenz.

Können Sie auf Anhieb erklären, warum es in der Geschichte von **World of Warcraft** geht? Oder in der von **Everquest 2**? Und wie war das in **Dark Age of Camelot** mit den drei verfeindeten Reichen? Wenn Sie es nicht können, wundert uns das nicht. Denn so durchdacht die meisten Hintergrundgeschichten in Online-Rollenspielen sind, so

wenig bleiben sie im Gedächtnis haften. Der Grund ist einfach: Sie – der Held – haben keinen Einfluss darauf. Auch wenn Sie noch so erbittert als Elf gegen Orks kämpfen, mächtige Drachen und fiese Magier bezwingen, Dörfer und Städte en masse befreien – am Ende ist die Welt immer noch dieselbe wie zuvor. In **Guild Wars: Nightfall** ist das zwar auch nicht anders. Durch sein Instanz-orientiertes Spielprinzip erschafft das Programm aber auf raffinierte Weise die Illusion, dass man als

Held sehr wohl Einfluss auf eine Welt haben kann – wenn auch nur auf die »Kopie« der Welt, die Sie auf Ihrem Bildschirm sehen. Trotzdem und gerade deshalb: Diese Geschichte werden Sie sicher nicht vergessen.

Wie war das nochmal?

Wer die bisherigen **Guild Wars**-Teile (**Prophecies** und **Factions**) kennt, kann getrost zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen: **Nightfall** ist der dritte Teil des gebührenfreien Online-Rollenspiels **Guild Wars** vom Entwickler Arenanet. Anders als die meisten Genrevertreter besteht das Spiel aus Instanz-Leveln, also Gebieten, die ausschließlich für Sie und Ihre Gruppe geladen werden.

Der Vorteil: **Guild Wars** erzählt eine auf Sie zugeschnittene Geschichte, die Welt dreht sich um Sie. Andererseits wirkt das Universum deshalb aber eingengt, eine offene Welt mit herumwuselnden Mitmenschen wie etwa in **World of Warcraft** gibt es nicht. Stattdessen treffen Sie auf Mitspieler in Städten und so genannten Außenposten, in denen Sie außerdem Ihre Quests bekommen. Je nach Mission dürfen Sie zwischen drei und sieben Mitspieler einladen und als Kampfgefährten mitnehmen. Sollten sich nicht genug menschliche Teilnehmer finden, greifen Sie auf generische, aber sehr clevere KI-Helfer zurück. **Guild Wars** baut seit jeher auf ein sehr taktisches Kampfsystem. Denn obwohl Sie im Verlauf des

Spiele über hundert Nah- und Fernkampfangriffe sowie Zaubersprüche und Auren pro Charakterklasse freischalten, dürfen Sie immer nur acht davon ins Gefecht nehmen. Das ermöglicht die unterschiedlichsten Taktiken: Setze ich mehr auf unterstützende Zauber und helfe meinen Kollegen aus der Distanz, oder greife ich zu meinen Axtfertigkeiten und werfe mich mitten ins Getümmel?

Sir! Ja, Sir!

Ähnlich wie in **Guild Wars: Factions** starten Sie Ihre **Nightfall**-Karriere auf der abgelegenen Insel Istan, wahlweise mit oder ohne das sehr gut gemachte Tutorial. Doch von Ruhe kann auf dem Eiland keine Rede sein, denn gleich zu Beginn greifen Korsaren das Küstendörfchen Chabek an. Da die Sonnenspeere, Streitmacht der Welt Elona, stark dezimiert wurden, legt man die Verteidigung Chabeks in Ihre Hände – wenn auch etwas zö-

FACTS

- > 2 neue Klassen
- > 14 KI-Helden
- > über 250 Quests
- > 55 Gebiete
- > 350 neue Fertigkeiten
- > frischer PvP-Modus





Mit dem Talent »Hymne der Flammen« unterstützt unser Paragon sein Team. Links sehen Sie die komfortablen Steuerungselemente für die neuen KI-Helden. (1280x1024)

gernd, immerhin haben Sie sich ja noch keinen Namen bei den Sonnenspeeren gemacht. Das wiederum schaffen Sie durch erledigte Quests. Denn neben Gold und Erfahrung bekommen Sie so genannte Beförderungspunkte und steigen ähnlich wie in **Battlefield 2** im Rang auf. Je mehr

Titel Sie sammeln, desto mehr zollen Ihnen die Bewohner Respekt, sprechen höflicher mit Ihrem Helden und vertrauen ihm immer größere Aufgaben an. Das hinterlässt nicht nur ein sehr gutes Gefühl, sondern vermittelt auf raffinierte Weise den Eindruck, dass Sie in Elona

tatsächlich etwas bewegen. Und es tut sich eine Menge, denn der zurückgeschlagene Korsaren-Angriff war natürlich nur der Auftakt einer geradezu epischen Geschichte um die verräterische Kriegsherrin Varesch und deren Pakt mit Dämonen. Die wollen das Land in eine

finstere Einöde verwandeln und sämtliche Einwohner unterjochen. Die Story wird übrigens in – für Online-Rollenspiele ungewöhnlich – zahlreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Im Gegensatz zu **Factions** bewegen die Charaktere nun auch endlich



PARAGON

Ein Paragon kommt mit Speer auf die Welt. So schleudert er die Waffe mit den verschiedensten Angriffstechniken auf die Gegner, mit den unterschiedlichsten Auswirkungen (das Tempo ist dabei ähnlich dem des Waldläufers). Aber seine wahren Talente liegen in der Team-Unterstützung: Durch Schreie und Anfeuerungsrufe stärkt er die Angriffe

seiner Kameraden, verhindert, dass die Mitstreiter bei ihren Aktionen unterbrochen werden, reduziert Schadenswerte und sorgt für Lebens- sowie Energieregeneration. Mit einem guten Motivations-Paragon im Team werden Sie so gut wie nie ohne Mana dastehen. Wir empfehlen Ihnen deswegen, den NPC-Paragon Sogolon einzupacken, wenn Sie gerne alleine ins Abenteuer ziehen möchten.

DIE NEUEN KLASSEN

DERWISCH

Im Gegensatz zum Paragon steht der Dervisch mitten im Geschehen. Er ist ein Nahkampf-Charakter, der nicht nur seine Sinne tanzen lässt, sondern auch mit Auren arbeitet, die mehrere Gegner in der Nähe verletzen. Die Krux an dem tödlichen Sensesmann: Jede Fähigkeit kostet Mana-Punkte, über Adrenalin-Fähigkeiten verfügt er nicht. Jedoch helfen ihm Verzauberungen, die seine Werte hochschau-

ben oder Angriffe in Heilpunkte oder Energie umwandeln. Die große Besonderheit des Dervischs: Er kann sich per Elite-Fähigkeit kurz in den Avatar eines der fünf Götter Elonas verwandeln, um etwa mehr Gesundheitspunkte zu haben und immun gegen negative Zustände zu sein.





Die KI-Helden dürfen Sie individuell mit Waffen und Rüstungen ausrüsten sowie deren Talentauswahl festlegen.



Würmer fressen uns und bringen uns über Schwefelsand.



Einige Gegner gebären neue, wenn sie sterben. Dieser Koloss spuckt nach seinem Tod gleich zwei neue Level-28-Monster aus.

ihre Lippen zu den sehr gut gesprochenen Dialogen.

Helden-Auflauf

Die größte Neuerung in **Nightfall**: Da sich Ihre Taten mit der Zeit herumsprechen, schließen sich im Verlauf der Geschichte insgesamt 14 KI-Helden Ihrem Team an. Allerdings müssen Sie sich hin und wieder für einen von zwei Charakteren entscheiden, etwa zwischen der Waldläuferin Jin oder dem Elementarmagier Sousuke. Jeden der

Helden, von denen Sie immer nur maximal drei ins Gefecht mitnehmen dürfen, können Sie per Fertigkeitenfenster bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Soll sich der Krieger Goren mehr auf Schwert- oder Axtfertigkeiten spezialisieren? Und wäre für die Mönchin Tahlkora die Klasse des Nekromanten oder doch eher die des Mesmers als Zweitberuf sinnvoll? Das Mikromanagement geht aber noch weiter. So können Sie jeden Helden übers

deutlich aufgeräumtere Inventar individuell mit Waffen und Rüstungsboni (etwa den neuen Inschriften und Insignien) ausstatten. Erhöhen Sie zum Beispiel den ausgeteilten Schaden um zwölf Prozent, falls der Held verhext sein sollte. Durch den ständigen Feinschliff wachsen Ihnen die Helden mit der Zeit sehr ans Herz, und auch deren Eigenheiten sorgen für eine starke Bindung zu den Figuren. So ist zum Beispiel Koss (der erste Held, der zu Ihnen stößt) jedem Unbekannten gegenüber misstrauisch und warnt Sie stets vor unüberlegten Gesprächen, etwa bei den bedrohlichen Zentauren (»Ich traue keinem, der mehr Beine als Arme hat«). Die besserwissere Tahlkora hingegen nimmt kaum ein Blatt vor den Mund und wird stets patzig, wenn man sie nicht ernst nimmt.

setzen, zu denen sich entweder ein bestimmter Held oder gleich die ganze Truppe hinbewegt. Damit lassen sich etwa Feinde von größeren Gruppen trennen oder Ihre Kollegen gezielt zurückhalten, damit die nicht blindlings in die Gegnermassen preschen. Wem das immer noch zu wenig Kontrolle ist, der darf seinen Kameraden auch spezielle Befehle erteilen. So kann sich beispielsweise Tahlkora aus dem Gefecht raushalten und die Gruppe gezielt mit Heilzaubern unterstützen. Oder aber Koss haut auf Ihr Kommando hin ausschließlich dem Priester der gegnerischen Truppe sein Schwert auf den Kopf. Gut für Einsteiger: Auch

NEUER PVP-MODUS: HELDENKÄMPFE



Zwei Spieler nehmen mit jeweils drei selbst erstellten Helden teil. Die lassen sich wie die in der Kampagne befehlen. Es gewinnt der, der zuerst 20 Punkte erreicht. Die sammeln Sie über Ausschalten der Gegner und über das Erobern und Halten des Zentralen Schreins. Der spuckt Gewinnpunkte aus. Neben dem Zentralen Schrein gibt es auf jeder Karte weitere drei Heiligtümer, die Boni wie Lebenspunkte oder Energie ausschütten.

Auf die Plätze, fertig, los!

Im Kampf sind die Helden schon deshalb ausgesprochen praktisch, weil Sie ihnen (anders als den vorhin erwähnten generischen KI-Helfern) Befehle erteilen dürfen. So können Sie entweder auf der Minikarte oder direkt in der Landschaft per Mausclick Flaggenpunkte



DAS ROTE SOFA: WORLD OF WARCRAFT VS. GUILD WARS: NIGHTFALL

»DAS EINZIGE, WAS ZÄHLT«

Ich stimme dem Schnulzensänger ungern zu. Doch Marius Müller-Westernhagen hat Recht, wenn er singt: »Freiheit ist das Einzige, was zählt«. In Online-Rollenspielen will ich eine Welt erkunden, auf eigene Faust und ohne Grenzen. Ich will von Klippen springen und in Seen tauchen. Ich will Stoff sammeln und Roben nähnen, die ich an Mitspieler verkaufe. Ich will mitten in der Wüste Bekannten begegnen. Und wenn ich an einer Aufgabe scheitere, will ich, dass zufällig ein edler Helfer des Weges kommt – mit dem ich mich danach vielleicht sogar anfreunde. Das alles bleibt mir in Guild Wars: Nightfall verwehrt. Schwimmen und springen darf ich nicht. Das Wirtschaftssystem ist rudimentär. Und Mitspieler treffe ich nur in Städten. Nicht gerade ideal, um neue Bekanntschaften zu schließen.

Ein Ausflug in die Nightfall-Welt gleicht einer Pauschalreise: Ich lade Freunde ein, mit denen ich vorgefertigte Abenteuer bestreite. World of Warcraft gleicht einem Abenteuerurlaub. Ich stehe mitten in der Welt, muss überleben. Wie ich das anstelle, bleibt mir überlassen. Freunde ich mich mit Mitspielern an, oder jage ich sie? Nähe ich meine Rüstungen selbst, oder ersteigere ich sie im Auktionshaus? Reite ich in die Lavaschlucht oder schippere ich zum Elfenwald? Ziehe ich durch die Instanzen oder durch die offenen Welt? Meine Entscheidungen bestimmen den Verlauf des Abenteuers. Mein Weg unterscheidet mich von den anderen Spielern. In Nightfall erlebe ich dasselbe wie alle anderen auch: eine nette Geschichte, durch die ich aber wie auf Schienen gleite. Nicht mein Ding, ich will Freiheit. Auch wenn ich dafür Schnulzensängern zustimmen muss.

Michael Graf

»EINFACH EIN NEUES GENRE«

World of Warcraft hat die Mechanismen des klassischen Online-Rollenspiels perfektioniert. Guild Wars ignoriert sie. O-Ton Jeff Strain, ehemals Chef des WoW-Teams bei Blizzard und Arenanet-Gründer: »Ich wollte nicht einfach ein besseres Everquest machen.« Mutig, arrogant, irre? Was auch immer, es ist gelungen.

In Guild Wars geht alles schneller: gereist wird per Klick auf die Karte, meine Fähigkeiten kann ich ratzfatz komplett umstellen, und selbst der langsamste Spieler wird nach ein paar Wochen das Level-Maximum von 20 erreicht haben. Bis ich im Kampf bin, vergehen höchstens ein paar Minuten. Ich erlebe gerade in Nightfall eine wunderbare Geschichte, die meinen Helden zur zentralen Figur macht, weil die Welt außerhalb der Siedlungen nur für mich und meine Party existiert. Ich kämpfe mit Köpfchen gegen Unmengen fordernder Gegner. Ich kann dank der neuen Helden nahezu jede Herausforderung alleine schaffen, kann mich aber auch mit echten Spielern zusammen tun. Und wenn mir der Sinn danach steht, bin ich innerhalb von Sekunden in einem von mittlerweile fünf PvP-Modi, die in Sachen Brillanz ihresgleichen noch lange Zeit suchen werden.

Auf Wikipedia nennt man Guild Wars der Einfachheit halber »Competitive Online Role Playing Game« (CORPG), fasst damit sowohl Rollenspiel als auch PvP-Wettbewerb in einen Begriff und kommt der Sache damit schon sehr nahe. Wer also aufgrund der 91er-Wertung glaubt, Nightfall sei besser als World of Warcraft, der liegt falsch. Es ist einfach anders – und in seiner Andersartigkeit perfekt.

Petra Schmitz

»Reiten oder kämpfen? Meine Entscheidung, mein Held.«



»Ich bin die Heldin und sonst niemand!«

wenn Sie nicht jeden KI-Helfer bis ins kleinste Detail selbst steuern, kämpfen die Recken auch allein sehr clever mit und setzen Ihre Fertigkeitenauswahl in der Regel intelligent ein.

Jagen und Sammeln war gestern

Dass die Handlung der Kampagne unglaublich motiviert, liegt auch an den grandiosen Quests, die abwechslungsreich und hervorragend in die Geschichte eingebunden sind. So sollen Sie im vorhin erwähnten

Dorf Chabek nicht nur alle Korsaren erledigen, sondern auch noch deren Kriegsschiffe mit Katapulten zerstören. Da die aber noch nicht geladen sind, müssen Sie zuvor Brandöl-Fässer finden und zum Bestimmungsort tragen. Klar, dass Sie dabei keine Hand für Ihre Waffe frei haben und deshalb von Kollegen beschützt werden müssen. Doch das ist noch gar nichts: Im Spielverlauf kämpfen Sie zum Beispiel in einem afrikanisch anmutenden Tempel gegen immer wieder aufstehende Skelette, weichen Tomb Raider-

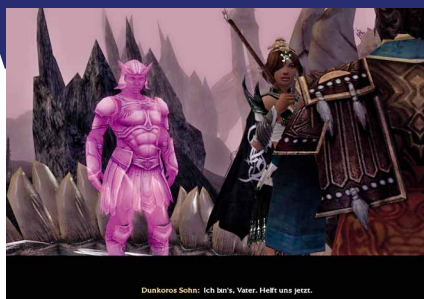
typischen Flammenfallen aus und eskortieren einen Geist, der Ihnen wichtige Türen öffnet. Später im Spiel lassen sich die Helden von einem Wüstenwurm fressen; denn nur so können Sie den ansonsten tödlichen Sand in der Schwefelein-

öde überqueren. Für noch mehr Abwechslung sorgen Aufgaben, in denen Sie nicht einmal zur Waffe greifen müssen: So verhören Sie einen gefangenen Korsaren, indem Sie spezielle Fragen stellen, nehmen Varesh vor Gericht ins Kreuzverhör



Wird die Gruppe getötet, wird sie am nahegelegenen Schrein wiederbelebt.

STORY-MISSION: TOR DES SCHMERZES



Hinter dem Schlund der Qual trifft Mönch Dunkoro den von Abaddon gefangenen Geist seines Sohnes.



Abaddon stärkt sich durch die Seelen. Die Marternetz-Dryder müssen sterben, um sie zu befreien.



Wenn Sie zusätzlich vier Emissäre (alle Level 28) besiegen, erhalten Sie 1.500 Bonus-Erfahrungspunkte.



Um zum letzten Marternetz-Dryder vorzustoßen, müssen Sie noch etliche Level-28-Gegner besiegen.



In der Schluss-Szene verabschiedet Dunkoro seinen Sohn. Diese Mission können Sie mit NPCs knacken.

oder absolvieren gar spaßige Trink- und Emote-Wettbewerbe.

Round 1: Fight!

Obwohl **Nightfall** im Gegensatz zu **Factions** mehr Wert auf PvE-Gefechte (Player vs. Environment, also Spieler gegen computergesteuerte Gegner) legt, haben sich die Entwickler einige neue Ideen für den umfangreichen PvP-Modus (Player vs. Player, Spieler gegen Spieler) ausgedacht. Offensichtlichste Neuerung sind die so genannten Heldenkämpfe. Darin treten Sie als einzelner menschlicher Teilnehmer mit drei aus der Storykampagne bekannten KI-Helden an und fordern einen anderen Spieler heraus, der wiederum seine drei Helfer dabei hat. Durch getötete Gegner oder schlicht einen Rundensieg sammeln Sie so genannte Balthasarpunkte, die Währung im PvP-Modus. Damit kaufen Sie neue Fertigkeiten sowie Waffen- und Rüstungs-Upgrades für sich und Ihre Helden. Der Clou: Sie dürfen nur auf Runen und Inschriften zurückgreifen, die Sie bereits in der Kampagne gefunden haben (oder aber Sie müssen sie teuer kaufen). Andersherum können auch die Helden im PvE-Modus die mit Balthasarpunkten freigeschalteten und meist mächtigeren Talente verwenden. Es lohnt sich also, parallel zur Story immer wieder gegen menschliche Spieler anzutreten, um so die eigenen PvE-Helden zu stärken. Absolute PvP-Ignoranten kommen dank der sehr guten Balance aber auch ohne das zusätzliche Charakter-Tuning voran.



Die Riesenechse hat unsere Gruppe mit »Leiden« angesteckt, einem Nekromanten-Fluch.



Neues taktisches Element: Sie dürfen Ihrem Team per Flagge Positionen zuweisen.

Hervorragend, aber...

Guild Wars: **Nightfall** krankt momentan noch an gelegentlichen Verbindungsverzögerungen. Diese so genannten Lags tauchen

hauptsächlich in Instanzen auf und stören die Kämpfe mit bis zu mehreren Sekunden andauernden Aussetzern. Da schafft nur der Wechsel auf einen anderen Distrikt Abhilfe. Auch an der Übersetzung muss der Entwickler Arenanet noch arbeiten. Zwar erreichen die Texte nicht die »Klasse« des mehr als peinlich eingedeutschten **Everquest 2**, trotzdem stolpern Sie hin und wieder über englische Wort- und Satzketten. Vor den seltenen Eskortier-Quests müssen wir Sie ganz besonders warnen. Denn da

COLLECTOR'S EDITION

Obwohl die normale Verkaufsversion von Guild Wars: Nightfall bereits sehr gut ausgestattet ist (Handbuch, Poster, Tastenlayout) stellt der Publisher Flashpoint eine noch umfangreichere und sehr gut verarbeitete Collector's Edition in die Händlerregale. Darin stecken neben den oben genannten Extras ein schickes Artwork-Buch, zwei Helden-Anstecker aus Metall, eine Making-of-DVD, die Landkarte Elonas im Posterformat sowie der Soundtrack des Komponisten Jeremy Soule auf einer separaten CD. Auch die inneren Werte des Spiels unterscheiden sich von der normalen Version: So gibt's ein exklusives Haustierchen so wie einen speziellen Tanz-Emote für Ihren Helden. Die Collector's Edition kostet empfindliche 70 Euro.



Ihnen die zu beschützenden NPC-Gruppen sehr dicht an der Backe kleben, werden Sie hin und wieder von ihnen eingekreist und damit blockiert – weiterlaufen Fehlanzeige. Da Sie Ihre Schützlinge weder befehlen noch sonstwie zum Ausweichen bewegen können, bleibt nur der Neustart der Mission – das frustriert!

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Guild Wars: Nightfall will mich nicht so recht faszinieren. Obwohl ich die Derwische mit ihren Sensen und Fähigkeiten herausfordernd finde und das Einführungsszenario gut gelungen ist, habe ich trotzdem immer das Gefühl, ich würde etwas verpassen. Habe ich in Instanzen die optimalen Fähigkeiten? Empfehlungen gibt mir das Spiel leider nicht, das muss ich entweder selbst herausfinden oder mir von Experten in üblicher Fachsprache erklären lassen. Nightfall sieht wunderbar aus und macht sicherlich wahnsinnig viel Spaß – ich persönlich ziehe aber klassische Online-Welten à la Everquest 2 vor.

»Nicht meine Art von Online-Spaß«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Nicht, dass ich jetzt auf eigentlich großartigen Online-Rollenspielen wie World of Warcraft oder Everquest 2 rumhacken will, aber die können sich von Nightfall mehr als eine Scheibe abschneiden. In Sachen Story und Missionsvielfalt ist der neueste Guild-Wars-Teil seinen Konkurrenten nämlich meilenweit voraus. Ich will ständig noch eine Quest erledigen – nicht weil ich dann im Level aufsteige, sondern weil mich die Geschichte mit ihren spannenden Wendungen und tollen Charakteren für Stunden, Tage, nein, Wochen an dem Rechner fesselt. Kampfsystem, Grafik und das PvP-System sind sowieso über jeden Zweifel erhaben, und auch die neuen taktischen Möglichkeiten (Flaggen, etc.) und KI-gesteuerten Helden passen hervorragend ins Spiel. Wer's also immer noch nicht probiert hat: zugreifen!

»Referenz!«

High-End? Von wegen!

Zwar hat sich in Sachen Grafike-engine seit **Guild Wars: Prophecies** kaum etwas getan, trotzdem ist **Nightfall** das momentan technisch aufwändigste Online-Rollenspiel. Besonders die detaillierten Charaktermodelle und knalligen Zaubereffekte machen einiges her. Gut, die Landschaftstexturen sind hin und wieder ziemlich schwammig, dafür kontert das Spiel aber mit einem im Vergleich zu Factions deutlich stimmigeren Stil bei der Umgebung und den Gebäuden: Wer sich in der Wüste des Spiegels von Lyss durch gewaltige Felsspalten kämpft, an einem imposanten Wasserfall nebst Oase vorbei läuft und schlussendlich zu einem orientalisch anmutenden und in der Luft schwebenden Palast kommt, wird unweigerlich »Wow!« rufen. Trotz aller grafischen Opulenz läuft **Nightfall** aber auch auf Mittelklasse-Rechnern in hohen Auflösungen hervorragend – da hat wohl einer sauber programmiert. **DM PET**

» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D157



PvP-Kampf Petra gegen Daniel. Petra hat gewonnen. Diesmal zumindest.

GUILD WARS: NIGHTFALL ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Arenanet (Guild Wars: Factions, GS 7/06: 90 Punkte)
PUBLISHER NCSoft / Flashpoint
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Schuber, 1 DVD, 144 S., Karte, Poster
TERMIN (D) 27.10.2006
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

SPAS	GENRE: ROLLENSPIEL	SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
		CHARAKTER	simpel	komplex
		FREIHEIT	linear	offene Welt
		KAMPE	Action	Taktik
		HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI	ERFORDERT
EINSTIEG												Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK												Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO												Logik & Überlegung
HILFEN												Geduld
SPICHERSYSTEM												Handeln unter Zeitdruck
												Vorausplanung
												Mikromanagement
												Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	Geforce 6600 GT
1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	Radeon X600 / X700
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon 9700 / 9800
4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

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

BEWERTUNG

GRAFIK	knallige Zaubereffekte + detaillierte Figuren + stimmige Landschaften + gelegentlich schwammige Texturen	9/10
SOUND	tolle Effekte in den Schlachten + sehr gute deutsche und englische Sprecher + schöne Musik... + ...die sich wiederholt	8/10
BALANCE	leichter Einstieg + Niveau steigt stetig an + mit und ohne Mikromanagement schaffbar + Story-Missionen oft knüppelhart	8/10
ATMOSPHERE	erstklassiges Heldengefühl + massenhaft Zwischensequenzen + stimmige Welt + kleinere Fehler (Lags, Übersetzung)	9/10
BEDIENUNG	leicht zu erlernen + sinnvoller Aufbau der Hotkeys + Reisen ohne Zeitverlust + übersichtliche Fenster	10/10
UMFANG	riesige Welt mit massenhaft Quests + zwei neue Charakterklassen + zusätzliche Fertigkeiten + genialer PvP-Modus	10/10
QUESTS/HANDLUNG	mehr Abwechslung geht kaum + extrem spannende und motivierende Geschichte + fehlerhafte Eskort-Quests	9/10
TEAMWORK	Positionierung der Helden durch Flaggen + spezielle Befehle möglich + Helden kämpfen auch sehr gut selbstständig	9/10
KAMPFSYSTEM	extrem taktische Gefechte + komplexes Talentsystem + unzählige Tuning-Möglichkeiten + jede Charakterklasse nützlich	10/10
ITEMS	relativ große Itemauswahl + spezielle Waffen und Rüstungen herstellbar + auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: EPISCHES, STORY-BETONTES ONLINE-ABENTEUER.

91

SPIELSPASS

Nicht weglaufen!

RUNAWAY 2

Runaway hat Ende 2002 einen Adventure-Aufschwung in Deutschland ausgelöst. Das heiß erwartete Runaway 2 ist eine würdige Fortsetzung geworden – im Guten wie im Schlechten.

Oh Gott, Brian stößt Gina aus dem Flugzeug! Die sehen wir nie wieder! Ach so, das Flugzeug schmiert gerade ab, und weil's nur einen Fallschirm gibt, lässt Brian Gina springen. So wird aus dem Urlaubsflug über der Tropeninsel Mala der Einstiegssturz ins am sehnlichsten erwartete Adventure der letzten Jahre. Mit der Bruchlandung im Dschungel beginnt für den Ex-Physikstudenten, jetzt Sunnyboy Brian die Suche nach seiner entfallenen Liebsten. Dass das sympathisch-kuriose **Runaway 2** die hohen Erwartungen dann doch nicht ganz erfüllt, liegt nicht zuletzt daran, dass Sie Gina in der Tat nicht wieder sehen.

Trink, Affe, trink!

Zu Spielbeginn kraxelt Brian mutterseelenallein aus dem schrottreif geknautschten Was-

serflugzeug – sogar der unterwegs verstorbene Pilot ist aus dem Cockpit verschwunden. Zur Selbstrettung greift Brian auf bewährte Adventure-Lösungen zurück: alles anschauen, vieles mitnehmen, Gegenstände kurios-einleuchtend einsetzen. **Runaway 2** verschiebt – wie schon der Vorgänger – die Skala dabei eher ins Kuriose, das Einleuchtende darf auch mal auf der Strecke bleiben. Schon im ersten der sechs Kapitel machen Sie »Gebrauch« von einem versoffenen Äffchen, später schleppt Brian vom Elchkopf bis zur Beinprothese allerhand ungewöhnlichen Krimskrams mit sich herum. Wie die Sammelstücke Probleme lösen können, hat oft den erhofften Aha-Effekt. Aber eben nicht immer. Vor allem im letzten Spiel-drittel häufen sich abstruse Rätsel, zu denen kein roter Logik-

Faden mehr führt. Im Ganzen bleibt das Adventure in der Überschaubarkeit seiner Schauplätze und der Menge der Gegenstände aber angenehm ausgewogen, so dass mitunter auch simples Herumprobieren hilft. Wenn Sie die Maus über einen interessanten Punkt bewegen, verändert sich der Zeiger; mit Rechtsklick wechseln Sie zwischen »Anschauen« und »Interagieren«. Eine Tastenhilfe, mit der Sie (wie in **Geheimakte Tunguska**) alle benutzbaren Dinge auf dem Schirm hervorheben, gibt es nicht. Das zwingt teilweise zum lupengenaue Abstöbern der Umgebung, auch weil kleinere Gegenstände stark mit dem Hintergrund verschmelzen. Wir sagen nur »Bugluke«.

Grafik: Kinoqualität

Dass Figuren und Hintergründe eine glaubwürdige Einheit bil-

den, mag für längere Suchminuten sorgen, tatsächlich ist es aber die größte Stärke von **Runaway 2**. Denn die Spanier von den Pendulo Studios haben das derzeit prächtigste 2D-Spiel erzeichnet. **Runaway 2** durchzieht ein stilsicherer, farbenfroher und kontrastreicher Comic-Look, selbst in der Schneedämmerung von Alaska. Vor den teilweise detailarmen Hintergründen bewegen sich Figuren eindrucksvoll flüssig und mit großer Bewegungsvielfalt. Im Gegensatz zu anderen Spielen, die sich um aufwändig zu animierende Handlungen durch Schnitte oder »Held streckt die Hand aus«-Standards herumdrücken, protzt **Runaway 2** mit stolzer Zeigelust. Jede Aktion von Brian wird dargestellt, oft mit witzigen Effekten. Immer wieder veranschaulichen Zwischensequenzen das Geschehen, deren Qualität an



Brian trifft den Aufschneider Dean Grassick. Die schwarzen Streifen haben Sie immer im Bild. Das Spiel läuft nur in 1024 x 768.



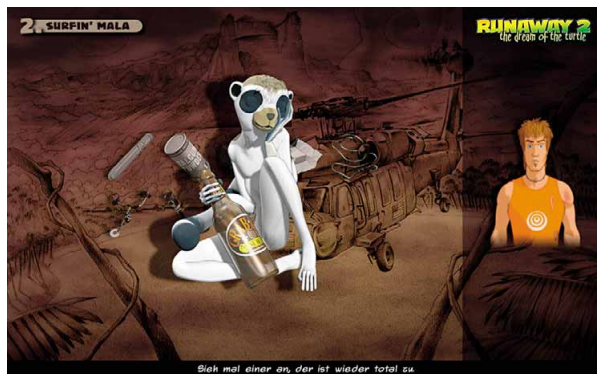
Auf Mala knüpft Brian Kontakt zum sexy Barmädchen Lokelani. Unten ist das Dialogmenü.

Animationsfilme aus dem Kino erinnert. Die Optik-Schmankerl setzt **Runaway 2** geschickt als Belohnungen ein; vor allem die spektakuläre, an Indiana Jones angelehnte Flucht aus dem Tiki-Tempel von Mala besticht durch rasantes Tempo. Das geht im Spielverlauf zunehmend verloren; dann werden die Zwischenszenen quasselastig und sind träger inszeniert. Die Kehrseite der Animationsverliebtheit: Während sich Brian bewegt, zum Beispiel kurz die

Arme verschränkt, reagiert er nicht auf Ihre Mausklicks. Sie müssen warten, bis die Animation abgespult wurde.

Keine Ahnung, dude!

Zum Helden Brian gesellt sich eine Staffel Nebencharaktere, die sich alle durch eines auszeichnen: einen kleineren oder größeren Hau. **Runaway**-Veteranen freuen sich auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten, etwa der taffen Computerspezialistin Sushi oder dem Bastelge-



Brian füllt sein Inventar mit »Objekten« wie diesem betrunkenen Äffchen.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von »Einerseits-Andererseits«. Einerseits zeigt **Runaway 2** exemplarisch, was im eng gesteckten Genre noch geht. Andererseits fahren die Entwickler phasenweise Rätseldesign und Erzählstruktur voll vor die Wand. Auf der Habenseite: die bislang hübscheste 2D-Comicgrafik auf dem Markt, gute Dialoge, sympathische Figuren, intelligente Aufgaben. Im Soll: kein wirkliches Ende, ein paar schlicht unlösbare Knochenleien ohne Sinn, die immer wirrer werdende Story. Schade, denn die ersten Kapitel sind klasse.

»Hübsch, aber lange nicht perfekt«

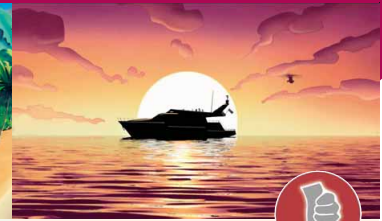


TOLLES SPIEL, FURCHTBARES SPIEL



Auf Mala

- **Rätselloge:** Die Gespräche mit den Charakteren strotzen vor Hinweisen für spätere Rätsel. Der nächste Schritt ist immer klar. Manche Probleme haben angenehm überraschende, aber praktisch immer nachvollziehbare Lösungen.
- **Dialogvielfalt:** Lokelani fragt uns über ihre Ex-Freunde ab. Wer zuvor gut mitgelesen hat und logisch denkt, löst das spaßige Quiz im Handumdrehen.
- **Spielfluss:** Beim Stromrätsel haben wir den Saft zu Lokelani's Hütte abgedreht, was nicht nötig gewesen wäre. Als wir dorthin müssen, stellt Brian ihn in einer kurzen Zwischensequenz automatisch an.
- **Bedienkomfort:** Auf der Inselkarte reist Brian per Mausklick zum Zielort. In späteren Spielgebieten fehlt die Karte.
- **Augenschmaus:** Nach den Aufgaben im Tiki-Tempel flieht Brian in einer spektakulär animierten Zwischensequenz.



Auf Sushis Yacht

- **Bedienungsärger:** Bislang hat Brian beim Durchsuchen von Containern alle brauchbaren Gegenstände auf einmal herausgenommen. Nun müssen wir plötzlich zweimal klicken.
- **Logiklücke:** Das Rätsel um Camilles Weinflaschen ist schlicht unsinnig. Für die abstruse Lösung gibt es keinerlei Hinweise.
- **Komfortmangel:** Bislang ließen sich alle Laufwege abkürzen. Nun müssen wir zuschauen, wie Brian Türcodes eintippt.
- **Dialogfehler:** Den Abenteurer Dean können wir schon nach einem Zeitungsartikel fragen, von dem wir noch gar nicht wissen, dass wir ihn brauchen.
- **Technikbug:** Brian redet mit der verzerrten Interkom-Stimme, auch wenn er gar nicht mehr ins Interkom spricht.
- **Geduldprobe:** Gleich fünfmal sehen wir langatmigen Tauchsequenzen zu, die sich spannungslos hinziehen.

nie Saturn. Neu dabei sind unter anderem die hawaiianische Schönheit Lokelani, deren Zeitrechnung in Ex-Freunden geht, oder der grimmige Armee-Colonel Kordsmeier mit seiner zwielichtigen Kollegin Tarantula. Die Neuzugänge besitzen durchweg Charme, aber selten Tiefe, auch weil es Pendulo versäumt hat, angelegte Konflikte zu Ende zu führen. Der aufschneiderische Abenteurer Dean Grassick benutzt beispielsweise seine Begleiterin Camille aus. Ihn dürfen wir verspotten, sie trösten, aber den Windbeutel Grassick vor Camille clever bloßzustellen, das erlaubt uns das Spiel nicht.

Dafür gibt sich **Runaway 2** sichtlich Mühe, seinen Charakteren eigenwillige Schrullen einzuhauchen. Dass das meist gut klappt, liegt am Sprachwitz, der sich auch in der (durchwachsenen, teils fehlerhaften) Übersetzung noch erhält – und an den exzellenten Sprechern. Rutger palavert im gemächlichen Duktus eines Cannabis-Konsumenten, Lokelani säuselt mit verführerischer Unschuld, Kordsmeier bellt Militärklichees. Gelegentlich verwandelt das Spiel die selbst zuge-

spielten Bälle sogar in so großartige Tore wie das Gespräch zwischen dem hawaiianischen Aussteiger Kai und dem australischen Surfer Knife: »Hey brah, wie würdest du brah übersetzen?« – »Keine Ahnung, dude.« – »Echt nicht, brah?« – »Wenn ich's doch sage, dude!«

Unnütze Gegenstände

Runaway 2 ist ein humorvolles Spiel in der Tradition der Comic-Adventures aus der LucasArts-Ära. Die Qualität der Vorbilder erreicht es nicht immer, denn manche Scherze wirken zu konstruiert. Der Wissenschafts-Spinner Joshua beispielsweise, als Superschrulle angelegt, wird im Spielverlauf zur ermüdenden Nervensäge. Dennoch: In **Runaway 2** gibt's gut zu Schmunzeln, auch wegen vieler Seitenhiebe – auf Indiana Jones beispielsweise, auf Adventure-Standards, aber auch auf Spieleredakteure, was wir hiermit öffentlich brandmarken und verurteilen. Im letzten Kapitel serviert das Spiel so viele rückbezügliche Running Gags, dass es eine schiere Freude ist. Dort





Im vierten Kapitel reist Brian nach Alaska. Und spricht mit einer Elchpuppe.

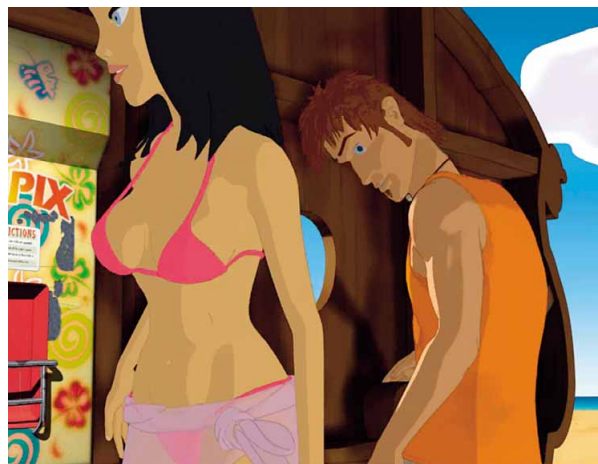
finden Sie zum Beispiel auf einem Piratenschiff eine »Truhe unnützer Gegenstände«, darin unter anderem Besteck, Ohrenstäbchen, ein Duftbaum, ein Piratenhirn und ein Gummihuhn mit einem Rad in der Mitte.

Falsch gelernt

Rästeltechnisch bewegt sich **Runaway 2** auf bewährtem Territorium: Die meisten Probleme lösen Sie mit Gegenständen und Gesprächen, dreimal stehen aber auch simple Denkspiele auf dem Plan. Brian handhabt

seine Umgebung konsequent linear: Er benutzt Dinge erst dann, wenn er weiß, wofür sie nötig sind. Das bedeutet, dass Sie durch Umschauen und Reden erstmal das Problem kennen müssen, bevor Sie sich an die Lösung machen. An sich ganz logisch, allerdings heißt das auch, dass Gegenstände auf einmal wichtig werden, die es vorher nicht waren. Sie müssen sich also darauf einstellen, schon Abgehaktes wieder abzuklappen. Ein Beispiel, das uns schier zur Verzweiflung getrieben hat und das wir Ihnen hier aus humanitären Gründen verraten: Aus der oben beschriebenen »Truhe unnützer Gegenstände« kann Brian ein Stück Seife fischen; allerdings erst, nachdem er weiß, dass er etwas waschen muss. Und: Dass in der Truhe Seife liegt, hat das Spiel vorher nie erwähnt! Handelt Brian zu Spielbeginn oft automatisch, verlangt Ihnen **Runaway 2** später viel Wiederholungsarbeit ab (siehe Kasten »Tolles Spiel, furchtbares Spiel«). Das widerspricht dem Lernprozess und sorgt für Frust: Die Mechanismen, die Sie anfangs beigebracht bekommen, bricht das Spiel später ohne Begründung. Den bittersten Nachgeschmack hinterlässt aber das Ende. Nach sechs durchweg unterhaltsamen Kapiteln spitzt sich die Handlung zu, alles ist bereit fürs große Finale – und dann läuft der Abspann, »Fortsetzung folgt«. Ob Brian Gina doch irgendwann wiedersieht, steht also in den Sternen. **CS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2807



Schicke Zwischensequenzen belohnen immer wieder für gelöste Aufgaben.

RUNAWAY 2 ADVENTURE

ENTWICKLER Pendulo Studios (Runaway, GS 1/03: 76 Punkte)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 28 S. Handbuch

TERMIN (D) 24.11.2006
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 12 Stunden



GENRE:	ABENTEUER	
SZENARIO	realistisch	fiktiv
RÄTSELSTIL	Denksport	Kombination
DIALOGE	starr	dynamisch
ACTION	keine	häufig
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	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	—	—	Geduld
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern	—	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	
1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	Geforce 6600 GT
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
2,5 GB Festplatte	6,0 GB Festplatte	6,0 GB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHERE	BEDIENUNG	UMFANG	HANDLUNG	CHARAKTERE	DIALOGE	RÄTSEL
+ farbenfroher Comic-Stil + exzellente Animationen + viele Zwischensequenzen + Hintergründe teils detailarm und leblos	+ passende, ausgezeichnete Sprecher + stimmiger Soundtrack mit eigenen Liedern + Geräuschkulisse dünn	+ keine Sackgassen + abstruse Aufgaben ohne Hinweise + Pixel-Sucharbeit + gegen Ende zunehmend unlogischer	+ stimmungsvolle Schauplätze + unterhaltsamer Humor + schwacher Spannungsbogen + Gina retten? Ziemlich egal	+ klare Maussteuerung + Abkürzungsfunktion + Wartezeiten vor Aktionen, wenn Animationen laufen	+ ordentliche Spieldauer + ausgewogene Charakterzahl + Spiel bricht ab, ohne die Handlung zu Ende zu führen + streng linear	+ verschachteltes Geheimnis + teils arg konstruiert + nicht immer nachvollziehbar	+ Wiedersehen mit Bekannten aus Teil 1 + skurril und sympathisch + keine Tiefe + teils nicht logisch weitergeführt	+ Dialogwitz + Dialogrätsel + viele Auswahlmöglichkeiten + linear, keine Verzweigungen	+ Inventar- und Kombinationsrätsel + immer wieder abstrus und unlogisch + unwichtige Objekte werden plötzlich wichtig

8/10
9/10
6/10
9/10
9/10
8/10
7/10
6/10
9/10
8/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

FAZIT: GRAFIK UND HUMOR VERSÖHLEN MIT VIELEN MACKEN.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich habe noch keine Figur so demontiert gesehen wie Gina: Im Abenteuer spielt sie keine Rolle mehr, ihr »Retter« Brian macht derweil mit anderen Frauen rum. Verschenktes Potenzial steckt in diesem Spiel sowieso zur Genüge. Viele Charaktere (vor allem die bösen) baut Runaway 2 erst auf, um sie dann zu vergessen. Alle Logik und ein Großteil des Komforts der ersten Spielhälfte gehen gegen Ende fluten. Und das offene Ende ist kein Spannungsträger, sondern eine Enttäuschung! Dürfen wir wieder vier Jahre warten, bis es weiter geht?!

Eine Augenweide

So, durchatmen. Hatte ich Spaß beim Spielen? Aber ja! Denn bei allen Schwächen ist Runaway 2 ein tolles Abenteuer. Das liegt vor allem an der schön stimmungsvollen, fein animierten Grafik und – zumindest stellenweise – am ironischen Witz. Beides belohnt mich durchgehend für gelöste Probleme. Die Atmosphäre passt, die Schauplätze sind exotisch, Brian sympathisch-eigenwillig. Und wer sich in die verquere Logik der Spielwelt eingedacht hat, bekommt viele der Rätsel schließlich auch heraus. Eine Empfehlung ist Runaway 2 also allemal – aber bei weitem keine Referenz.



»WEN soll ich retten?«

Flügelfrauen und Flügelmänner

EVERQUEST 2 ECHOES OF FAYDWER



Während die Helden von Azeroth immer noch auf ihr erstes Addon warten, hat Norrath schon die dritte Kontinent-Neuentdeckung hinter sich. Und diesmal ist sogar eine neue Spielerrasse dabei.

Keine Fantasy-Welt ohne anständige Fabelwesen. Im dritten **Everquest 2**-Addon **Echoes of Faydwer** treten in dieser Rolle die Fae an, die sich auf Norraths jüngst entdeckter Landmasse Faydwer wohnlich eingerichtet haben. Wer sich mit einer Fae in Sonys Online-Rollenspiel stürzt, freut sich über ein neues Startgebiet, 350 neue Quests, 20 neue Zonen und über 40 neue Monstertypen. Sowohl neue Spieler als auch eingespielte Gilden mit

70er-Veteranen finden in den fünf Hauptgebieten von Faydwer abwechslungsreiche Herausforderungen. Gilden können sich endlich einen Umhang für die Abenteuergemeinschaft erstellen, der je nach Gildenstufe unterschiedlich aufwändig ist.

Statt die obere Levelgrenze anzuheben, hat Sony das Achievement-System für Subklassen wie Hexenmeister erweitert, so dass Sie sich mit mächtigeren Zaubern und Schutzzaubern umgeben können. Zusätzlichen Einfluss auf die Fähigkeiten des eigenen Charakters hat die Verehrung einer von acht Gottheiten. Spezielle Quest-Linien führen den Spieler auf den Pfad seines Gottes, auf dem am Wegesrand legendäre Gegenstände, neue Fähigkeiten und Zaubersprüche als Belohnung warten.

Fliegen lernen

Dank Flügeln schweben die Fae durch die Gegend, auf Pferden oder unter Wasser legen die Feen-Wesen andächtig die farbenfrohen Flughilfen an. Große Hindernisse können die Fae zwar nicht einfach überfliegen,

ein Fall aus schwindelerregender Höhe ist für die zierlichen Waldgeister dagegen nicht gesundheitsgefährdend. Mit dem Addon ändert sich für alle Spieler das Herstellen von Gegenständen deutlich; die alten Handelsgilden sind passe, ab sofort sind Ausbilder und Werkbänke in den Städten verteilt und auch mal unter freiem Himmel zu finden. In der Verkaufsversion ist übrigens nicht nur das Addon enthalten, sondern auch das Hauptspiel plus der beiden Er-



Lange von den Fans gewünscht, jetzt endlich da: individuelle Umhänge für Gilden und Abenteurer.

weiterungen **Desert of Flames** sowie **Kingdom of Sky**.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3025

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Everquest 2 schlägt die Konkurrenz immer noch in vielen Disziplinen. Es erzählt Quests epischer, oft ist das stupide Erlegen von Kreaturen gar nicht erforderlich. Immer noch einzigartig ist die nahezu durchgehend hervorragende Sprachausgabe, was die Atmosphäre deutlich verdichtet. Zudem ergänzt Echoes of Faydwer den orchestralen Soundtrack des Spiels um wunderschöne Kompositionen. Die deutsche Übersetzung ist nach wie vor irreführend und schlichtweg schlecht – Rollenspiel-Genießer sollten das Spiel unbedingt auf Englisch erleben.

»Meine Fee bitte
Englisch!«



Im Reich der Fae herrschen Magie und besonders knallige Farbenspiele.

EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER: Sony Online Entertainment (EQ 2: Kingdom of Sky, GS 05/06: 86 Punkte)
PUBLISHER: Koch Media
SPRACHE: Englisch / Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch
TERMIN (D): 14.11.2006
CA. PREIS: 35 Euro / 13 Euro mntl.
USK: ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1 GB RAM 8,0 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
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren, RAM, Grafikkarte		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPERSCHUTZ	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Zaubereffekte und Texturen + tolle Figur-Animationen - Rüstungen unterscheiden sich nur minimal	8/10
SOUND	+ epischer Orchester-Soundtrack + sehr gute englische Sprachausgabe + gute Surround-Sound-Abmischung	9/10
BALANCE	+ Klassen ergänzen sich in Gruppen sehr gut + ausgefeiltes Achievement-System - PvP-Angriffstaktiken schwer zu entwickeln	9/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmig gestaltete Spielzonen + mitunter karge Landschaften - immer wieder Ladepausen beim Wechseln zwischen Zonen	9/10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbares Interface + Interface-Import für neue Charaktere - grundlegende Interface-Anordnung nicht optimal	8/10
UMFANG	+ neue Rasse und neuer Kontinent für alle Spieler-Level + neues Gebiet sofort betretbar + zahlreiche Instanzen und World-Events	10/10
QUEST/HANDLUNG	+ Rätsel- und Geschichts-Quests + gutes Quest-Journal - manchmal nur vage Weg- und Ziel-Beschreibungen	9/10
TEAMWORK	+ vorbildliches und ausgefeiltes Gildensystem + Gruppen-Kombo-Attacken - Teilen von Quests kompliziert	10/10
KAMPFSYSTEM	+ viele unterschiedliche Kampfstile + einfache Gruppen- und Raid-Verwaltung - Solo-Kämpfe ab Level 20 sehr schwer	8/10
ITEMS	+ mächtige Gegenstände dank ausgeklügelter Berufe - nur wenige Rüstungssets - ähnliche Items mit großen Preisdifferenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 80 Stunden

FAZIT: EPISCHES ONLINE-SPEKTAKEL FÜR GENIEßER.

87
SPIELPUNKT

ARCHLORD

Vor der Weltherrschaft die Online-Ochsentour.



Der menschliche Bogenschütze startet einen Spezialangriff mit zwei Pfeilen gleichzeitig.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 12 Jahren



Mondelfen-Elementarstein rufen Tiere.

MARKUS SCHWERDELT markus@gamestar.de

Ich mag Online-Rollenspiele, auch und erst recht wenn sie nicht World of Warcraft heißen. Aber nach etlichen Stunden Archlord bin ich todfröh um meinen Beta-Account für Burning Crusade. Denn was Codemasters da als Vollpreistitel veröffentlicht, würde bei Blizzard nicht mal als frühe Alpha durchgehen. Viele Quests zum Beispiel konnte ich gar nicht lösen, weil im Questlog statt einer klaren Anweisungen nur »translation required« zu lesen war. Doch selbst perfekt übersetzt wäre Archlord nur ein weiterer Korea-Grinder, der sich (und uns) den Weg in den Westen lieber erspart hätte.

»Translation required«



geschlagen ist, muss auf Tränke zurückgreifen oder ewig auf die elend lahme Regeneration warten. Währenddessen haben Sie immerhin Zeit, sich über das eigentlich innovative **Archlord**-Konzept zu wundern: Wenn erfolgreiche Spieler die Unterstützung ihrer Gilde haben, diverse Artefakte erkämpfen und in vielen PvP-Kämpfen erfolgreich sind, können sie der Archlord werden. Als solcher bestimmen sie über Wetter, Wirtschaft und Monster. Allerdings hat es in den zwei Jahren seit dem Erscheinen des Spiels in Korea noch kein einziger Spieler geschafft, dieses Amt zu erringen. Kein Wunder, lange vor dem Ziel werden Sie wegen verkorkster Bedienung, grauenvoller Lokalisierung, sturzöder Quests (»Töte fünf Fledermäuse« etc.) und stumpfsinniger Kämpfe aufgeben. Oder ins Kloster gehen, um **Archlord** zu entfliehen und den Priester-mangel zu stoppen.

MS

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2998

ARCHLORD

GENRE	Online-Rollenspiel
PUBLISHER	NHN / Codemasters
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



Watson, mit diesem Spiel stimmt etwas nicht

SHERLOCK HOLMES SPUR DER ERWACHTEN

Der Schläfer erwacht! Und die Spieler schlafen währenddessen ein.



Holmes und Watson setzen die Kräfte der Physik ein.

Man kann Frogwares keine mangelnde Experimentierfreude vorwerfen. Ihr erstes Spiel mit Sherlock Holmes, **Mystery of the Mummy** (2002), schickte Sie aus der Ich-Perspektive durch Render-Räume. Dann steuerten Sie Holmes im **Geheimnis des silbernen Ohrrings** (2004) als Polygonfigur vor festen Hintergründen. Nun se-

hen Sie wieder durch die Augen des Meisterdetektivs, diesmal auf frei begehbare 3D-Gegenständen. In denen heftet sich Holmes an **Die Spur der Erwachten**.

Fallen lassen!

Sherlock Holmes stolpert eher zufällig über den Fall, als der maorische Diener eines Nachbarn verschwindet. Daraus entwickelt sich ein zunehmend mystischer Fall, der um den finsternen Cthulhu-Kult aus den Geschichten H.P. Lovecrafts gestrickt ist. Die Spur führt von den Straßen um die Baker Street 221b ins nächtliche Hafenviertel Londons und von dort zu drei weiteren Schauplätzen, darunter die US-Stadt New Orleans. Dort wird Watson die Reisetasche gestohlen, was zu einer temporeichen Verfolgungsjagd durch die Stadt führt. Dabei setzen Sie die Umgebung ein, um voranzukommen. **Die Spur der Erwachten** nutzt die PhysX-Engine für Physikeffekte und die wiederum für hübsche Rätsel. So müssen Sie etwa einen hängenden Wasserbottich verschieben und dann vom Seil lö-

sen, um durch sein Fallgewicht eine Tür aufzusprengen.

Sagen Sie's mir

In Detektiv-Manier durchsuchen Sie Schauplätze nach Hinweisen; durch die Ich-Perspektive und 3D-Grafik lassen Sie Ihr virtuelles Auge frei herum-schweifen. Aufpoppende Symbole zeigen an, wann ein Gegenstand von Interesse ist. Die Symbolhilfe ist bitter nötig, denn viele Schauplätze sind viel zu dunkel. Die mehrteiligen Quiz-

fragen aus dem Vorgängerspiel gibt es nicht mehr. Stattdessen müssen Sie Antworten auf Fragen Marke »Wo müssen wir als nächstes hin?« eintippen, die Sie in der Regel aus Holmes' gut geführten Fallnotizen herauslesen. Ärgerlich: Aus diesem Fragemodus entlässt Sie das Spiel nicht mehr, bevor Sie nicht korrekt geantwortet haben – nicht mal ins Hauptmenü. Zudem lassen sich die meisten Dialoge nicht abbrechen.

CS

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2983

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Nach Baphomets Fluch 4 kommt hier ein zweites Paradebeispiel für den sinnlosen Einsatz von 3D-Grafik. Das Spiel gewinnt nichts dadurch, dass man sich frei durch Dunkelgründe tastet, sondern bringt nur elende Lauferei, leblos-triste Umgebungen und noch mehr Gelegenheit mit sich, Fälschungsgegenstände zu übersehen. Bevor Frogwares sich an so gewagte Kreuzungen wie einen Holmes-Cthulhu-Mix macht, hätten sie ihr Grundthema beherrschen sollen. Nach wie vor sind alle Charaktere Abziehbilder, macht die Handlung Bocksprünge und fehlen häufig Hinweise. Immerhin: Die Verfolgungsjagd in New Orleans gehört zum Originellsten, was ich seit geraumer Zeit in Adventures gesehen habe. Lohnt das den Kauf? Nur für anspruchsvolle Rätselfreunde.

»Ich tappe im Dunkeln«



In New Orleans verfolgen wir einen fliehenden Dieb aus der Ich-Perspektive.

SHERLOCK HOLMES: SPUR DER ERWACHTEN

ENTWICKLER: Frogwares (In 80 Tagen um die Welt, GS 12/05: 70 Punkte)
PUBLISHER: Frogster
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Schuber, 1 DVD, 24 S. Handbuch USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte

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

3D-GRAPHIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gesichter + teilweise trist und blockig + kleine Texte schlecht lesbar + zu wenige, oft holzerne Animationen	6/10
SOUND	+ gute Sprecher + stimmungsvolle Musik, aber... + ...zu selten, oft nur Stille + viel zu wenige Soundeffekte	6/10
BALANCE	+ Rätsel weitgehend nachvollziehbar + zu wenige Hinweise + Sterben ohne Rücksetzpunkte + viel Lauferei	6/10
ATMOSPHERE	+ Spannungsmomente + Detektiv-Flair + leblose Levels (London!) + teils viel zu dunkel	6/10
BEDIENUNG	+ gut funktionierendes Symbolsystem + Gespräche und Sequenzen nicht abbrechbar	7/10
UMFANG	+ wechselnde Schauplätze + angemessene Spieldauer + Orte teils unnötig groß	7/10
HANDLUNG	+ gutes Grundgeheimnis + Mystik-Logik-Mix + stellenweise unglaubwürdig und albern + sprunghafte Folgerungen	6/10
RÄTSEL	+ intelligente Physikrätsel + Verfolgungsjagd in New Orleans + streng linear + alberne Quizfragen	7/10
DIALOGUE	+ tragen die Handlung + mäßig choreografiert, viele Pausen + gelegentlich fehlerhaft übersetzt	7/10
CHARAKTERE	+ Holmes und Watson einigermaßen gut getroffen + Nebencharaktere und ihre Motivation nicht immer glaubwürdig	6/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: KOMBINIERT: MIESE TECHNIK RUINIERT DEN KRIMI.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Rollenspielkämpfe als Fließbandarbeit im All.



Der gewaltige Kamatoze verletzt uns mit seinen zwei Leuchtklingen schwer.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3007



USK:
ab 12 Jahren

Eine Gruppe Teenager rennt quer durch bonfarbene Landschaften. Dabei schlagen sie mit riesigen Schwertern Schneisen in Androidenschwärme. Szenen wie diese gibt's nur in japanischen Konsolen-Rollenspielen.

Phantasy Star Universe bietet neben kostenpflichtigen Online-Modi ein umfangreiches Solo-Abenteuer. Der Test in dieser Ausgabe bezieht sich auf den Story-Modus. Den Mehrspieler-Part testen wir in Kürze.

Die Rahmenhandlung ist schnell erzählt: Der junge Ethan Waber schließt sich der Schutztruppe Guardians an, um das

Gurhal-System vor der bösen Alienrasse Seed zu bewahren. Die Quests laufen wie die Online-Missionen der Vorgänger ab: In linearen Levels sind Sie meist mit einem Haufen Gegner in einem durch Tore eingegrenzten Abschnitt eingesperrt. Sie müssen dann so lange kämpfen, bis Sie eine vorgegebene Anzahl an Feinden besiegt haben. Häufig sehen Sie Zwischensequenzen, in denen Sie sich durch holprig übersetzte Sprechblasendialoge klicken. Trotzdem hat die Spielwelt ihren Charme: Das Design ist stimmig, die Effekte sind echte Hingucker und die ausgefallenen Bossgegner eine Herausforderung. Allerdings hat Sega die Technik nicht an den PC angepasst. Die Levels bestehen aus wenigen Polygonen, und wie in der sechs Jahre alten Dreamcast-Version werfen die Charaktere simple Kreisschatten. **SAM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3008

SASCHA MUTSCHLER

sascha@gamestar.de

Selbst mit Gamepad ist das Ding nur umständlich spielbar. Und dann dieses stupide Zwei-Tasten-Angriffssystem! Warum bin ich trotzdem gerne im Phantasy Star Universum unterwegs? Weil nach kurzer Zeit das Diablo-ähnliche Spielprinzip mit seiner Sammelsucht greift. Ich möchte unbedingt eine bessere Waffe und unbedingt die Rüstung ausbauen. Obendrein bekomme ich mal was anderes als das übliche Elfen-gegen-Orks-Szenario. Wer keine Konsole hat, greift zu.

»Anders leveln«



PHANTASY STAR UNIVERSE

GENRE Rollenspiel
PUBLISHER Sega
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,6 GHz
256 MB

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND





Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

EIN GENRE IN DER KRISE?

VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG. Jahreswechsel, Zeit zu bilanzieren: In der GameStar-Ausgabe 1/05 lag die Durchschnittswertung unserer Sport-Charts bei 85,3 Punkten, ebenso in der Ausgabe 1/06. Und anno 2007? Nur 84,2, also mehr als ein Punkt weniger. Ein weiteres Indiz für die zuletzt sinkende Qualität: Nahezu alle Seriensportler mussten diese Saison Wertungseinbußen hinnehmen, egal ob **Fussball Manager**, **Pro Evolution Soccer**, **NHL**, **Fifa** oder aktuell **Skispringen** und **Need for Speed**. Allesamt keine schlechten Spiele, nur wirken sie im Vergleich zum Vorgänger mal mehr, mal weniger wie ein Vollpreis-Patch.

ZUKUNFTSPROGNOSE. Müssen wir nun ein ähnlich innovationsarmes Jahr 2007 befürchten? Ich glaube nicht, aus zwei Gründen: Zum einen verdichten sich die Hinweise, dass EA Sports in der nächsten Saison auf dem PC endlich die gleiche Grafikqualität liefern wird wie auf der Xbox 360. Zum anderen stehen jede Menge spannende Comebacks und vielversprechende neue Talente in den Startlöchern: Zu Ersteren zähle ich etwa **Colin McRae Rally** oder **Virtua Tennis 3**, zu Letzteren unter anderem das jüngst angekündigte Ferrari-Rennspiel der Ex-Simbin-Entwickler Blimey. Ich freue mich auf 2007!

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: ▼

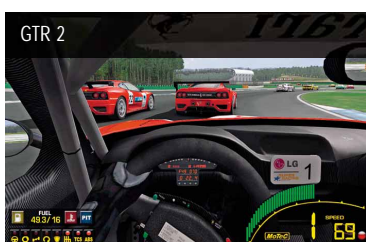
INHALT

Need for Speed: Carbon	124
Race	128
Skispringen 2007	132
Handball Manager 2007	132
Ski Alpin Racing 2007	133

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 01/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	9	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	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
9	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
10	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	NEU	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7	
11	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
12	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
13	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
15	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	83	6	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
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	NEU	80	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10	
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
25	Crashday	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/06	79	7	8	7	8	9	8	6	8	10	8	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.





Unser KI-gesteuerter Kollege Colin (im grauen Porsche) hilft uns durch seinen Windschatten. Allerdings kommt ihm die Polizei in die Quere. (1280x960)

Geschwindigkeitsrausch, die Zehnte

NEED FOR SPEED CARBON

Mal wieder eine Tuning-Raserei, mal wieder heizen Sie nur nachts. Nur ein Aufguss also? Nicht ganz, denn Teamkollegen und Multiplayer-Modus sorgen für neue Herausforderungen.



Eigentlich müsste man böse sein auf Electronic Arts. Böse sein, deshalb, weil sich die **Need for Speed**-Reihe seit Teil 7 inhaltlich kaum weiterentwickelt. Ob nun in **Underground 1** und **2** oder im direkten Vorgänger **Most Wanted** – immer wieder machen Sie eine fiktive Großstadt unsicher, rasen in illegalen Straßenrennen um Geld und Ruhm und schrauben mit Tuningteilen eine schmutzige Prollkarre zusammen. In **Need for Speed: Carbon** ist das – wenn wundert's – nun auch wie-

der so. Aber man kann Electronic Arts nicht böse sein. Denn obwohl sich **Carbon** in Sachen Spielprinzip und Szenario kaum von **Most Wanted** unterscheidet, sorgen einige frische Ideen erneut für sehr viel Fahrspaß.

Überholte Story

Schauplatz der Handlung ist Palmont City. Die Metropole ist in vier Gebiete unterteilt, in denen je eine Raser-Gang das Sagen hat. Ihr Ziel ist es, durch Rennsiege nach und nach sämtliche feindlichen Areale zu er-

obern, um irgendwann Darius herauszufordern, den egozentrischen Oberguru der Szene. Der hat Sie nämlich zu Unrecht bei der Polizei angeschwärzt, um unbemerkt mit einer Menge geklauter Kohle abzuhaufen. Und was hat Ex-Sergeant Cross (der farbige Bulle aus **Most Wanted**) damit zu tun? Zwar scheint sich die Geschichte zunächst zu einem spannenden »Wer war's«-Rätsel zu entwickeln, im Spielverlauf rutscht das Krimielement allerdings in den Hintergrund. Wie in **Most**

Wanted wurden die Zwischensequenzen (von denen es in **Carbon** deutlich mehr gibt als im Vorgängerspiel) wieder mit echten Schauspielern gedreht und durch schicke Verwischeffekte und professionellen Schnittpunkt sehr stylisch inszeniert.

Alle für einen

Größte Neuerung in **Need for Speed: Carbon**: Im Verlauf der Kampagne bewerben sich, ähnlich wie in **Juiced**, KI-Fahrer um einen Platz in Ihrem Team. Die insgesamt sechs Jungs und Mä-



Im Verfolgungs-KO-Modus verwandelt sich immer der letzte Teilnehmer in einen Polizisten.



Die attraktive Nikki (rechts) steht Ihnen in der Kampagne mit Rat und Tat zur Seite.

COLLECTOR'S EDITION

Neben der normalen Verkaufsversion stellt Electronic Arts auch eine Collector's Edition von Need for Speed: Carbon in die Händlerregale. Inhalt: Vier zusätzliche Fahrzeuge (Nissan 240SX, Koenigsegg CCX, Chevrolet Camaro Concept und Jaguar XK), zehn bereits getunte Autos, sechs neue Turniere und zehn spezielle Vinyl-Sets. Zudem steckt in der Schachtel eine Making-of-DVD, die die Entstehungsgeschichte des Rennspiels dokumentiert. Die Collector's Edition kostet moderate 55 Euro.



dels haben unterschiedliche Fähigkeiten. Scouts erkunden die Strecke nach nützlichen Abkürzungen und markieren diese als gestrichelte Linie auf der Karte. Drafter setzen sich auf Kommando vor Sie und verhelfen Ihnen durch ihren Windschatten zu einem gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Der Blocker hingegen rammt gegnerische Fahrzeuge von der Straße oder stellt sich quer, um eine Massenkarambolage zu verursachen. Nett: Auch wenn sich die sehr klugen Helfer nicht in Ihrem Blickfeld befinden, geben sie über Funksprüche Tipps, warnen vor heimtückischen Angriffen oder entschuldigen sich, wenn sie einen Fehler gemacht haben. Die Teamkameraden bringen zudem ein neues taktisches Element in die Rennen. Denn einerseits bringt jeder Helfer einen spezifischen Bonus mit (etwa um 25 Prozent stärkeres Lachgas), andererseits dürfen Sie immer nur ein Mitglied aufstellen. So gilt es stets abzuwägen, ob es im kommenden Turnier mehr auf Schnelligkeit

(Drafter), geschickte Abkürzungen (Scout) oder doch auf pure Gewalt (Blocker) ankommt.

Eine Bergfahrt, die ist...

Die Kampagne von Carbon ist mit zwölf bis 15 Spielstunden beileibe nicht so umfangreich wie im Vorgänger. Doch bevor Sie jetzt entrüstet aufschreien: Das tut dem Spiel richtig gut. Denn wo Sie in Most Wanted immer wieder auf Dauer nervige Fleißaufgaben und teils knüppelharte Polizeiverfolgungsjagden absolvieren mussten, ist in Carbon jedes Rennen wichtig – immerhin erobern Sie durch Siege feindliche Gebiete. Damit Sie nicht nur Rundenrennen oder Kurse von A nach B fahren, gibt's erneut rasante Checkpoint-Turniere, Radarfallenrennen und Drift-Meisterschaften. Und mit den neuen Canyon-Rennen haben die Entwickler den wohl raffiniertesten Modus eingebaut. Darin verfolgen Sie einen Gegner über eine steile und enge Serpentinstraße. Klingt erstmal nicht so aufregend. Doch je näher Sie am Kontrahenten dran sind, desto mehr Punkte rasseln auf das Konto. Wer allerdings auffährt, kassiert Abzüge. Und wenn Sie zu weit zurückfallen oder wegen Unachtsamkeit gar von der Strecke fliegen, haben Sie gleich ganz verloren. Fahren beide durchs Ziel, dreht das Spiel den Spieß um. Nun müssen Sie auf demselben Kurs Ihre eben gesammelten Punkte verteidigen, indem Sie als Gejagter möglichst viel Distanz zum Verfolger aufbauen. Gerade zum Ende hin, wenn sich Ihre Punk-

te langsam gegen Null bewegen, sind die Canyon-Rennen extrem spannend.

Zähme das Biest!

Anders als in Most Wanted sind die insgesamt 43 Autos in drei Kategorien (Tuner-, Exotic- und Muscle-Cars) eingeteilt, von denen Sie sich zu Beginn der Kampagne für eine entscheiden müssen. Doch keine Angst: Die Wahl ist nicht in Stein gemeißelt. Im Verlauf dürfen Sie jederzeit den Fahrzeugtyp wechseln, müssen dann aber bereits freigeschaltete klassenspezifische Tuningteile erneut erkämpfen. Beim Fahrverhalten hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht allzu viel getan, nach wie vor steuern sich die Boliden sehr actionlastig – am besten mit Tastatur oder Gamepad. Bei den biestigen Muscle-Cars wie etwa der Dodge Viper SRT-10 oder dem Ford Mustang GT brauchen Sie trotzdem ausreichend Fingerspitzengefühl. Deutlich besser als im Vorgänger können Sie das Fahrverhalten Ihres Autos durch Tuning-Teile gezielt beeinflussen. Mehr Beschleunigungskraft oder höhere Maximalgeschwindigkeit? Soll der Wagen mehr über- oder untersteuern? Stärkeres oder ergiebigeres Lachgas? Zwar wirken sich die unterschiedlichen Einbauten nicht so stark aus wie etwa im realistischen GTR 2, spürbar ist's aber trotzdem.

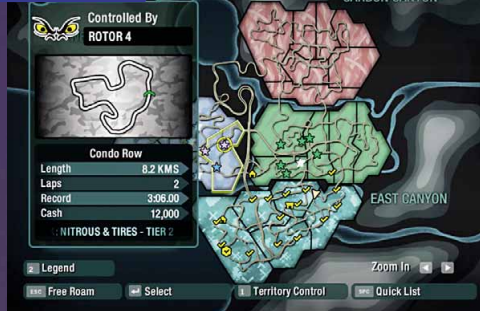
EXTRA-CHALLENGES



Unabhängig von der Kampagne gibt es in Need for Speed: Carbon 36 Extra-Missionen, die in jeweils drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Darin meistern Sie mit vorgefertigten Autos Checkpoint-Rennen, legen sich mit der Polizei an oder absolvieren spannende Canyon-Turniere. Das Niveau steigt schnell an – wer die Goldmedaille will, muss absolut fehlerfrei fahren. Lohn der Mühen: Mit jedem Sieg schaltet das Spiel zusätzliche Tuning-Teile frei, die Sie in der Kampagne in Ihr Auto bauen können. Das motiviert.

Pimpfen, pimpfen, ...

Überhaupt haben die Entwickler das Tuning in Carbon stark



In Palmont City müssen Sie zahlreiche Gebiete erobern.



Im Autosculpt-Editor teilen Sie am Aussehen Ihres Autos.



In den neuen spannenden Canyon-Rennen müssen Sie möglichst nah hinter dem Gegner herfahren, um Punkte zu sammeln.

ausgeweitet: Stufenlos regulierbare Lackfarbe, massenhaft Spoiler, Felgen und Kotflügel sowie mehrschichtige Vinyls – die Gestaltungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Für noch mehr Individualität auf der Straße sorgt der neue Autosculpt-Modus. Das ist ein Editor, mit dem Sie alle Bauteile Ihres Wagens durch je drei bis vier Schieberegler verformen. So können Sie etwa die Motorhaube mit extrabreiten Lüftungsschlitzen versehen oder dem Frontgrill eine schnittigere Form geben. Die Schönheits-OP ist auch spielerisch sinnvoll: Wie schon in **Most Wanted** verringern Sie durch optische Veränderungen am Auto Ihren Kopfgeld-Wert

bei der Polizei. Wer also in einem bestimmten Stadtteil ständig die Gesetzeshüter am Heckspoiler kleben hat, sollte schleunigst in die Garage zur Umgestaltung fahren – oder sich gleich einen neuen Wagen kaufen.

Nächtliches Déjà-vu

In **Carbon** sind Sie ausschließlich nachts unterwegs. Ob man das gut findet oder nicht, mag Geschmackssache sein, ins Szenario illegaler Straßenrennen passt es aber besser als die Tagelicht-Rennen aus **Most Wanted**. Allerdings haben es die Entwickler größtenteils vergeigt, der durch das schwache Mondlicht eingeschränkten Sichtweite und Farbpalette die nötige

Abwechslung beim Streckendesign entgegenzusetzen. Zu häufig fahren Sie an denselben Wolkenkratzern und Springbrunnen vorbei oder passieren dieselben Villenstraßen, Fabrikanlagen oder stillgelegten Wasserkanäle. Anders als in **Underground 1** und **2** bleibt Ihnen die totale Reizüberflutung erspart: Auf übertriebene bis alberne Streckenbeleuchtungen und spiegelnden, weil ständig nassen Asphalt haben die Entwickler diesmal verzichtet.

DJ Retorte

Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan: Texturen, Streckendetails, Beleuchtungs- und Geschwindig-

keitseffekte – alles sieht aus wie in **Most Wanted**. Die Grafik-Engine wirkt zwar nicht mehr so frisch und hinkt dem jüngeren **Flatout 2** deutlich hinterher, fährt im Vergleich zu anderen Rennspielen aber trotzdem noch vorne mit. Besonders die deutlich detaillierteren Autos machen in Sachen Optik viel wett. Gewöhnungsbedürftig mag hingegen der neue Soundtrack sein. Anders als bisher dröhnen keine Punk- und Hip-Hop-Songs bekannter Interpreten aus den Lautsprechern, sondern gesangloses Synthie-Gedudel und an Filmmusik orientierte Actionmelodien. Dafür macht das Spiel beim restlichen Sound alles richtig: Die Funksprüche sind sehr

DAS TEAM



Der Drafter setzt sich auf Kommando vor Sie und verschafft Ihnen durch seinen Windschatten einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Damit Sie währenddessen nicht von der Piste fliegen, lenkt das Auto in Kurven weitestgehend selbstständig. Allerdings können Sie den Drafter nur selten einsetzen, und meistens sind die Strecken schlichtweg zu kurvig für sinnvolle Manöver.

Der Scout erkundet die Strecke nach versteckten Abkürzungen und markiert diese auf der Karte. Vorteil: Im Gegensatz zu den anderen Teamkamaraden setzt der Scout sein Können über die gesamte Dauer des Rennens ein. Wirklich nötig ist der Helfer allerdings nicht, da Sie die Abkürzungen in der Regel gut selbst erkennen können und deshalb nicht auf den Scout angewiesen sind.

Der Blocker greift auf Kommando per Fadenkreuz markierte Kontrahenten oder Polizisten an und rammt sie kurzerhand von der Strecke. Cool: Selbst wenn sich der Helfer hinter Ihnen befindet, warnt er vor heimtückischen Angriffen oder stellt sich bei Bedarf quer und verursacht eine Massenkarambolage. Der Blocker ist daher die beste »Waffe« im Kampf um den ersten Platz.



In einem hitzigen Radarfallenrennen attackiert uns ein Polizist direkt vor der letzten Blitzfalle des Turniers. Das gibt sicher ein schönes Beweisfoto.

gut vertont und tragen viel zur Atmosphäre bei. Unfälle und Explosionen krachen klar und differenziert aus den Surround-Boxen, und die knackigen Motorsounds sind sowieso über jeden Zweifel erhaben.

Fahren Sie rechts ran!

Bleibt nur noch die Frage nach dem Multiplayer-Teil, immerhin war der in **Most Wanted** mehr als kläglich. Und tatsächlich haben die Entwickler auf die Kritik von Fans und Presse reagiert und zum ersten Mal seit **Need for Speed 6** (2002) Verfolgungsjagden eingebaut, in denen Sie wahlweise Straßen-

raudi oder Polizist spielen. Mehr noch: In einem speziellen Knockout-Modus etwa verwandelt sich immer der Letzte einer Runde in einen Polizisten, der durch fiese Remppler Punkte sammelt. Übrigens steigen Sie wie in **Battlefield 2** durch Siege nach und nach im Rang auf und schalten so weitere Tuning-Teile frei – das motiviert. Unverständlich: Eine Netzwerkunterstützung fehlt, Sie dürfen ausschließlich übers Internet (teils extrem lag-geplagte) Multiplayer-Rennen austragen. Da muss man dann doch wieder böse auf Electronic Arts sein.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2997

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Eigentlich war ich davon überzeugt, dass Nachdenken genauso gut zu **Need for Speed** passt wie Skoda zur Formel 1. Ich habe mich geirrt: Der geschickte Einsatz der Teamkollegen erweitert das ansonsten eher routiniert abgeschmeckte Rennspiel-Einerlei um eine kleine, aber feine strategische Note. Auch bei den spannenden Canyon-Rennen muss ich erfreulich überlegt fahren. Diese Teil-Abkehr vom hirnlosen Bleifuß-Gebolze der letzten Teile gefällt mir. Der Spaß hält allerdings immer nur ein paar Rennen an – dann bin ich die ewige Nacht-Tristesse leid und brauche ein paar Tageslicht-Runden mit Flatout 2.

»Zwei Schritte vor, ein Schritt zurück«



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Zuerst musste man mich vor den Rechner zerren, damit ich das neue **Need for Speed** teste – zu wenig hat sich meiner Meinung nach seit nunmehr vier Spielen getan. Doch kaum war ich auf der Strecke, schlug das gewohnt gute Rasergefühl zu. Der gelungene Mix aus abwechslungsreichen Rennmodi, freischaltbaren Extras und der immensen Tuning-Vielfalt motiviert auch im zehnten Anlauf. Zudem ist Carbon durch die neuen KI-Kollegen auch für die Leute interessant, die **Most Wanted** und die beiden Undergrounds bereits mit verbundenen Augen durchgespielt haben. Ein ganz dickes Plus ist der Multiplayer-Teil: Endlich darf ich wieder Polizist spielen und den Kollegen Heiko nach allen Regeln der Kunst über die Piste scheuchen – allein das ist den Kauf wert.

»Super! Mal wieder...«



Die Turniere gegen die vier Clan-Bosse von Palmont City sind in mehrere Rennen eingeteilt und extrem schwierig, selbst mit einem McLaren SLR.

NEED FOR SPEED: CARBON RENNSPIEL

ENTWICKLER EA Black Box (NIS: Most Wanted, GS 01/2006: 87 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch
TERMIN (D) 9.11.2006
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden



GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	keine	Simulation

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Tutorial, Infotexte beim Laden
SPEICHERSYSTEM Autosave nach jedem Rennen

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 4,9 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 4,9 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte

PROFIERT VON

BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ	Safedisk
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	

3D-GRAPHIKKARTEN
Radeon 9500 / 9600
GeForce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
GeForce 6800 GT
Radeon X800 XL
GeForce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Alle Modi des Solospiels (8)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Endlich gibt's wieder Verfolgungsjagden mit der Polizei. Aber: kein LAN-Modus!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Autos + Spiegelungen + stimmige Beleuchtung + Effekte + Zwischensequenzen + eintönige Canyon-Strecken	8/10
SOUND	+ die besten Motorsounds des Genres + klasse Funksprüche + dynamische Musik + gewöhnungsbedürftiger Soundtrack	9/10
BALANCE	+ nützliches Tutorial + leichter Einstieg + wird stetig schwieriger + knackige Bosskämpfe + bockschweres Finale	9/10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Szenario + zahlreiche, stilvolle Zwischensequenzen + halbwegs stimmige Geschichte + Wetter	10/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur oder Gamepad + Autosave + etwas schwammig mit Lenkrad + umständliche Menüs	7/10
UMFANG	+ motivierender Karrieremodus + drei Fahrzeugklassen + 36 Extra-Aufgaben + umfangreicher Multiplayer-Teil	9/10
KI	+ clevere Team-Kollegen + Gegner fahren aggressiv und machen nachvollziehbare Fehler + KI schummelt gelegentlich	8/10
FAHRVERHALTEN	+ gelungene Arcade-Physik + Tuning wirkt sich spürbar aus + nur optisches Schadensmodell	8/10
TUNING	+ unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten + zahlreiche Tuning- Optionen + neuer Baukasten-Modus + Lizenzen	10/10
STRECKENDESIGN	+ Kompromiss aus Rasen und Lenken + spannende Canyon- Turniere + Streckenabschnitte wiederholen sich auf Dauer	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GEWOHNT SPRITZIGE TUNING-RASEREI.





Der Name ist Programm

RACE

Nur drei Monate nach GTR 2 schickt Simbin ein neues Motorsporttalent auf die Teststrecke: die offizielle Simulation zur WTCC. Das Wort »Spiel« haben wir bewusst vermieden.



Das Leben kann so ungerecht sein: Ein ganzes Motorsportland bejubelt Bernd Schneider und seinen fünften Gesamtsieg in der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft. Dass parallel ein Mann namens Jörg Müller sogar um den Titel des Tourenwagen-Weltmeisters fährt, bekommt dagegen kaum jemand mit. Dabei hätte die FIA World Touring Car Championship (WTCC) eigentlich viel mehr Aufmerksamkeit verdient: Statt gerade mal zwei Automarken wie in der DTM gehen hier gleich sechs Hersteller an den Start, die Rennen finden nicht nur in Europa, sondern auf der ganzen Welt statt, und auch die Rennspiel-Gurus

von Simbin (**GT Legends**, **GTR 2**) sind dermaßen begeistert von der Tourenwagen-Weltmeisterschaft, dass sie ihr gleich eine komplette Simulation widmen.

Spannung dank Handicap

Eine spezielle Regel hebt die WTCC von anderen Motorsportserien ab: Jedes Rennen teilt sich in zwei kurze Läufe, wobei die acht Erstplatzierten des ersten Sprints beim zweiten Lauf in umgekehrter Reihenfolge in der Startaufstellung stehen. Sollten Sie also im ersten Rennen als zweiter die Zielflagge sehen, so stehen Sie beim zweiten Sprint nur auf Startposition sieben. Weiteres Handicap: Je erfolgreicher Sie fahren, desto mehr Zu-

satzgewicht bekommt Ihr Auto beim nächsten Rennen aufgebremst, schlechtere Platzierungen machen es wieder leichter. Klingt kompliziert, spielt sich aber extrem spannend. Zum Einen passt sich der Schwierigkeitsgrad allein schon durch die Gewichtsregulierung automatisch an Ihr fahrerisches Können an. Zum Anderen sind Sie auch auf Platz 10 liegend noch stark motiviert, das Rennen zu Ende zu fahren – schließlich fehlen nur zwei Überholmanöver bis zur Pole Position im zweiten Lauf. Unsportliche Verbindungsabbrüche in Multiplayer-Rennen dürften in **Race** deshalb deutlich weniger häufig auftauchen als in anderen Spielen.

Weltreise im BMW

Race simuliert jedoch nicht nur die WTCC-Regeln bis ins letzte Detail, sondern auch alle Strecken und Autos der Saison 2006. So driften Sie im heckgetriebenen BMW 320i durch die neu gestalteten Schikanen von Brand's Hatch oder bremsen sich im frontgetriebenen Alfa Romeo 156 in die berühmte Parabolica-Kurve von Monza. Drei Kurse feiern in **Race** ihre Rennspielpremiere: Puebla (Mexiko) begeistert durch seine flüssigen Kurvenkombinationen, während die ultralangten Geraden im brasilianischen Curitiba vor allem Ihren Bleifuß belasten. Absolutes Highlight ist jedoch der Innenstadtkurs von Macao: Nehmen Sie Monaco, halbieren Sie die Straßenbreite und verdoppeln Sie die Schikanenzahl – dann haben Sie ein ungefähres Bild davon, was Sie erwartet.

Gesiegt! Na und?

So viel Mühe Simbin in die detailgetreue Simulation von Strecken und Autos steckte, so wenig investierten die Entwickler



Aus der Cockpitperspektive erleben wir ein Regenrennen in Monza. Anders als in GTR 2 funktionieren in Race die Scheibenwischer.

STEAM-AKTIVIERUNG ERFORDERLICH



Die Verkaufs-DVD von Race installiert zwar alle Autos und Strecken des Rennspiels, nicht jedoch die Startdatei. Diese befindet sich ausschließlich auf den Servern von Valves Online-Verkaufsplattform Steam. Dementsprechend benötigen Sie zwingend eine Internet-Verbindung, um Race mit Hilfe von Steam starten zu können.



Im BMW 320i schlängeln wir uns durch die engen Kurven von Macao. Der Innenstadtkurs zählt mit seinen engen Straßen und vielen Schikanen zu den anspruchsvollsten Rennstrecken der Welt.

in den Rest des Spiels. Sie dürfen Ihr Können lediglich in Einzelrennen, diversen Zeitfahrmodi und der WTCC-Meisterschaft beweisen. Eine Karriere, in der Sie sich zum Beispiel von einem kleinen Team zu BMW oder Alfa Romeo hocharbeiten, fehlt ebenso wie die geniale Fahrschule aus **GTR 2** oder ein motivierendes Belohnungssystem mit Bonus-Meisterschaften im Stil von **GT Legends**. Nach hart erkämpften Podiumsplätzen sehen Sie keine Siegerehrung, sondern nur staubtrockene Platzierungstabellen.

Der Feind ist die Strecke

Dass **Race** trotz des geringen Spielumfangs auf lange Sicht motiviert, liegt – wie könnte es bei einer Simbin-Simulation auch anders sein – am außergewöhnlich realistischen Fahrverhalten. Dabei steuern sich Alfa, BMW, Seat oder Peugeot naturgemäß deutlich gutmütiger als ihre **GTR**-Kollegen von Ferrari

WAS KAUFEN: RACE ODER GTR 2?

	RACE	GTR 2
Fuhrpark	13 Tourenwagen-Modelle wie BMW 320i, Seat Toledo oder Peugeot 407.	25 PS-starke Supersportwagen von Porsche, Lotus, Lamborghini oder Ferrari.
Strecken	Nur zehn Kurse, darunter aber viele Exoten wie Valencia und drei Rennspielpremieren.	34 Streckenvarianten, größtenteils altbekannte Klassiker wie Hockenheim, Spa oder Nürburgring.
Umfang	Kümmerlich: Gerade mal eine Meisterschaft, Einzelrennen sowie diverse Zeitfahr-Modi.	Vorbildlich: Dutzende Meisterschaften, 24h-Rennen plus Fahrschule mit motivierenden Belohnungen.
Fahrverhalten	Realistisch gutmütig, wirkt anfangs simpel. Herausforderung liegt aber im Beherrschen der Strecke und im ständigen Tür-an-Tür-Zweikampf.	Je nach Auto fordernd bis extrem knifflig. Dafür deutlich weniger Blechkontakt, Karambolagen bedeuten meist das Aus.
Multiplayer	Spannende Zwei-Rennen-Regel, die auch Fahrer auf hinteren Plätzen motiviert. Schlaue KI-Gegner ergänzen auf Wunsch das Fahrerfeld.	Klassischer Qualifying-Rennen-Rhythmus. Viele Konfigurationsmöglichkeiten. Keine KI-Ergänzungen möglich, daher weniger Zweikämpfe.
Fazit	Ideal für Freunde des aggressiven Vollkontakt-Rennsports. Wenig Langzeitmotivation für Soloracer, als Multiplayer-Spiel aber ein Dauerrenner.	Wer vor allem fahrerische Herausforderungen sucht und meist allein unterwegs ist, sollte zu GTR 2 greifen. Der Riesenumfang motiviert monatelang.



Multiplayer-Rennen samt KI-Gegnern: Heiko versucht, an Daniel dranzubleiben.

EIN KÄFER GROSS IN FAHRT

Während des Tests von Race sind uns folgende Bugs und Fehler aufgefallen:

- Die automatische Lenkraderkennung verweigert von Zeit zu Zeit ihren Dienst. Erst ein Neustart von Race behebt das Problem.
- Viele Menütexte wurden fehlerhaft oder gar nicht übersetzt. Englischkundige sollten deshalb im externen Konfigurationsmenü bei »UI-Language« die Einstellung »English« wählen.
- Die Tuning-Voreinstellungen haben meist eine zu geringe Übersetzung im fünften bzw. sechsten Gang. Erst wenn Sie diese erhöhen, erreichen Sie vernünftige Höchstgeschwindigkeiten.
- Die Gang-Empfehlungen vor Kurven orientieren sich immer an 6-Gang-Getrieben, obwohl die Autos von BMW nur über fünf Gänge verfügen.



Schubsen ohne Reue

Neben guter Streckenkenntnissen benötigen Sie unbedingt eine weitere Qualität, um erfolgreich zu fahren: Aggressivität. Denn sobald die Ampel auf Grün schaltet, regiert in **Race** tourenwagentypisch der Vollkontaktsport. Vor allem wer die höchste der vier KI-Aggressivitätsstufen wählt, muss sich jeden Positionsgewinn mit harten Bandagen erdrängeln. Unfälle gehören zum Alltagsgeschäft, zumal **Race** unfaire Fahrmanöver nur in Ausnahmefällen mit Boxendurchfahren oder Disqualifikationen bestraft. Auch das optische Schadensmodell zeigt sich unrealistisch großzügig: Mehr als eine Stoßstange fliegt selten durchs Bild. Dafür sind ständige Tür-an-Tür-Duelle auch in Multiplayer-Rennen sichergestellt: Erstmals dürfen Sie in einer Simbin-Simulation fehlende Mitspieler durch KI-gesteuerte Piloten ersetzen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2727

und Porsche. Die Herausforderung von **Race** liegt daher auch mehr im Beherrschen der Strecke als im Meistern des Autos. Nur wer jeden Brems- und Beschleunigungspunkt präzise trifft, hat eine Chance auf die Bestzeit. Für Einsteiger umso ärgerlicher, dass sie in **Race** ohne die aufgemalte Ideallinie aus **GTR 2** auskommen müssen. Einzig das zuschaltbare Geisterauto hilft bei der Fehleranalyse.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Obacht, Blasphemie: Formel-1-Rennen haben für mich die Dynamik einer Kaffeefahrt! Zu viele chancenlose Teams, zu wenig Überholmanöver. Im Gegensatz dazu fasziniert mich die in **Race** simulierte WTCC. In der Realität wie im Spiel erlebe ich im Sekundentakt dramatische Zweikämpfe, die eigentlich unfairen Ausgleichsregeln konfrontieren mich mit spannenden Rennvoraussetzungen, Stichwort Zusatzgewicht. Und exotische Strecken wie Macao stellen mich vor ganz neue fahrerische Herausforderungen.

Auf der Simulationsseite macht **Race** also alles richtig, als Spiel versagt es jedoch: Kein Karrieremodus, staubrockene Präsentation, eine einzige Meisterschaft – meine Motivation muss ich allein aus dem Beherrschen von Strecke, Gegnern und Autos ziehen. Wem das (wie mir) genügt, der fährt mit **Race** auf der Überholspur, vor allem dank der exzellenten Multiplayer-Rennen. Allen anderen empfehle ich das meiner Meinung nach immer noch beste Simbin-Rennspiel GT Legends, das es mittlerweile zum Schnäppchenpreis gibt.

»Perfekte Rennen, sonst nichts«



Selbst bei heftigen Unfällen fliegt kaum mehr als eine Stoßstange durch die Luft.

RACE RENNPIEL

ENTWICKLER Simbin (GTR 2, GS 10/06: 91 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D) 24.11.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



GENRE: RENNPIEL

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	keine	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Fahrhilfen, Infotexte
SPEICHERSYSTEM Automatisches Speichern nach jeder Renneinheit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte Lenkrad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte FF-Lenkrad

PROFITIERT VON Force Feedback
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Steam
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (26)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Ja
FAZIT Profiziert von der Zwei-Rennen-Regel. Permanente Zweikämpfe dank KI-Gegnern.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fotorealistische Autos + 3D-Cockpits + Wettereffekte + detailarme Strecken + Unfalleffekte	7/10
SOUND	+ Motorengeräusche + akustische Details wie Steinschläge + kaum Feedback bei Blechkontakt + kein Surround-Sound	8/10
BALANCE	+ jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen + KI-Stärke genau justierbar + Fahrschule und Ideallinie fehlen	7/10
ATMOSPHERE	+ aktuelle WTCC-Lizenz + dynamisches Wetter + spröde Präsentation + optisch schwaches Schadensmodell	7/10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Lenkradsteuerung + festgelegte Meisterschafts-Rennstrecke + kein freies Speichern	8/10
UMFANG	+ WTCC originalgetreu nachgebildet + nur eine Meisterschaft + weder Karriere noch Belohnungssystem	6/10
FAHRVERHALTEN	+ realistisch bis ins letzte Detail + jede Abstimmungsänderung wirkt sich spürbar aus + Strecken erfüllbar	10/10
KI	+ wechselt nachvollziehbar von Ideal- auf Kampflinie + duelliert sich auch untereinander + zu vorsichtig beim Start	9/10
TUNING	+ vom Reifendruck bis zur Benzinmenge alles frei konfigurierbar + zu wenige, teils schlechte Voreinstellungen	8/10
STRECKENDSIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + drei Rennspiel-Premieren + viel fahrerische Abwechslung	10/10

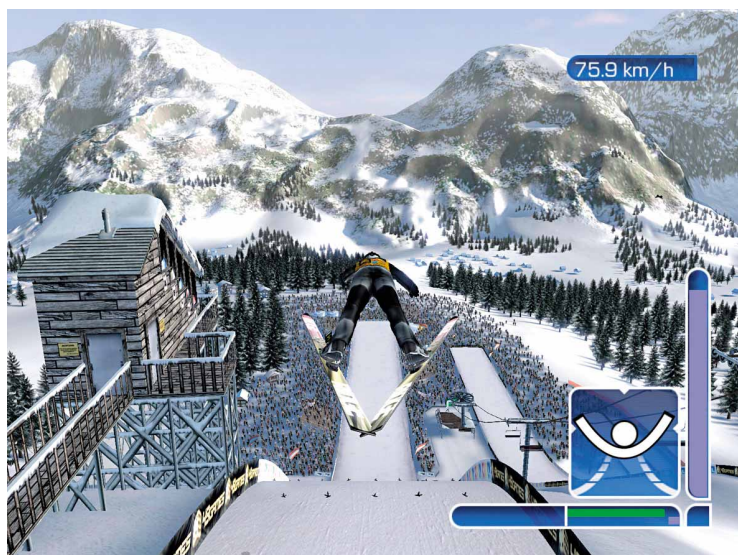
PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: HOCHKLASSIGE TOURENWAGEN-SIMULATION.



SKISPRINGEN 2007

Die Vorzeige-Wintersportsimulation im Formtief.



Grafische Winz-Verbesserung: An der Schanze von Villach jubeln etwas mehr Zuschauer.



Gängiger Begriff beim Skispringen: kritischer Punkt – der ist dann erreicht, wenn ein Athlet die rote Linie überfliegt. Gängiger Begriff bei Spieleserien: kritischer Punkt – dann erreicht, wenn ein Entwickler keine Ideen mehr hat und nur noch Altbekanntes recycelt. So geschehen bei **Skispringen 2007**. Auch in der achten Auflage der Wintersport-Reihe führen Sie im motivierenden Karrieremodus einen Skispringer von der Nachwuchs- über die Amateur- bis zu Profiligen. Preis- und Werbegelder investieren Sie in bessere Ausrüs-

tung, Training Ihrer Charakterwerte oder Wetten. Das kennen Sie alles schon? Kein Wunder, das entspricht bis auf ein paar neue Skier und Anzüge auch eins zu eins dem Vorgänger. Immerhin beim eigentlichen Springen entdecken Serienkenner eine kleine Neuerung: Dieses Mal kontrollieren Sie nicht nur Anlauf, Absprung, Flug und Landung, sondern auch die Balance beim Bremsvorgang. Wechselnde Wetter- und Windbedingungen wirken sich dabei gewohnt realistisch aus, aber nach wie vor fühlt sich jede der 41 Originalschanzen vollkommen gleich an. Abschließende Preisfrage: Wie sehr mag sich wohl die Grafik verbessert haben? Sie ahnen es schon – bis auf ein paar zusätzliche Landschaftsobjekte und Wettereffekte gleicht **Skispringen 2007** dem Vorgänger wie ein Schneeball dem anderen. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1157

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Blick auf den Monitor, Blick auf die CD – Augen reiben, nochmal Blick auf die CD: Steht da wirklich Skispringen 2007 drauf? Denn was mir RTL und 49 Games hier als neues Spiel verkaufen wollen, hat bestenfalls Patch-Niveau. Haben die Entwickler keine Lust mehr oder keine neuen Ideen? Bei letzterem könnte ich weiterhelfen: Wie wär's zum Beispiel mit einer neuen Grafikengine, dynamischen Wetterveränderungen während des Wettkampfes, Auswirkungen der Schanzentischlänge oder Originalspringern? So, und jetzt spiele ich weiter den Vorgänger.

»Hüpft auf der Stelle«



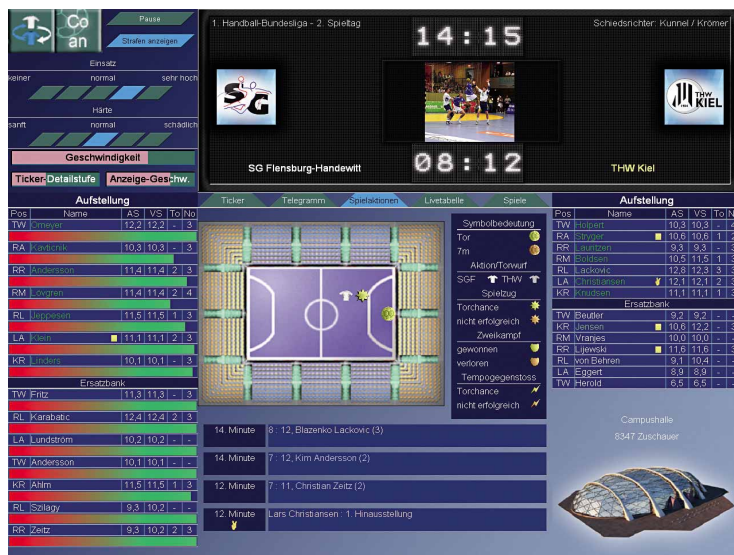
SKISPRINGEN 2007

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	49 Games / RTL
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

74

HANDBALL MANAGER 2007

Handball ist schnell und dynamisch – eigentlich...



Spieldarstellung als Sehtest: Haben Sie es erkannt? Hier fällt gerade ein Tor.

Auf die deutschen Handballvereine ist Verlass.

Während die Fußballkollegen in den Europapokalen lediglich Trübsal produzieren, glänzen die Handballer auf internationaler Ebene, zuletzt mit acht EHF-Pokal-Titeln innerhalb von zehn Jahren. Warum nicht mit einem Handball-Manager all diese Erfolge nachspielen? Der Entwickler Netmin Games hat es letztes Jahr mit dem **Handball Manager 2005-2006** versucht, allerdings nur mit bescheidenem Erfolg (51 Punkte, GS 01/2006). Der **Handball Manager 2007** soll es nun besser machen. Großes Manko des Vorgängers war die Abwesenheit von Original-Lizenzen. Diesmal verfügen Sie über die jeweils komplette erste Bundesliga der Herren und Damen sowie die zweite Herren-Bundesliga. Das ist der Motivation und Identifikation förderlich. Allerdings bewegt sich der eigentliche Managementteil weiterhin nur im Mittelmaß. Menüführung und Einstellungsmöglichkeiten sind von Konkurrenten wie **Anstoss** entliehen, es fehlt aber an neuen eigenen Ideen sowie an Übersichtlichkeit.

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Der Entwickler Netmin Games hat den Handball Manager in vielen Punkten verbessert, dafür großes Lob. Ebenso wie für den Versuch, eine ernsthafte Alternative zu den Fußballmanagern zu bieten. Allerdings hakt es noch an zu vielen Ecken. Die Original-Lizenzen alleine trösten nicht über die schwache Spieldarstellung, mangelnde taktische Eingriffsmöglichkeiten und fehlende Übersicht hinweg. Aber die Faszination am Handball liegt sowieso in seiner Dynamik und Körperlichkeit. Vielleicht wäre mal eine Match-Simulation ganz angebracht?

»Lahme Handballer«



Das Kernstück eines jeden Managers, die Spieldarstellung, gibt wie schon im Vorgänger zu wenig Rückmeldung über das Spielgeschehen. Sinnvolle taktische Änderungen werden so zur Glückssache. Zudem sind manche Endergebnisse nur schlecht nachvollziehbar. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3018

HANDBALL M. 2007

GENRE	Handballmanager
PUBLISHER	Netmin / Edel Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

59



SKI ALPIN RACING 2007

Trotz Namens-Wirrwar: Es bleibt ein Ski Alpin.



Beim Slalom helfen neue Tormarkierungen bei der Suche nach der Ideallinie.



► DVD:
Test-Check



► USK:
ohne Alters-
beschränkung

Entscheidungen, die die Nation spalten: Burger King oder McDonalds, Hund oder Katze, RTLs **Ski Racing** oder Jowoods **Ski Alpin**? Immerhin Letzteres löst sich ab diesem Jahr von selbst. Denn die Publisher der zwei Skispiel-Konkurrenten haben sich zur Kooperation entschlossen, um gemeinsam nur noch eine Pistenraserei pro Jahr zu entwickeln. Und das erste Ergebnis heißt – logisch – **Ski Alpin Racing 2007**. Wer deshalb auf eine Schneeschmelze der großen Stärken der **Alpin-**

Serie (Grafik, Karrieremodus) mit denen der **Racing**-Reihe (Lizenzen, Realismus) gehofft hat, wird sich jedoch bereits nach der ersten Abfahrt ziemlich eingeseift fühlen. **Ski Alpin Racing 2007** könnte nämlich genauso gut »Ski Alpin 2006,5« heißen. Erneut im Affenzahn, aber ohne realistisches Skigefühl preschen Sie die 38 grob nachgebauten Weltcup-Pisten von Garmisch bis Kitzbühel hinab. Gewonnene Preisgelder investieren Sie in neue Ausrüstung und den Ausbau Ihrer Charakterwerte – nach wie vor sehr motivierend. Die zwei neuen Spielmodi enttäuschen dagegen und verstecken sich wohl deshalb als Unterpunkte im Trainingsmenü: Der Speed-Downhill entpuppt sich als simpler Reaktionstest, im Free Ride bügeln Sie gerade mal drei Pisten hinab und weichen dabei Bäumen aus. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3002

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Okay, Hosen runter: Ich bevorzuge Burger King, Hunde und eigentlich auch die Ski-Alpin-Serie. Dennoch bin ich enttäuscht, dass sich die Koproduktion von RTL und Jowood nur als ein routinierendes Up-date von Ski Alpin 2006 entpuppt. Das ebenso unkomplizierte wie motivierende Pistenbügeln macht zwar erneut einen Heidenspaß. Ein paar Racing-Anleihen wie eine realistischere Ski-Physik und eine größere Detailtreue bei den Weltcup-Abfahrten hätten der Serie jedoch wesentlich mehr weitergeholfen als die beiden neuen uninspirierten Spielmodi und die paar hübscheren Grafikeffekte.

»Zu viel Alpin,
zu wenig Racing.«



SKI ALPIN RACING 2007

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	49 Games / RTL
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,2 GHz 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



TEST BUDGET-LISTE

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielhändlern den Straßenpreis, zu dem das Spiel im Laden oder im Versand erhältlich ist.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Ankh SE	Adventure	77	2005	12/05	Bhv	20 Euro	(0800) 248 46 85
Brothers in Arms	Taktik-Shooter	80	2005	10/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU 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
Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Dragonshard	Echtzeit-Strategie	79	2005	12/05	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
DTM Race Driver 2	Rennspiel	85	2004	06/04	Codemasters	10 Euro	(0044) 192 681 60 65
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
Fifa WM 2006	Sportspiel	81	2006	06/06	EA Sports	20 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Flatout	Rennspiel	83	2004	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
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	90	2004	12/04	EA Classics	10 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Gun	Actionspiel	79	2005	01/06	AK Tronic Pyramide	25 Euro	info@software-pyramide.com
Juiced	Rennspiel	87	2005	07/05	THQ	10 Euro	(0900) 150 55 11 ^a
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
NEU Nibiru	Adventure	71	2005	05/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NHL 06	Sportspiel	87	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ^a
Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	84	2005	09/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Prince of Persia 3	3D-Action	84	2006	02/06	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	88	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
Quake 4	Ego-Shooter	80	2005	01/06	Activision	20 Euro	(01805) 225 155 ^a
Republic Commando	Ego-Shooter	81	2005	04/05	Activision	10 Euro	(01805) 225 155 ^a
NEU Schlacht um Mittelmeer	Echtzeit-Strategie	84	2004	01/05	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ^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
Silent Hunter 3	Simulation	87	2005	05/05	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^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
Tony Hawk's Underground 2	Funsport	86	2004	12/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com

AKTUELLE COMPILATIONS

Compilation	Inhalt	Wertung	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Act of War Gold	Act of War + High Treason	80	06/06	Atari	45 Euro	(0900) 177 18 83 ^a
Baldur's Gate Compilation	Baldur's Gate + Addon, Baldur's Gate 2 + Addon	87	—	Atari	15 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
Best of Sierra Action Pack	Chronicles of Riddick, Tribes Vengeance, Men of Valor	83	12/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ^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
NEU Dawn of War Anthology	Dawn of War + Winter Assault und Dark Crusade	85	01/07	THQ	45 Euro	(01805) 605 511 ^a
NEU Die Siedler 5 Gold	Die Siedler 5 + Nebelreich + Legenden	85	—	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ^a
NEU 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
Gothic Collector's Edition	Gothic 1, Gothic 2 + Nacht des Raben	85	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
NEU Half-Life 2: Weihnachtsedition	H-L 2 + Episode 1, H-L 2 Deathmatch, H-L 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
Rome Gold	Rome + Barbarian Invasion	89	02/06	Sega	20 Euro	(0900) 110 73 42 ^a
Sims City 4 Deluxe	Sim City 4 + Rush Hour	73	—	EA Classics	15 Euro	(0900) 130 25 30 ^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
NEU 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

^a0,12 Euro/Minute ^b0,24 Euro/Minute ^c0,48 Euro/Minute ^d0,62 Euro/Minute ^e0,99 Euro/Minute ^f1,24 Euro/Minute ^g1,49 Euro/Minute ^h1,86 Euro/Minute

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit ▼ markierten Titel haben wir daher abgewertet.

Die glorreichen Sieben? Schön wär's...

4GAMES VOLUME 1 - 7

Frogster veröffentlicht gleich sieben Viererpacks für je 15 Euro. Dabei greift der Hersteller allerdings arg tief in die Spiele-Mottenkiste. Wir stellen die Sammlungen samt Inhalt vor und klären, welcher Kauf sich lohnt.

	VOLUME 1		
	Trainz 2004	Abwechslungsreiches Eisenbahn-Planspiel, teils öde Szenarios.	GS 02/2004: 66 Punkte
	Fire Department	Unterhaltsamer, aber viel zu kurzer Feuerwehr-Simulator.	GS 10/2003: 66 Punkte
	D-Day	Realistische Weltkriegs-Taktik mit kurzer, aber guter Kampagne.	GS 09/2004: 64 Punkte
	Battle Mages	Feiner Mix aus Strategie- und Rollenspiel, teils mit Leerlauf.	GS 06/2004: 65 Punkte
	FAZIT: Die vier Titel sind angestaubt, aber gut. Wer keinen Wert auf 3D-Pracht legt, kann das Strategiepaket kaufen.		
	VOLUME 2		
	Fire Department 2	Knifflige, aber höllisch spannende Feuerwehr-Strategie.	GS 01/2005: 72 Punkte
	Afrika Korps	Taktisch fordernder Echtzeit-Wüstenkrieg trotz mäßiger KI.	GS 05/2004: 65 Punkte
	Fair Strike	Hässlicher Comanche-Abklatsch mit öden Missionen.	GS 02/2004: 53 Punkte
	The Punic Wars	Fordernde Echtzeit-Massenschlachten, teils langatmig.	GS 05/2004: 64 Punkte
	FAZIT: Fair Strike ist Schrott, doch die drei Strategiespiele sind einen Blick wert. Technisch ist das Quartett veraltet.		
	VOLUME 3		
	RPM Tuning	Unterhaltsames Action-Rennspiel mit simplem Tuning.	GS 04/2005, 67 Punkte
	Fast Lane Carnage	Frustig: Rasen und Ballern auf zu engen Kursen.	GS 02/2006: 48 Punkte
	Midnight Outlaw	Eintönige Arcade-Raserei auf Shareware-Niveau.	nicht getestet
	Super Stunt Spectacular	Grottiges Stunt-Gehopse mit schwammiger Steuerung.	nicht getestet
	FAZIT: Finger Weg! RPM Tuning alleine ist keine 15 Euro wert, die drei anderen Rennspiele sind Müll.		
	VOLUME 4		
	Vivisector	Lächerliche Ballerorgie mit unterirdischer Technik.	GS 03/2006: 49 Punkte
	Elite Warriors Vietnam	Schwer, unschön, öde: ein Shooter zum Abgewöhnen.	GS 12/2005: 49 Punkte
	Mob Enforcer	Wirksamer als Schlaftabletten: diese müde Mafia-Ballerei.	nicht getestet
	Navy Seals 2	Der hässlichste Militär-Shooter seit Erfindung der 3D-Karte.	nicht getestet
	FAZIT: Eine Action-Sammlung, in der Vivisector das beste Spiel ist, wäre selbst geschenkt noch zu teuer. Nicht kaufen!		
	VOLUME 5		
	Airline Tycoon Evolution	Solide, unoriginelle Fluglinien-Verwaltung.	GS 09/2002: 60 Punkte
	Casino Tycoon	Nur kurzfristig spaßige Spielbank-Simulation.	GS 02/2002: 55 Punkte
	Prison Tycoon	Wir verurteilen diesen Gefängnis-Müll zu lebenslanger Haft.	GS 03/2006: 14 Punkte
	Tabloid Tycoon	Als Revolverblatt-Magnat ringen Sie mit... dem Schlaf!	nicht getestet
	FAZIT: Es gibt nicht zu viele Tycoon-Spiele, es gibt zu viele schlechte Tycoon-Spiele. Vier stecken in diesem Paket.		
	VOLUME 6		
	Shadow Vault	Überflüssiges Taktikspiel im Endzeit-Szenario.	GS 03/2005: 55 Punkte
	Daemon Vector	Sie schnetzeln Zombies, mehr nicht. Eintönig? Aber hallo.	GS 02/2006: 53 Punkte
	Neverend	Trostlos-langweiliges Fantasy-Adventure.	GS 02/2006: 53 Punkte
	Sign of Darkness	Mäßiges Standalone-Addon für Battle Mages (siehe Volume 1).	GS 11/2005: 44 Punkte
	FAZIT: Auch das sechste Viererpack ist sein Geld nicht wert: Die Spiele machen kurzfristig Spaß, öden aber schnell an.		
	VOLUME 7		
	Korea	Grundsolider Commandos-Klon im Koreakrieg.	GS 12/2003: 68 Punkte
	Knights of the Cross	Unterhaltsame, technisch angestaubte Rudentaktik.	GS 01/2003: 66 Punkte
	Medieval Lords	Späßiger Mittelalter-Städtebau, lahme Schlachten.	GS 10/2004: 63 Punkte
	Another War	Verkorkstes Weltkriegs-Rollenspiel in Mageroptik.	GS 01/2003: 39 Punkte
	FAZIT: Bis auf Another War stecken im siebten Paket solide Titel für Strategiefans – ordentlich, trotz veralteter Grafik.		

HALF-LIFE 2 WEIHNACHTSED.

Mit Freeman durch die Feiertage.



Episode One: Gemeinsam mit Alyx kämpfen Sie gegen Zombies und Combines.



DVD:
Budget-Video



USK:
keine Jugend-
freigabe

Der G-Man mit Zipfelmütze? Headcrabs auf dem Gabentisch? Krippenspiel mit Doktor Breen? All das gibt's in der **Half-Life 2 Weihnachtsedition** zum Glück nicht. Stattdessen stecken in der Sammlung der Ego-Shooter **Half-Life 2** samt Addon **Episode One**, sowie **Half-Life 2 Deathmatch** und **Half-Life 1: Source**. Für 30 Euro ein lohnender Kauf; **Half-Life 2** zählt zu den besten Actiontiteln der PC-Geschichte – in erster Linie dank des abwechslungsreichen Spielverlaufs: Als Gordon Freeman ballern Sie auf Zombies sowie Combine-Soldaten, rasen im

Buggy durch Insektenverseuchte Dünen und schießen Schwebegleiter ab. Mit dabei: die innovative Gravity Gun, mit der Sie Gegenstände hochheben und auf Feinde schleudern. Realistische Mimik und Gestik hauchen den Charakteren Leben ein, etwa der kessenen Forscher-tochter Alyx. An deren Seite kämpfen Sie auch im sehr guten Addon **Episode One**, das die Story fortführt. Allerdings ist die Erweiterung nach sechs Stunden vorbei, zudem fehlen spielerische Neuerungen. In **Half-Life 2 Deathmatch** bestreiten Sie vergleichsweise dröge Mehrspieler-Gefechte – immerhin mit Gravity Gun. **Half-Life: Source** ist die aufgepeppt Fassung des ersten Freeman-Abenteuers, sieht aber trotz aktueller Source-Engine altbacken aus. Aber immer noch besser als der G-Man mit Zipfelmütze. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3000

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Electronic Arts nennt die Half-Life-Sammlung »Weihnachtsedition«, damit im winterlichen Geschenke-Kaufrausch möglichst viele Spieler anbeißen. Dabei hätte Half-Life 2 solch plumpe Marketing-Tricks gar nicht nötig, der Freeman-Shooter ist nach wie vor erstklassig. Falls Sie Gordon bislang verpasst haben, lohnt sich der Kauf also, zumal auch das exzellente Addon im Paket liegt. Wer das Hauptprogramm schon kennt, muss nicht zugreifen, die Dreingaben Half-Life: Source und Half-Life 2 Deathmatch sind keine 30 Euro wert.

»Ihr Zombielein
kommt...«



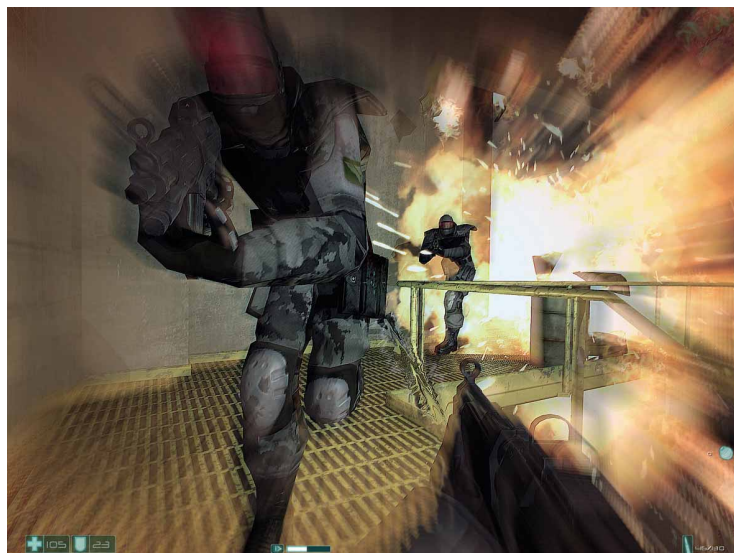
HL 2: WEIHNACHTSEDITION

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Valve / Electronic Arts
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

92

F.E.A.R. GOLD

Hallo, mein kleines... Argh!



Im Zeitlupen-Modus sind die fordernden Schießereien besonders effektiv.

Kleine Mädchen machen nur Probleme. Mal lästern sie, mal kreischen sie, mal bringen sie Menschen um. Moment: Kleine Mädchen bringen Menschen um? Ja, zumindest in **F.E.A.R. Gold**. Als Elitesoldat streifen Sie im Horror-Shooter durch verheerte (und manchmal etwas eintönige) Fabrikhallen und Büros. Dabei begegnet Ihnen immer wieder ein Mädchen im roten Kleid. Die Kleine tötet Menschen – offenbar mit Geisteskraft. Wer ist sie? Warum mordet sie? Das erfahren Sie erst im letzten Drittel des Spiels. Über die wendungsreiche Handlung müssen Sie bis dahin jedoch nicht viel nachdenken, stattdessen bestreiten Sie spektakuläre Schießereien: Durch die Levels patrouillieren schlaue KI-Gegner, die fein animiert in Deckung tauchen und Ihnen oft in den Rücken fallen. Per Zeitlupen-Funktion jagen Sie den Feinden verlangsamte Kugeln um die Helme, dabei spritzt der Putz, sprühen die Funken. Und zwischendurch hören oder sehen Sie immer wieder das kleine Mädchen, wie es kichert oder um die Ecke huscht. Im Gold-Paket steckt zudem das Addon

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wer braucht noch Horrorfilme, wenn er F.E.A.R. hat? Der geniale Mix aus Zeitlupen-Schusswechseln und Herzschlag-Grusel treibt meinen Puls immer wieder in schwindelnde Höhen. Auch die Technik stimmt: Im Gefecht regnet's Partikel, die detaillierten Feinde hechten flüssig animiert aus der Schusslinie, knalliger 5.1-Sound untermalt das Spektakel. Nur die öden Büro- und Lagerhallen-Leveln stören. Doch trotz der schwachen Erweiterung lege ich F.E.A.R. Gold jedem ans Herz, der anspruchsvolle Shooter mag.

»Genialer Grusel«



Extraction Point, das die Handlung fortführt. Die Erweiterung wirkt stellenweise lieblos, öde Tunnel-Leveln drücken die Gruselmusik. Zudem verliert die Story an Spannung. Wer das Mädchen nicht kennt, kann für allerding happige 45 Euro zu **F.E.A.R. Gold** greifen. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2955

F.E.A.R. GOLD

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Vivendi / Monolith
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

87



DVD:
Budget-Video



USK:
keine Jugend-
freigabe

DAWN OF WAR ANTHOLOGY

Die volle Packung Warhammer.



Eine Armee der Orks überrennt einen Stützpunkt der Tau (Bild aus Dark Crusade).



Am Krieg sei nur eine Sache gut, sagt man in Spanien: der Friede, der ihm folgt. Frieden gibt es im **Warhammer 40k**-Universum aber schon lange nicht mehr: Seit Jahrtausenden bekämpfen sich die Völker der Galaxis. Umso besser! In **Dawn of War** schlagen Space Marines, Orks, Eldar und Chaos Marines furiose Schlachten, die **Anthology** enthält nun den Echtzeit-Hit samt der Addons **Winter Assault** und **Dark Crusade**. Die größte Stärke der Serie sind die brillant inszenierten Bombast-Schlachten, dank fein animierter Einheiten

und knalliger Effekte. Allerdings dürfen Sie in der kurzen Kampagne nur mit den Space Marines ins Gefecht ziehen. **Winter Assault** macht's besser: Neben der neuen Partei, der Imperialen Garde, übernehmen Sie im Verlauf der spannenden Handlung auch alle anderen Völker. **Dark Crusade** fügt zwei Fraktionen hinzu, Tau und Necrons. Der Feldzug verläuft rundenbasiert, mit einer der sieben Parteien erobern Sie die Welt Kronus. Dabei bestreiten Sie allerdings viele auf Dauer eintönige »Vernichte alles«-Einsätze. In allen Titeln nervt zudem die miserable Wegfindung. Dafür stimmen Atmosphäre und taktischer Anspruch, insbesondere die flotten Mehrspieler-Gefechte unterhalten prächtig. An diesem Krieg sind daher ganz viele Sachen gut. Die Spanier haben doch keine Ahnung. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2917

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wie bitte, Sie kennen Dawn of War noch nicht? Dann sausen Sie in den Spieladen und kaufen Sie die Anthology, sonst verpassen Sie eine der temporeichsten Strategieserien aller Zeiten. Klar, Dawn of War hat auch Schwächen, darunter die wirre Wegfindung und die öden Landschaften. Doch neben der packenden Atmosphäre geht auch der Anspruch in Ordnung: Die sieben Völker spielen sich angenehm unterschiedlich, stets muss ich die Stärken und Schwächen meiner Einheiten beachten. Für 45 Euro absolut empfehlenswert.

»Kaufen Sie diesen Krieg!«



DAWN OF WAR ANTHOLOGY

GENRE Echtzeit-Sammlung

PUBLISHER THQ / Relic

CA. PREIS 45 Euro

ANSPRUCH Fortgeschr., Profis

MINIMUM 1,6 GHz, 256 MB

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



DRAGONSHARD

Kerker und Drachen für Strategen.



In der Oberwelt bekämpft unsere Armee einen gewaltigen Skorpionkrieger.

In **Dragonshard** geht's drunter und drüber, im wahrsten Sinne des Wortes: Der erste Echtzeit-Titel im **Dungeons & Dragons**-Universum schickt Sie sowohl in die Oberwelten als auch in die Höhlen des Fantasy-Reiches Eberron. Über der Erde errichten Sie Stützpunkte, jeder davon besteht aus vier Zonen zu je vier Bauplätzen. Die Häuser in einem Viererfeld beeinflussen sich gegenseitig; wer etwa zwei Kasernen nebeneinander baut, darf bessere Ritter anwerben. Dabei ist Köpfchen gefragt, kluge Gebäude-Kombis erleichtern die kniffligen und unübersichtlichen Massenschlachten. Die Ressourcen Dragonshards (Splitter eines toten Drachen, die vom Himmel fallen) und Gold sind unerschöpflich. Weil die KI-Feinde oft nicht nachsetzen, können Sie nach einem Rückschlag in Ruhe Rohstoffe sammeln und erneut angreifen – was auf Dauer anodet. Durch Höhleneingänge steigen Ihre Truppen während der Missionen von der Ober- in die Unterwelt hinab. Mit Ihren Helden samt Begleitern lösen Sie dort Quests, meucheln Monster und umgehen feindliche Stellungen. Die Ziele

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Dragonshard profitiert vom stimmigen D&D-Universum: Mein Heldenherz frohlockt, wenn ich die schönen Ober- und Unterwelten erforsche, Quests löse und Betrachter (jene D&D-typischen Vielaugen-Monster) mit Feuerbällen abfackele. Mein Heldenherz weint aber auch, denn Liquid hat die Lizenz nicht konsequent genutzt. So gibt's nur rudimentäre Rollenspiel-Elemente, darunter das kleine Helden-Inventar. Zudem nerven Designfehler wie die Rohstoff-Sammelpausen. Wer aber gerne durch Kerker sowie Oberwelten zieht und (das bessere) Armies of Exigo schon kennt, darf für 15 Euro nach Eberron reisen.

»Heldenhafte trotz Schwächen«



ähneln sich, fügen sich aber bestens in die gute Handlung ein: Mit Menschen oder Echsen ringen Sie in der Kampagne um das Herz von Syberis, ein mächtiges Artefakt. Klar, dass es dabei drunter und drüber geht. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2995

DRAGONSHARD

GENRE Echtzeit-Strategie

PUBLISHER Atari / Liquid

CA. PREIS 15 Euro

ANSPRUCH Fortgeschr., Profis

MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT





Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

DIRECTX 10

GEFORCE 8 Mit **Geforce 8800 GTX** und **GTS** testen wir in diesem Monat die ersten DirectX-10-kompatiblen Grafikkarten – eine neue Ära der 3D-Grafik hat begonnen. Denn die neue, allerdings ausschließlich für Windows Vista verfügbare Programmierschnittstelle schafft viel Flexibilität, beseitigt allerlei Schwachstellen von DirectX 9 und bringt mit dem Geometry Shader sogar einen dritten Shader-Typ mit ungeahnten Möglichkeiten für Spieleentwickler.

Bei Bildqualität und Lüfterdesign setzt die **Geforce 8** ebenfalls neue Maßstäbe.

In unserem Grafikkarten-Schwerpunkt beschäftigen wir uns aber nicht nur mit der **Geforce 8**, sondern wir testen auch erschwingliche DirectX-9-Karten zwischen 100 und 400 Euro – sowohl für PCI Express als auch für die ältere AGP-Schnittstelle.

VISTA FERTIG Anfang November verkündete Microsoft: Das neue Betriebssystem **Windows Vista** ist fertig (siehe Hardware-News). In den Fachhandel kommt der XP-Nachfolger zwar erst im Januar 2007, doch schon jetzt wirft **Vista** bei vielen GameStar-Lesern Fragen auf. Zunächst einmal die wichtigste Antwort: DirectX-9-Grafikkarten und DirectX-9-Spiele sind grundsätzlich **Vista**-kompatibel. Ausnahmen erwarten wir lediglich bei dem einen oder anderen Spiel – mehr dazu lesen Sie in einem umfangreichen Artikel in einer der nächsten GameStar-Ausgaben.

Bei DirectX 10 allerdings bleiben XP-Nutzer außen vor. Entsprechend können Karten wie die **Geforce 8**, obwohl voll DirectX-9-fähig, ihren ganzen Funktionsumfang nur unter **Vista** nutzen. Und wie lange Spieleentwickler DirectX 9 und 10 parallel (und damit auch ältere Karten unterstützen), steht in den Sternen – mindestens aber bis Ende 2007.

INHALT

SCHWERPUNKT

Die besten Grafikkarten für Spieler	147
Testsieger PCI Express	148
Preis-Leistungs-Sieger PCI Express	148
Tabelle und Benchmarks PCI Express	149
Vergleichstest AGP-Grafikkarten	152
Geforce 8800 GTX und GTS im Test	154

TEST DES MONATS

Vier Prozessorkerne:	
Core 2 Quadro im Spieletest	158

TOOL DES MONATS

Scanner	164
---------	-----

EINZELTESTS

Soundkarte:	
Razer Barracuda und Headset	162
PC: Atelco 4maxx! Geforce 8	164
Mauspad: Gainpad Pro Gaming	166
Gehäuse: Antec Ninehundred	166
TFT: Belinea 1905S1	166

SERVICE

Techtelmechtel	168
Einkaufsführer	170

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 01/2007

	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
Medieval 2	1024x768, niedrige Details	1280x1024, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF

PROZESSOR-GRAPHIKKARTEN-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 €

Testsieger PCI Express	148
Preis-Leistungs-Sieger PCI Express	148
Testtabelle und Benchmarks PCI Express	149
AGP-Grafikkarten	152
Geforce 8 im Test	154

Inklusive großem Geforce-8-Test!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN FÜR SPIELER

Der Grafikkarten-Markt ist im Umbruch: In allen Preissegmenten gibt es so viel Leistung wie noch nie, und Nvidia startet mit Geforce 8800 GTX und GTS die DirectX-10-Generation.

Spektakuläre Physikeffekte, realistische Veränderungen der Umgebung durch beispielsweise Granateinschläge und einfach mehr Power: Mit Geforce 8800 GTX und GTS startet Nvidia die DirectX-10-Generation lange vor Windows Vista und DirectX 10. Beide Karten laufen aber auch unter Windows XP samt DirectX 9 und sollen laut Nvidia auch hier neue Performance-Rekorde aufstellen. Ob die generalüberholte Geforce letztlich all das halten kann, was der Hersteller verspricht, prüfen wir im Test.

In diesem Schwerpunkt berichten wir aber nicht nur über die bis zu 600 Euro teuren Geforce-8-Platinen. Wir testen auch erschwinglichere Karten von 100 bis 400 Euro und geben Aufrüsten einen Überblick über den für viele interessanten AGP-Markt.

PCI Express

Der starke Preis- und Konkurrenzkampf der letzten Wochen hat viele neue Chips und ein neues Preisgefüge hervorgebracht. Zwischen 100 und 200 Euro beispielsweise sind die Radeon X1650 Pro (eine beschleunigte X1600) und die deutlich leistungsstärkere


Radeon X1950 Pro hinzugekommen. Ihnen gegenüber stehen Geforce 7600 GS (130 Euro), 7600 GT (150 Euro) und 7900 GS (200 Euro). Oberhalb von 200 Euro streitet sich im Wesentlichen die Geforce 7950 GT mit Radeon X1900 XT und XTX. Das Preis-Leistungs-Monster Geforce 7900 GTO ist praktisch nicht mehr erhältlich, das gleiche gilt für die 400 Euro teure Geforce 7900 GTX.

AGP-Nachschub

Viele GameStar-Leser haben nach wie vor einen Rechner auf Basis eines AGP-Mainboards, oft einen fertig konfiguriert gekauften PC mit einem 3,0 GHz schnellen Pentium 4 oder einem vergleichbaren Athlon 64. Eine solche CPU reicht auch heutzutage noch für aktuelle Spiele aus – einzig die Grafikkarte ist zeitgemäßen Shader-Effekten und Texturorgien nicht mehr gewachsen. Mit Radeon X1600 und X1650 sowie Geforce 7600 GS und GT stehen mehrere technisch moderne und dabei sehr schnelle Chips zur Wahl, entsprechende Karten kosten deutlich unter 200 Euro. Wer mehr Leistung braucht, muss mehr investieren: Eine Geforce 7800 GS gibt's ab

250 Euro, die schnellste AGP-Karte, die **Gainward Bliss 7800 GS** mit 512 MByte Videospeicher, kostet 330 Euro.

So testen wir

Alle PCI-Express-Karten haben wir mit einem Core 2 Duo X6800 und 2,0 GByte RAM auf dem Intel-Board **D975XBX** getestet. AGP-Platinen mussten sich auf einem **865PE-Neo-P**-Board von MSI mit einen P4 3,2 GHz und 1,0 GByte Speicher beweisen. Gemessen haben wir mit **Company of Heroes** und **Call of Duty 2**. Beide Titel liefen in vier Einstellungen von 1024x768 ohne Bildverbesserungen bis 1600x1200 mit 4x Kantenglättung und 8x anisotroper Texturfilterung. 

Das DirectX-10-Zeitalter beginnt mit der Geforce 8800 GTX – alles über Nvidias neues Flaggschiff und DirectX 10 lesen Sie im ausführlichen Test am Ende dieses Schwerpunkts.



Testsieger

HIS RADEON X1950 XTX



Kleine Milchmädchenrechnung: 400 Euro für im Schnitt 62 Frames macht knapp 6,50 Euro pro Frame. Zum Vergleich: Bei unserem Preis-Leistungs-Sieger kostet das Bild pro Sekunde nur 4,60 Euro. Dafür laufen auf der High-End-Karte **X1950 XTX** von HIS aber auch aktuelle Spiele in 1600x1200 mit aktivierten Bildverbesserungen flüssig. Sowohl **Call of Duty 2** (41,6 fps) als auch **Company of Heroes** (37,3 fps) spielen Sie bei maximalen Details in der höchsten Auflösung mit vierfacher Kantenglättung



Massiv: Ein Kupferblock führt die Wärme ab.

und achtfacher anisotroper Filterung ruckelfrei. Die nötige Power liefern nicht nur die exorbitant hohen Taktraten von 650 MHz für den Chip und 1.000 MHz für den Speicher, sondern auch 48 Pixel- und 24 Vertex Shader. Genügend Platz für Texturen aller Art bieten die 512 MByte Video-RAM.

Im Gegensatz zu den IceQ-Modellen verbaut HIS bei der **X1950 XTX** den Referenzlüfter von ATI. Der rotiert im 2D-Betrieb lautlos und dreht nur unter Volllast leicht hörbar auf. Im Gegensatz zu den Mittelklassekarten X1600 oder X1300 brauchen Sie bei der **X1950 XTX** aber noch eine Masterkarte für den Crossfire-Betrieb. Das löst Nvidias SLI immer noch eleganter. Dafür können Sie HDR und Kantenglättung nur bei ATI-Karten gleichzeitig nutzen. Einigermaßen unterirdisch ist hingegen die Ausstattung. Bis auf ein paar Kabel liegt im 400-Euro-Paket nur die Karte und das angestaubte **Dungeon Siege** von 2002. **HW**

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3014

RADEON X1950 XTX

CA. PREIS	400 Euro	HERSTELLER	HIS
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X1950 XTX (R580+)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	650/2.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR4	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ schnellste Karte im Test + AA / AF / HDR flüssig auch in 1600x1200	36/40
BILDQUALITÄT	+ fast perfekte Bildqualität + HDR / AA gleichzeitig	18/20
TECHNIK	+ Shader 3.0 + HDR + 256-Bit-Interface + 512 MByte	18/20
KÜHLSYSTEM	+ leise im 2D-Betrieb - in Spielen leicht hörbar - zwei Slots	7/10
AUSSTATTUNG	+ HDTV + HDCP - keine Software-Beigaben	4/10

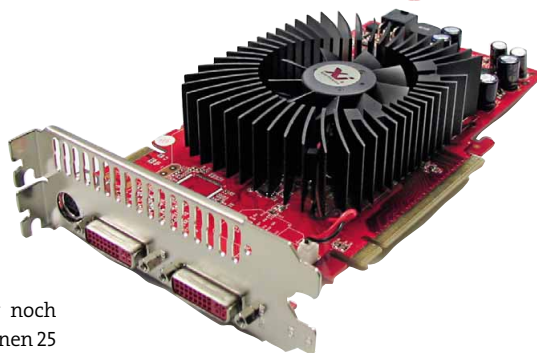
FAZIT Für 400 Euro stimmt bei unserem Testsieger Radeon X1950 XTX von HIS die Spieleleistung und Bildqualität. Das alte Spiel passt nicht zum Oberklasse-Anspruch.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

83

Preis-Leistungs-Sieger

XPERTVISION GEFORCE 7900 GS



Mit 67 Punkten zum Preis-Leistungs-Sieger: Die **GeForce 7900 GS** von Xpertvision liefert genügend Leistung für die meisten Spiele bis zu einer Auflösung von 1280x1024. Selbst niedrige Kantenglättungsmodi verkraftet die Karte mit 256 MByte Video-RAM locker. In **Call of Duty 2** sinken die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde erst bei 1600x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung unter die magische 25-fps-Ruckelgrenze. Ähnlich reagiert **Company of He-**



Der Kühler von Xpertvision wirkt klobig.

roes: Zwar liegen die Frames hier noch knapp über den als flüssig empfundenen 25 Bildern pro Sekunde, stellenweise gibt's aber störende Einbrüche.

Für 170 Euro liefert die **GeForce 7900 GS** nicht nur ausreichend Spieleleistung, sondern auch stundenlangen Spielspaß mit der tollen Vollversion **Spellforce 2** (Test in GameStar 05/2006, Wertung: 91 Punkte). Neben dem Spiel liegt in der Packung noch ein Sechspol-Stromadapter, praktisch für alle Besitzer älterer Netzteile. Weniger loblich ist der massige Lüfter, der unter Volllast unangenehm aufdreht. Zudem wirkt die klobige, schwarze Kühlerkonstruktion extrem wuchtig. Hardware-Ästheten mit einem Fenster im Gehäuse werden kaum von der Optik beeindruckt sein. Wer 30 Euro zusätzlich übrig hat, sollte sich die Asus **EAX1950 Pro** für 200 Euro kaufen. Die bietet knapp 15 Prozent mehr Leistung, spart jedoch an der Ausstattung. **HW**

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3011

GEFORCE 7900 GS

CA. PREIS	170 Euro	HERSTELLER	Xpertvision
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	GeForce 7900 GS (G71)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	450/1.320 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ gute Leistung bis 1280x1024 - zu langsam für 4x AA	24/40
BILDQUALITÄT	+ Transparenz-AA - anisotrope Filterung flimmert leicht	16/20
TECHNIK	+ Shader 3.0 + HDR + 256-Bit-Interface - nur 256 MByte	13/20
KÜHLSYSTEM	+ leise im 2D-Betrieb - in Spielen deutlich hörbar - zwei Slots	6/10
AUSSTATTUNG	+ HDCP + aktuelle Top-Vollversion	8/10

FAZIT Spieler mit begrenztem Budget machen mit der Xpertvision 7900 GS einen guten Fang. Die Leistung reicht bis 1280x1024 und ein gutes Spiel gibt es oben drauf.

PREIS/LEIST. GUT

67



Grafikkarten bis 400 Euro

1



HIS
X1950 XTX

2



MSI
NX7950 GT

3



ASUS
EAX1950 PRO

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER / PREIS	HIS / 400 Euro	MSI / 300 Euro	Asus / 200 Euro
HOTLINE	keine Angaben	(01805) 215 521 12 CENT/MIN.	(02102) 959 90 STANDARDGEBÜHREN
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK	QUICKLINK: 3014	QUICKLINK: 3012	QUICKLINK: 3015

TECHNISCHE ANGABEN

Chip / Mio. Transistoren / Fertigung	Radeon X1950 XTX (R580+) / 384 / 90	Geforce 7950 GT (G71) / 278 / 90	Radeon X1950 Pro (RV570) / 330 / 80
GPU / DDR-Takt	650 / 2.000 MHz	550 / 1.400 MHz	580 / 1.400 MHz
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	512 MB GDDR4 / 256 Bit / k.A.	512 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,4 ns	256 MB GDDR3 / 256 Bit / k.A.
DirectX-Version / Treiber	9.0c / Catalyst 6.10	9.0c / Forceware 91.47	9.0c / Catalyst 6.10

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40 %	36/40	30/40	27/40
Call of Duty 2 1024x768 / 1280x1024	82,2 / 74,0	55,7 / 44,0	67,2 / 49,8
Call of Duty 2 1280x1024 2x/4x / 1600x1200 4x/8x	58,0 / 41,6	38,9 / 28,2	39,5 / 27,3
Company of Heroes 1024x768 / 1280x1024	82,1 / 61,8	71,8 / 59,0	53,9 / 43,1
Company of Heroes 1280x1024 2x/4x / 1600x1200 4x/8x	57,4 / 37,3	56,2 / 40,5	39,1 / 19,4
Performance-Rating (Benchmarks im Durchschnitt)	61,8	49,3	42,4
PRO & KONTRA	+ schnellste Karte im Test + Leistung reicht auch für AA/AF	+ schnell bis 4xAA / 8xAF	+ schnell bis 1600x1200 - zu langsam für 4xAA/8xAF

BILDQUALITÄT 20%	18/20	16/20	18/20
Antialiasing (Kantenglättung)	fast perfekt, Transparenz-AA	sehr gut, Transparenz-AA	fast perfekt, Transparenz-AA
Anisotropisches Filtering (schärfere Texturen)	fast perfekt, High-Quality-Modus	gut, winkelabh., flimmert leicht	fast perfekt, High-Quality-Modus
PRO & KONTRA	+ fast perfekte Bildqualität + Transparenz-AA	+ hohe Bildqualität + Transparenz-FSAA - AF flimmert leicht	+ fast perfekte Bildqualität + Transparenz-AA

TECHNIK 20%	18/20	16/20	15/20
Shadermodel / HDR-Rendering / HDR + AA	3.0 / ja / ja	3.0 / ja / nein	3.0 / ja / ja
Pixel Shader / Vertex Shader / Textureinheiten	48 / 24 / 16	24 / 8 / 24	36 / 8 / 12
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	512 MB GDDR4 / 256 Bit / k.A.	512 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,4 ns	256 MB GDDR3 / 256 Bit / k.A.
Crossfire oder SLI / Stromanschlüsse	- / sechspolig	SLI / sechspolig	Crossfire / sechspolig
PRO & KONTRA	+ 512 MByte + 256-Bit-Interface - Crossfire nur mit Masterkarte	+ 512 MByte + 256-Bit-Interface + SLI	+ 256-Bit-Interface + Crossfire - nur 256 MByte Speicher

KÜHLSYSTEM 10%	7/10	8/10	8/10
Lüfter / Lautstärke / Bauhöhe (Slots)	1 / leise bis leicht hörbar / 2 Slot	- / lautlos / 1 Slot	1 / leise / 1 Slot
Sonstiges		passive Heatpipe-Kühlung	
PRO & KONTRA	+ leise im 2D-Betrieb - leicht hörbar unter 3D	+ lautlos - wird sehr heiß - braucht Gehäuselüftung	+ leiser Lüfter + braucht nur 1 Slot

AUSSTATTUNG 10%	4/10	8/10	3/10
Spiele	Dungeon Siege	Heroes of Might and Magic 5	-
Software	Videoschnitt	Power DVD, Videoschnitt	-
VGA / DVI / Video-In / Video-Out / HDTV	0 / 2 / 1 / 1 / 1	0 / 2 / 1 / 1 / 1	0 / 2 / 0 / 1 / 1
Kabel / Adapter	S-Video, Cinch / HDTV, S-Video auf Cinch, DVI-VGA	S-Video, HDTV, 2x DVI-VGA	S-Video, Cinch / HDTV, DVI-VGA
Sonstiges			
PRO & KONTRA	+ HDCP + Videoschnittsoftware - uralte Vollversion	+ HDCP + aktuelle Top-Vollversion + gute Softwarebeigaben	+ HDCP - keine Spiele oder Software

FAZIT:	Die HIS Radeon X1950 XTX zieht dem Testfeld locker davon, die Bildqualität ist sehr gut. Punktabzüge gibt es für den unter Volllast hörbaren Lüfter und die sehr schlechte Ausstattung.	Knapp 20 Prozent langsamer als der Testsieger, aber auch über 30 Prozent billiger. Die NX7950 GT von MSI bietet viel Spielepower. Die passive Kühlkonstruktion wird allerdings sehr heiß.	Zwar überholt die Asus EAX1950 Pro in den Benchmarks die Xpert-vision Geforce 7900 GS, bricht aber bei aktivierter Kantenglättung ein. Die maue Ausstattung ohne Spiel kostet viele Punkte.
PREIS/LEISTUNG:	AUSREICHEND 83	BEFRIEDIGEND 78	GUT 71



4

**XPERTVISION
GEFORCE 7900 GS**

5

**SAPPHIRE
RADEON ULTI-
MATE X1600 XT**

6

**HIS
X1300 XT ICEQ
TURBO**

Grafikkarten bis 400 Euro

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER / PREIS	Xpervision / 170 Euro	Sapphire / 130 Euro	HIS / 140 Euro
HOTLINE	(02154) 498 860 STANDARDGEBÜHREN	(01805) 727 744 23 12 CENT/MIN.	keine Angabe
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK	QUICKLINK: 3011	QUICKLINK: 3009	QUICKLINK: 3013

TECHNISCHE ANGABEN

Chip / Mio. Transistoren / Fertigung	Geforce 7900 GS (G71) / 278 / 90	Radeon X1600 XT (RV530) / 157 / 90	Radeon X1300 XT (RV530) / 157 / 90
GPU / DDR-Takt	450 / 1.320 MHz	600 / 1.400 MHz	590 / 1.380 MHz
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / k. A.	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,2 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / k.A.
DirectX-Version / Treiber	9.0c / Forceware 91.47	9.0c / Catalyst 6.10	9.0c / Catalyst 6.10

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40 %	24/40	16/40	16/40
Call of Duty 2 1024x768 / 1280x1024	46,6 / 35,4	35,4 / 24,4	33,1 / 23,0
Call of Duty 2 1280x1024 2x/4x / 1600x1200 4x/8x	31,2 / 22,1	17,6 / 10,9	17,4 / 10,8
Company of Heroes 1024x768 / 1280x1024	51,0 / 42,0	23,5 / 16,4	21,3 / 14,9
Company of Heroes 1280x1024 2x/4x / 1600x1200 4x/8x	39,3 / 27,1	10,9 / 6,7	10,2 / 6,2
Performance-Rating (Benchmarks im Durchschnitt)	36,8	18,2	17,1
PRO & KONTRA	+ gute Leistung bis 1280x1024 - zu langsam für 4xAA/8xAF	+ flott bis 1280x1024 - zu lang- sam für Bildverbesserungen	+ flott bis 1280x1024 - zu lang- sam für Bildverbesserungen

BILDQUALITÄT 20%	16/20	18/20	18/20
Antialiasing (Kantenglättung)	sehr gut, Transparenz-AA	fast perfekt, Transparenz-AA	fast perfekt, Transparenz-AA
Anisotropisches Filtering (schärfere Texturen)	gut, winkelabh., flimmert leicht	fast perfekt, High-Quality-Modus	fast perfekt, High-Quality-Modus
PRO & KONTRA	+ hohe Bildqualität + Transpa- renz-FSAA - AF flimmert leicht	+ fast perfekte Bildqualität + Transparenz-AA	+ fast perfekte Bildqualität + Transparenz-AA

TECHNIK 20%	13/20	11/20	11/20
Shadermodel / HDR-Rendering / HDR + AA	3.0 / ja / nein	3.0 / ja / ja	3.0 / ja / ja
Pixel Shader / Vertex Shader / Textureinheiten	20 / 7 / 20	12 / 5 / 4	12 / 5 / 4
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / k. A.	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,2 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / k.A.
Crossfire oder SLI / Stromanschlüsse	SLI / sechspolig	Crossfire / -	Crossfire / -
PRO & KONTRA	+ 256-Bit-Interface + SLI - nur 256 MByte Speicher	+ Crossfire - nur 256 MByte - nur 128-Bit-Interface	+ Crossfire - nur 256 MByte - nur 128-Bit-Interface

KÜHLSYSTEM 10%	6/10	8/10	9/10
Lüfter / Lautstärke / Bauhöhe (Slots)	1 / leise bis deutlich hörbar / 2 Slot	1 / flüsterleise bis leise / 2 Slot	1 / flüsterleise / 2 Slot
Sonstiges			
PRO & KONTRA	+ leise im 2D-Betrieb - braucht 2 Slots - hörbar unter Volllast	+ fast lautlos - braucht 2 Slots	+ flüsterleise auch in Spielen - belegt zwei Slots

AUSSTATTUNG 10%	8/10	5/10	4/10
Spiele	Spellforce 2	1 aus 4 (u. a. Brothers in Arms)	Dungeon Siege
Software	Power DVD	Power DVD	Videoschnitt
VGA / DVI / Video-In / Video-Out / HDTV	0 / 2 / 0 / 1 / 1	1 / 1 / 0 / 1 / 1	0 / 2 / 1 / 1 / 1
Kabel / Adapter	Cinch / DVI-VGA / 6-Pol- Stromadapter	S-Video, Cinch / HDTV, Video-In, DVI-VGA	S-Video, Cinch / HDTV, S-Video auf Cinch, DVI-VGA
Sonstiges			
PRO & KONTRA	+ HDCP + aktuelles Spiel	+ HDCP + Spiele zum Aussuchen + DVD-Player - alte Spiele	+ HDCP + Videoschnittsoftware - angegraute Vollversion

FAZIT:

Dank guter Spieleleistung und der aktuellen Vollversion Spellforce 2 sichert sich die Xpervision Geforce 7900 GS den Preis-Leistungs-Sieg. Unter Volllast stört aber der nervig rauschen-
de Lüfter.

67

GUT

Der Lüfter der Radeon Ultimate X1600 XT von Sapphire springt nur an, wenn es der Karte zu heiß wird. Bei uns lief der leise Lüfter aber permanent. Die Leistung genügt Ge-
legenheitsspielern.

58

BEFRIEDIGEND

Im Kern ist die Radeon X1300 XT IceQ Turbo eine X1600 Pro. Den-
noch kostet sie 10 Euro mehr als die ähnlich flotte X1600 XT von Sapphire. Dazu gibt's
das gute aber alte
>Dungeon Siege<.

58

BEFRIEDIGEND

PREIS/LEISTUNG:

7



**EVGA
E-GEFORCE
7600 GT**

8



**GAINWARD
BLISS 7600
GS GLH**

eVGA / 150 Euro	Gainward / 120 Euro
(089) 189 049 11 STANDARDGEBÜHREN	(089) 898 990 STANDARDGEBÜHREN
QUICKLINK: 3010	QUICKLINK: 3016
xGeforce 7600 GT (G73) / 178 / 90	Geforce 7600 GS (G73) / 180 / 90
560 / 1.400 MHz	500 / 1200 MHz
256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,4 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,4 ns
9.0c / Forceware 91.47	9.0c / Forceware 91.47
21/40	18/40
41,1 / 30,6	32,2 / 23,6
26,1 / 18,1	21,6 / 14,5
44,7 / 33,2	33,8 / 26,4
31,2 / 19,7	25,5 / 17,0
30,6	24,3
+ schnell bis 1280x1024	+ flott bis 1280x1024 - zu lang-
- zu langsam für 4xAA/8xAF	sam für Bildverbesserungen
16/20	16/20
sehr gut, Transparenz-AA	sehr gut, Transparenz-AA
gut, winkelabh., flimmert leicht	gut, winkelabh., flimmert leicht
+ hohe Bildqualität + Transpa-	+ hohe Bildqualität + Transpa-
renz-FSAA - AF flimmert leicht	renz-FSAA - AF flimmert leicht
10/20	10/20
3.0 / ja / ja	3.0 / ja / nein
12 / 5 / 12	24 / 8 / 24
256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,4 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,4 ns
SLI / -	SLI / sechspolig
+ SLI - nur 256 MByte	+ SLI - 128-Bit-Interface
- nur 128-Bit-Interface	- nur 256 MByte Speicher
7/10	7/10
1 / leise bis hörbar / 1 Slot	1 / leise bis hörbar / 2 Slot
+ braucht nur ein Slot	+ leise im 2D-Betrieb
- leicht hörbar in Spielen	- leicht hörbar in Spielen
2/10	3/10
-	-
0 / 2 / 0 / 1 / 1	0 / 2 / 0 / 1 / 1
S-Video / HDTV, 2x DVI-VGA	S-Video / HDTV, DVI-VGA
+ HDTV - kein HDCP	+ HDTV - kein Spiel
- keine Spiele - keine Software	- kein HDCP

Bis zu einer Auflösung von 1280x1024 und 2x AA / 4x AF überzeugt die EVGA Geforce 7600 GT. Aber in Sachen Ausstattung schneidet die Karte im Vergleich zur Konkurrenz schlecht ab.

BEFRIEDIGEND

56

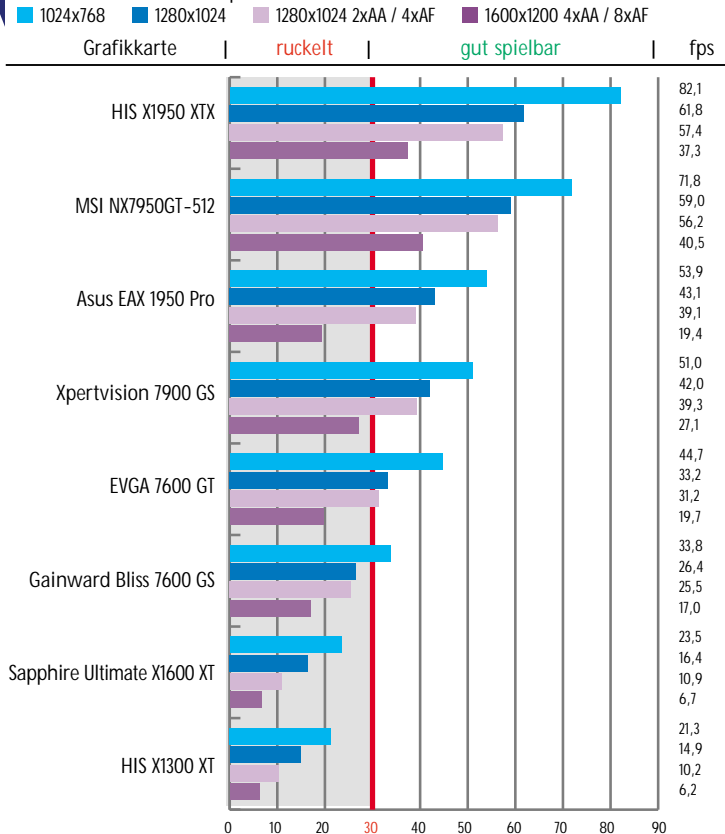
Schon ab einer Auflösung von 1280x1024 ohne Kantenglättung geht der Bliss 7600 GS GLH die Puste aus. Greifen Sie besser zur 30 Euro teureren 7900 GS von Xpertvision, die ist schneller.

BEFRIEDIGEND

54

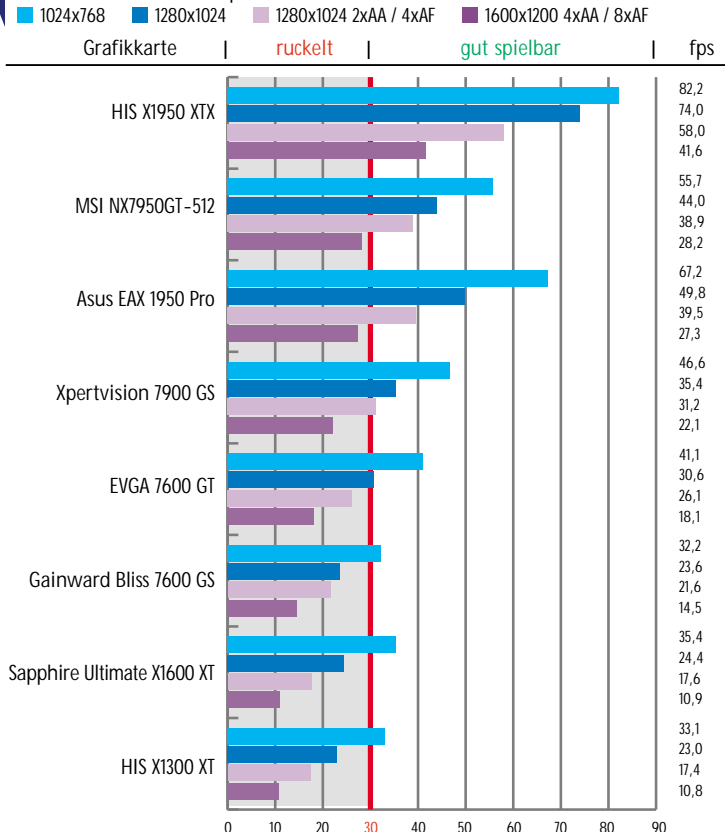
COMPANY OF HEROES

Durchschnittliche Frames pro Sekunde



CALL OF DUTY 2

Durchschnittliche Frames pro Sekunde



FÜNF AGP-GRAFIKKARTEN IM TEST

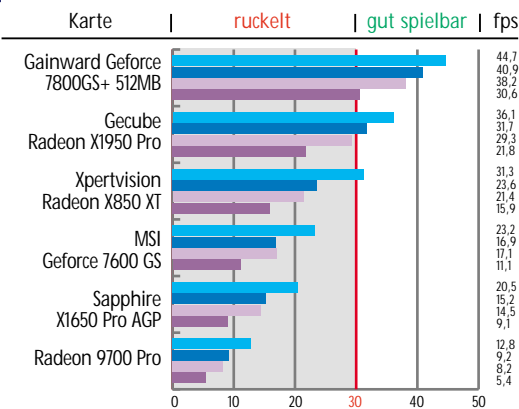
Trotz der PCI-Express-Übermacht spielen leistungsfähige AGP-Systeme noch munter mit. Wir testen frisches AGP-Futter.

L eistungsfähige Prozessoren der 3,0-GHz-Klasse rechnen selbst für aktuelle Toptitel meist ausreichend schnell, sofern ihnen genügend 3D-Power zur Seite steht. In unserem Testsystem mit Pentium 4/3,2 GHz und 1,0 GByte DDR1-400-RAM müssen fünf AGP-Kandidaten ihre Spieltauglichkeit beweisen. Zum Vergleich mit den älteren 3D-Karten-Generationen haben wir auch die Leistung der weiterhin verbreiteten Radeon 9700 Pro gemessen. **FK**

COMPANY OF HEROES

Durchschnittliche Frames pro Sekunde (mit vollen Details)

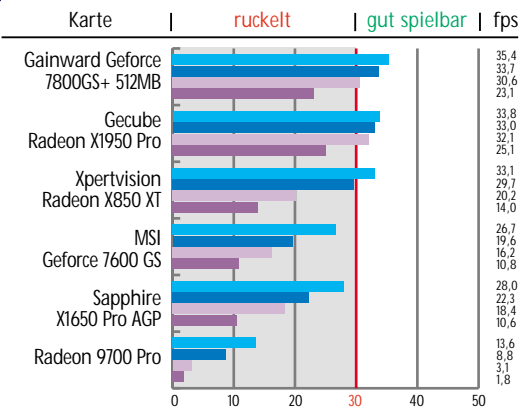
1024x768 1280x1024 1280x1024 2xAA/4xAF 1600x1200 4xAA/8xAF



CALL OF DUTY 2

Durchschnittliche Frames pro Sekunde (mit vollen Details)

1024x768 1280x1024 1280x1024 2xAA/4xAF 1600x1200 4xAA/8xAF



AGP-Sprinter



GAINWARD BLISS 7800GS+ 512MB



Viel Spaß pro Euro



GECUBE RADEON X1950 PRO



O bwohl sich Gainwards 330 Euro teure **Bliss 7800GS+ 512MB** dem Namen nach als Geforce 7800 GS ausgibt, verbirgt sich in ihrem Inneren ein waschechter G71-Chip wie er auch in der 7900-Serie Verwendung findet. Folglich werkeln ganze 24 Pixel- und acht Vertex-Shader unter dem leisen Silencer-Lüfter. Chip- und Speichertakt erreichen mit 450/1.250 MHz fast das Niveau einer Geforce 7900 GT für PCI Express mit 450/1.320 MHz. Neben einer HDTV-Kabelpeitsche spendiert Gainward eine Videoschnitt-Software sowie zwei alte Spiele zum Aussuchen über das Internet.

In den Benchmarks setzt sich die **Bliss 7800GS+** souverän an die Spitze: Im Nvidia-freundlichen **Company of Heroes** schlägt sie das restliche Testfeld deutlich und liefert selbst in hohen Auflösungen spielbare fps-Werte. Im eher ATI-gewogenen **Call of Duty 2** muss sie sich nur mit AA und AF knapp der neuen **X1950 Pro** geschlagen geben. Zudem verfügt die **Bliss** als einzige AGP-Karte über 512 MByte Speicher, was teils höhere Texturauflösung erlaubt. Unterm Strich ist die **Bliss 7800GS+** die beste AGP-Karte – aber mit 330 Euro relativ teuer. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3023

R echtzeitig zum Test veröffentlicht Gecube mit der **Radeon X1950 Pro** frisches AGP-Futter für 235 Euro. Der auf 575 MHz getaktete X1950-Pro-Chip verfügt über 36 Pixel- sowie acht Vertex-Shader und setzt auf die kostengünstige und Strom sparende 80-Nanometer-Fertigung. Als Texturspeicher stehen 256 MByte schnelles GDDR3-RAM mit 1.280 MHz DDR-Taktfrequenz bereit. Dank **PowerDVD 6**, HDTV-Ausgang sowie allen benötigten Kabeln sichert Gecube Ihr Filmvergnügen, Spiele gibt's aber keine dazu.

Im Spieletest offenbart sich die **X1950 Pro** als echter Preis-Leistungs-Kracher für den AGP-Slot: In **Call of Duty 2** schlägt sie die fast 100 Euro teurere **Bliss 7800GS+** von Gainward sogar zwei Mal knapp mit 32,1 zu 30,6 fps (1280x1024, 2x AA/8x AF) sowie 25,1 zu 23,1 (1600x1200, 4x AA/8x AF). Im Geforce-lastigen **Company of Heroes** muss sie sich dagegen teils deutlich geschlagen geben, etwa mit 29,3 Frames gegen 38,2 fps in 1280x1024 samt 2x AA/4x AF. Dabei rauscht der Ein-Slot-Lüfter hörbar, aber nicht nervig. Wer relativ preiswerte 3D-Power jenseits der Einstiegsklasse für sein AGP-System sucht, liegt bei der **X1950 Pro** für 235 Euro richtig. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3027

BLISS 7800GS+ 512MB

CA. PREIS 330 Euro HERSTELLER Gainward

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP Geforce 7900 GT (G71)764 RAM-ANBINDUNG 256 Bit
GPU/DDR-TAKT 450/1.250 MHz DIRECTX-VERSION 9.0c
VIDEO-RAM 512 MByte GDDR3 STECKPLATZ AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG schnellste AGP-Karte
4x AA/8x AF meist zu langsam

BILDQUALITÄT hohe Bildqualität Transparenz-AA AF flimmert leicht

TECHNIK Shader 3.0 + HDR
512 MByte 256-Bit-Interface

KÜHLSYSTEM stets leise
belegt zwei Slots

AUSSTATTUNG HDTV 2 Spiele zum Aussuchen
alte Spiele kein HDCP

PUNKTE

28/40
16/20
16/20
8/10
5/10

FAZIT Schnellste AGP-Karte mit 512 MByte RAM und Flüsterlüfter. Wer maximale 3D-Power aus seinem AGP-System holen will, schlägt für happige 330 Euro zu.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

73

RADEON X1950 PRO

CA. PREIS 240 Euro HERSTELLER Gecube

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP Radeon X1950 Pro (R570) RAM-ANBINDUNG 256 Bit
GPU/DDR-TAKT 575/1.380 MHz DIRECTX-VERSION 9.0c
VIDEO-RAM 256 MByte GDDR3 STECKPLATZ AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG schnell bis 1600x1200
4x AA/8x AF meist zu langsam

BILDQUALITÄT sehr hohe Bildqualität
Transparenz-AA gutes AF

TECHNIK Shader 3.0 + HDR + 256-Bit-Interface
nur 256 MB

KÜHLSYSTEM nur ein Slot
nicht nervig rauscht hörbar

AUSSTATTUNG HDTV + DVD-Player + Kabel
kein HDCP kein Spiel

PUNKTE

27/40
18/20
15/20
6/10
4/10

FAZIT Sehr schnelle AGP-Radeon mit aktuellen DirectX-9-Features und genug Dampf für AA und AF in 1280x1024. Mit 235 Euro klarer Preis-Leistungs-Sieger!

PREIS/LEIST. GUT

70

Schnell mit Shader 2.0



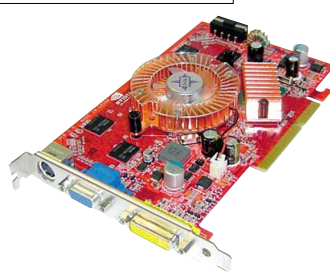
PALIT RADEON X850 XT

Für 170 Euro verkauft Palit die einstige High-End-Karte **Radeon X850 XT** mit 540 MHz Chip- und 1.080 MHz Speichertakt sowie 256 MByte RAM. 16 Pixel- und sechs Vertex-Shader bringen virtuelle Welten auf den Monitor, allerdings fehlt der eineinhalb Jahre alten GPU das Shader-Modell 3.0 und damit meist auch HDR. Die Ausstattung kann sich mit HDTV-Kabelpeitsche, S-Video-Kabel und dem so tollen wie aktuellen **DTM Race Driver 3** (GameStar 03/06: 87) sowie **PowerDVD 5** sehen lassen.

In unseren Benchmarks zeigt die **Radeon X850 XT**, dass sie in aktuellen Titeln noch genug Leistung liefert. 33,1 Frames in **Call of Duty 2** mit 1024 mal 768 Pixeln liegen nur knapp unter der 160 Euro teureren **Bliss 7800GS+** (35,4 fps). In höheren Auflösungen mit aktivierten Bildverbesserungen fällt die **X850 XT** jedoch deutlich zurück. In **Company of Heroes** reicht die Leistung mit 31,3 Frames in 1024x768 noch aus, allerdings können Sie die »Schatten« aufgrund der veralteten Shader-2.0-Technik nur auf mittlere Qualität stellen. Insgesamt bietet die **X850 XT** solide 3D-Leistung, hat aber eine veraltete Technik und einen heulenden Lüfter. ▲ FK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2897

Leise und günstig



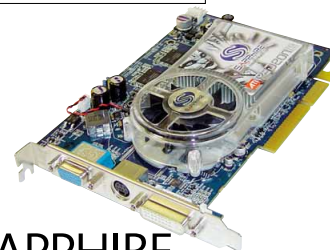
MSI GEFORCE 7600 GS

Die 130 Euro günstige **MSI GeForce 7600 GS** spricht wie die **Radeon X1650 Pro** von Sapphire preisbewusste Spieler an, die eine günstige und moderne Grafikkarte für ihren AGP-Rechner suchen. Obwohl Chip- und Speichertakt des verbauten G73-Chips mit 400/800 MHz relativ niedrig liegen, kann sich die **7600 GS** gut gegen die ähnlich günstige **X1650 Pro** behaupten: In **Company of Heroes** entscheidet die GeForce alle Benchmark-Durchläufe für sich, in **Call of Duty 2** liegt sie nur knapp hinter der Radeon. Allerdings stoßen beide Karten mit maximalen Details schnell an ihre Grenzen, bei leicht reduzierten Einstellungen reicht die Leistung aber für aktuelle Titel in Auflösungen bis 1280 mal 1024 Pixeln.

Die Ausstattung der **7600 GS** fällt mit Software-DVD-Player, S-Video-Kabel sowie einer HDTV-Kabelpeitsche für die Preisklasse ordentlich aus, Spiele gibt's aber keine. Empfindliche Ohren schonen das Kühlsystem mit leisem Arbeitsgeräusch, das kaum aus einem PC-Gehäuse dringt. Wer die Wartezeit bis zu einem DirectX-10-System auf PCI-Express-Basis günstig überbrücken will, liegt mit der **7600 GS** genau richtig. ▲ FK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3026

Sparsam spielen



SAPPHIRE RADEON X1650 PRO

Sapphire verkauft die **Radeon X1650 Pro** für faire 135 Euro. Die arbeitet mit zwölf Pixel- und fünf Vertex-Shadern, 590 MHz Chiptakt sowie 256 MByte Speicher mit 1.380 MHz. Obwohl die verbauten RV535-GPU im Strom sparenden 80-Nanometer-Verfahren hergestellt ist und die gesamte Karte nur maximal 40 Watt verbrauchen soll, heult der leichte 1-Slot-Kühler stets hörbar. Anschluss findet die Platine per DVI-, VGA- oder (HD)TV-Ausgang, die Unterstützung für den kommenden Kopierschutz HDCP fehlt allerdings. Damit Sie gleich loslegen können, liegt das müde **The DaVinci Code** (GameStar-Wertung: 59) sowie **PowerDVD 6** in der Packung.

Aktuelle Spiele bewältigt die **X1650 Pro** in Auflösungen bis 1280x1024 ordentlich. In unseren Tests lief **Call of Duty 2** (1280x1024) mit 22,3 Frames nicht flüssig spielbar, was aber an der maximalen Detailstufe lag. Drehen Sie einige Effekte herunter, schafft die **X1650 Pro** locker spielbare Frameraten. Wer günstig auf eine technisch aktuelle AGP-Grafikkarte aufrüsten will, sollte sich Saphires **X1650 Pro** näher ansehen, Silent-Freaks verschreckt allerdings der Lüfter. ▲ FK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2939

RADEON X850 XT

CA. PREIS	170 Euro	HERSTELLER	Palit
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X850 XT (R480)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	520/1.080 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	flott in 1280x1024 teils AA/AF möglich	20/40
BILDQUALITÄT	sehr hohe Bildqualität Transparenz-AA	17/20
TECHNIK	256-Bit-Interface nur Shader 2.0 nur 256 MByte	12/20
KÜHLSYSTEM	leicht nur 1 Slot deutlich hörbar	4/10
AUSSTATTUNG	tolle Vollversion DVD-Player HDTV kein HDCP	7/10

FAZIT Flotte Shader-2.0-Karte mit guter Ausstattung. Abzüge gibt's bei der Technik aufgrund der fehlenden Shader 3.0. Zudem nervt der deutlich hörbare Lüfter.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

60

NX7600GS

CA. PREIS	130 Euro	HERSTELLER	MSI
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	GeForce 7600 GS (G73)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	400/800 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte DDR2	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	flott bis 1280x1024 zu langsam für Bildverbesserungen	17/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität Transparenz-AA AF flimmert leicht	16/20
TECHNIK	Shader 3.0 HDR 128-Bit-Interface nur DDR2-RAM	10/20
KÜHLSYSTEM	leise nur ein Slot leicht	8/10
AUSSTATTUNG	HDTV DVD-Player kein HDCP kein Spiel	4/10

FAZIT Leise und flotte Einstiegs-GeForce. Wer auf Bildverbesserungen verzichtet, spielt in Auflösungen bis 1280x1024 und mittleren bis hohen Details flüssig.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

55

RADEON X1650 PRO

CA. PREIS	135 Euro	HERSTELLER	Sapphire
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Radeon X1650 Pro (RV535)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	590/1.380 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	AGP

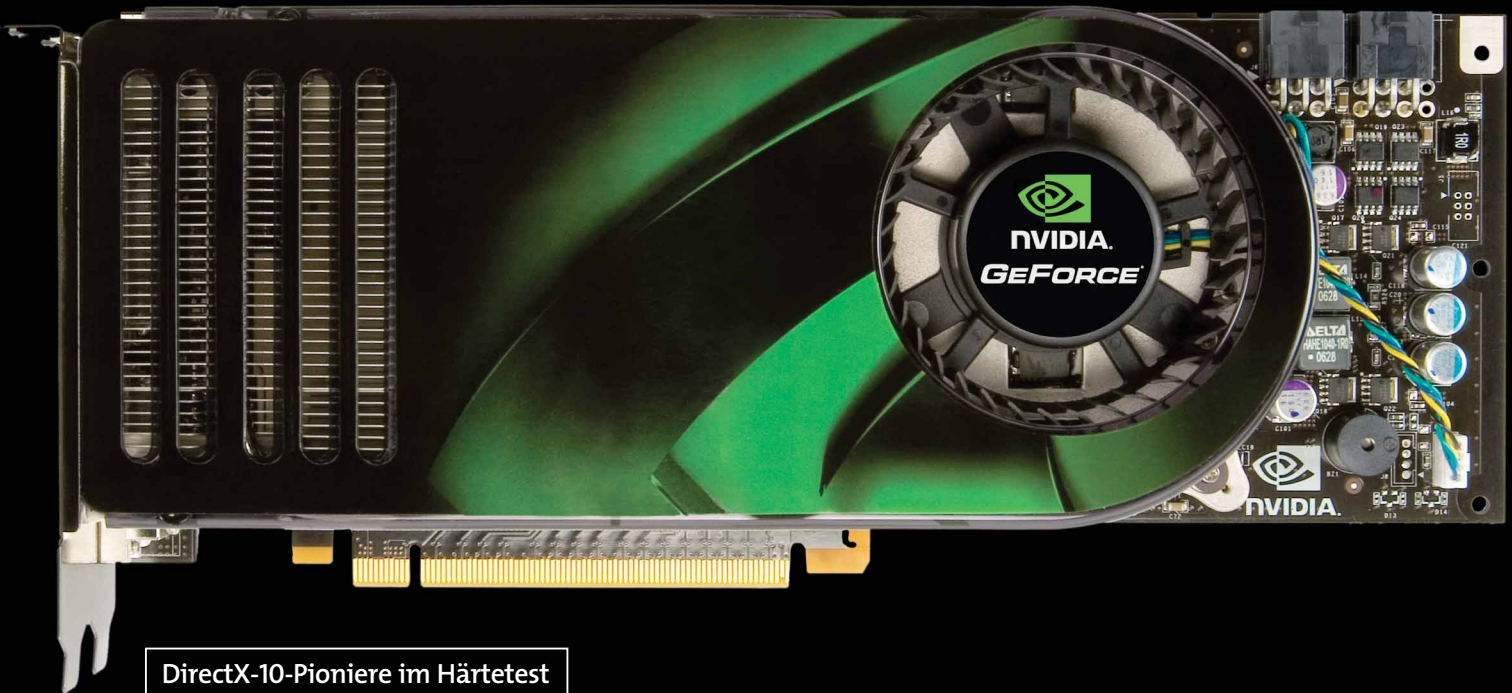
BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	flott bis 1280x1024 zu langsam für Bildverbesserungen	16/40
BILDQUALITÄT	sehr hohe Bildqualität Transparenz-AA gutes AF	18/20
TECHNIK	Shader 3.0 HDR 128-Bit-Interface nur 256 MByte	11/20
KÜHLSYSTEM	leicht nur ein Slot rotiert hörbar	5/10
AUSSTATTUNG	HDTV DVD-Player 1 Spiel müde Vollversion kein HDCP	5/10

FAZIT Hörbare Radeon mit aktueller Technik und genügend Power für 1280x1024 in mittleren bis hohen Details. Für Bildverbesserungen meist zu langsam.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

55



DirectX-10-Pioniere im Hörtetest

NVIDIA GEFORCE 8800 GTX & GTS

Bei DirectX 9 war ATI schneller, bei DirectX 10 startet Nvidia als Erster durch: Die Geforce-8-Karten sind die derzeit schnellsten überhaupt, schrauben den Bildqualitätsstandard hoch und sind flüsterleise.

Das Wichtigste vorweg: Nvidias neues Flaggschiff **Geforce 8800 GTX** arbeitet durchweg erheblich schneller als ATIs Topmodell Radeon X1950 XTX – teils um 50 Prozent! Gleichzeitig setzt die erste DirectX-10-Grafikkarte neue Maßstäbe bei der Bildqualität, der Energieeffizienz und dem Lüfterdesign – eine Meisterleistung.

Wir jagen die mit 600 Euro exorbitant teure **Geforce 8800 GTX** von MSI sowie die ähnlich hochpreisige Asus **Geforce 8800 GTS** (500 Euro) durch unseren Benchmark-Parcours und vergleichen sie mit Radeon X1950 XTX und Geforce 7950 GX2.

Das bringt DirectX 10

Seit der Einführung von DirectX 9 gab es keinen so vehementen Eingriff in den internen Aufbau eines Grafikprozessors und dessen theoretische Fähigkeiten wie nun mit DirectX 10, das Anfang 2007 zusammen mit Windows Vista erscheint. DirectX 10 erweitert die Flexibilität derart, dass die Shader-Einheiten nahezu jede ihnen gestellte Rechenaufgabe bewältigen. Dazu gehören neben Physik (dazu später mehr) auch wis-

senschaftliche Berechnungen. Entsprechend propagiert Nvidia den Nutzen von GPUs in diesem Umfeld.

Teil des Shader Models 4.0 und die für Spieler spannendste Änderung von DirectX 10 ist ein neuer, dritter Shader-Typ, der so genannte Geometry Shader. Effizientes Displacement Mapping etwa ermöglicht zerklüftete Oberflächenstrukturen als das bisher bekannte Parallax Occlusion Mapping. Echtzeit-Morphing-Effekte oder jede andere vorstellbare Modifikation von Geometrie übernimmt der Geometry Shader ebenso wie die Berechnung von Schattenvolumen. DirectX 10 erhöht ferner die Anforderungen an den Grafikchip bei der maximalen Länge des Shader-Programms und den Zwischenspeichergrößen. Die maximale Texturauflösung steigt von 2048x2048 auf gigantische 8192x8192 Pixel.

Ein wesentliches, wenn auch nicht zwingendes Merkmal der neuen Programmierschnittstelle sind die so genannten Unified Shader, erstmals implementiert von ATI beim Xenos-Grafikchip der Xbox 360. Entgegen vielen Gerüchten basiert auch die

lationen sind also passé. Das führt zu einer deutlich erhöhten Spieleleistung: Fällt bei herkömmlichen Shader-Architekturen hauptsächlich Pixelarbeit an, liegen die Vertex-Einheiten brach – und umgekehrt. Unified Shader teilen sich die Rechenarbeit je nach Aufkommen und nutzen so vorhandene Ressourcen besser aus.

Die Geforce 8 im Detail

Sowohl **Geforce 8800 GTX** als auch **GTS** nutzen den komplett neu entwickelten G80-Grafikprozessor, der aus unglaublichen 681 Millionen Transistoren besteht – mehr als doppelt so viele wie beim G71 einer Geforce 7900 GTX (278 Millionen). Als erster Grafikchip überhaupt erfüllt der G80 die umfangreichen Anforderungen von DirectX 10. Gleich 128 Unified-Shader-Prozessoren, von denen bei der **GTS** allerdings nur 96 aktiv sind, kümmern sich um Vertex-, Geometry- und Pixel-Berechnungen. Zwecks optimaler Auslastung verteilt der G80 das zu berechnende Bild unter Berücksichtigung der aktuellen Shader-Auslastung auf die einzelnen Rechenwerke. Grundsätzlich ist dies nichts anderes, als wenn ein Spiel von mehr als einem Hauptprozessorkern profitiert – je effizienter diese Threading genannte Technik, desto besser die Nutzung der Ressourcen. ATI praktiziert dies übrigens seit der Radeon-X1000-Generation.

Geforce 8 auf diesen gleichgeschalteten Shader-Einheiten, explizit getrennte Rechenwerke für Vertex- und Pixel-Kalku-

FACTS

	GPU	GPU-/Shader-/ GDDR3-Takt (MHz)	Speicher (MByte)	Shader- einheiten	Preis
➤ Geforce 8800 GTX	G80	575/1.350/1.800	768	128	600 €
➤ Geforce 8800 GTS	G80	500/1.200/1.600	640	96	500 €



Froggy zeigt, wie Animationen über ein Feature namens Stream-Out direkt im Grafikprozessor berechnet werden können. Übrigens: Alle Geforce-8-Demos bis auf Waterworld laufen unter Windows XP mit OpenGL.

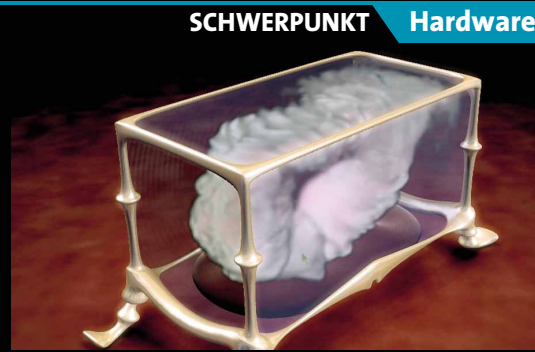
Eine Besonderheit der **Geforce 8** sind die unterschiedlichen Taktfrequenzen von Shadern und übrigen Chip. Während die **GTX**-Shader mit 1.350 MHz rennen, trotten die übrigen Baugruppen mit 575 MHz hinterher; die **GTS**-Werte liegen bei 1.200 beziehungsweise 500 MHz, eine Radeon X1950 XTX taktet durchweg mit 650 MHz. Die für die Spieleleistung wichtige Speicheranbindung hat Nvidia gegenüber der 7900 GTX von 256 auf 384 Bit verbreitert, der Videospeicher vergrößerte sich von 512 auf üppige 768 MByte. Da auf der günstigeren **GTS** nur zehn statt zwölf Speicherchips zum Einsatz kommen, ist die Verbindung zum Speicher lediglich 320 Bit breit, das Speichervolumen beträgt 640 MByte.

Beide **Geforce 8**-Platinen besitzen zwei SLI-Anschlüsse, einen davon für klassisches SLI. An den zweiten kann zwar auch eine

Geforce 8 angeschlossen werden, aber als dedizierte Physikkarte. Die beiden Dual-Link-DVI-Bildausgänge der Geforce 8 unterstützen 30-Zoll-Displays mit Auflösungen bis 2560 mal 1600 Bildpunkten sowie den HDCP-Kopierschutz des kommenden HD-DVD- und Blu-ray-Materials.

Quantenphysik

Ähnlich wie die bereits weit entwickelte 3D-Grafik hat auch die Physik immensen Einfluss auf die Glaubwürdigkeit einer Welt, erlaubt sie doch völlig neue Interaktionsmöglichkeiten oder Spielideen wie beispielsweise echte Gravitation samt Anomalien. Quantum Effects nennt Nvidia das Verfahren, mit dem der Grafikchip Physik berechnen kann und eigens entwickelte Erweiterungskarten wie die PhysX von Ageia ausstechen soll. Tatsächlich ergibt sich dieses Feature fast auto-



Bei Smoke Sim übernimmt die Geforce 8 die komplette physikalische Berechnung sowie die Darstellung des Rauchs.

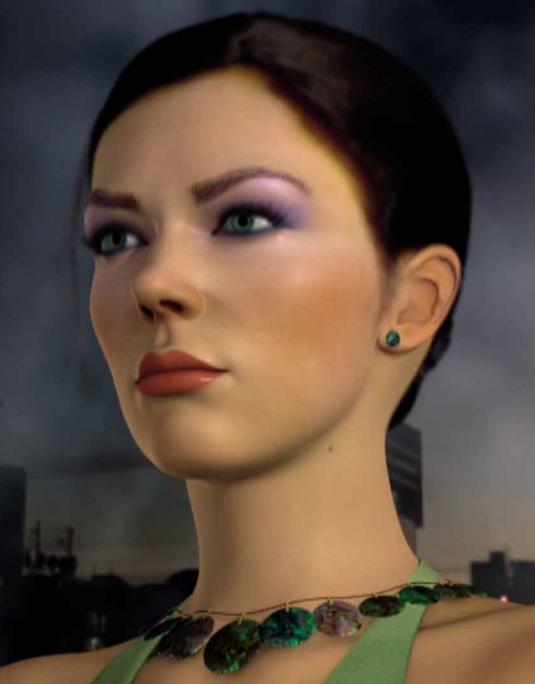


Die DirectX-10-Demo Waterworld beeindruckt mit schroffen Oberflächen und Physikberechnungen in der GPU.

matisch aus der deutlich gesteigerten Hardware-Flexibilität eines DirectX-10-Grafikchips. Auf der Software-Seite nutzt Quantum Effects die HavokFX-Umgebung. Unter anderem Valve greift bei **Half-Life 2** auf die Vorversion Havok zurück, die GPU-Physik allerdings noch nicht beherrscht. Als einer der ersten Titel soll **Hellgate: London** HavokFX unterstützen. Nach Aussage von Jens Neuschäfer, Pressesprecher von Nvidia, befinden sich zudem noch weitere Titel in der Entwicklung. Vorerst demonstriert Nvidia selbst die Möglichkeiten (siehe Bilderblock oben auf dieser Seite). Bewegte Bilder davon sehen Sie in unserem Hardware-Video auf DVD.



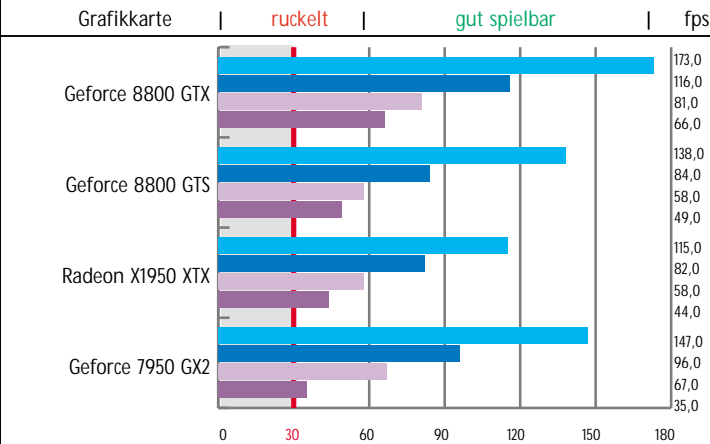
Wie Company of Heroes, Flight Simulator X, Crysis oder Age of Conan unterstützt auch Alan Wake DirectX 10.



F.E.A.R. PERFORMANCE TEST

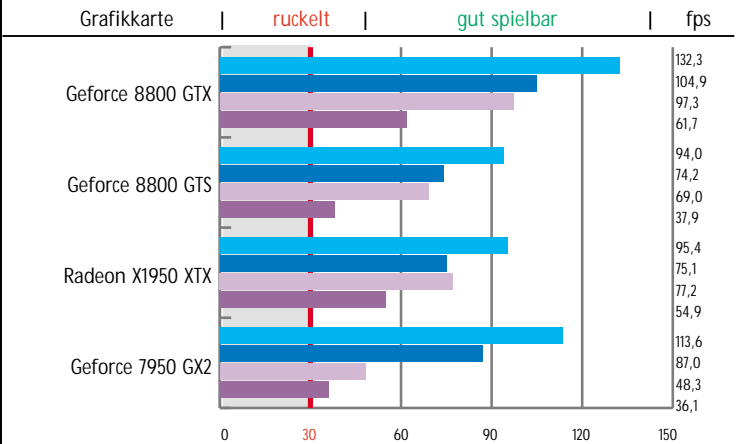
Durchschnittliche Frames pro Sekunde

■ 1280x960 ■ 1280x960 4xAA/16xAF ■ 1600x1200 4xAA/16xAF ■ 1600x1200 8xAA/16xAF

**SPLINTER CELL 3 LIGHTHOUSE**

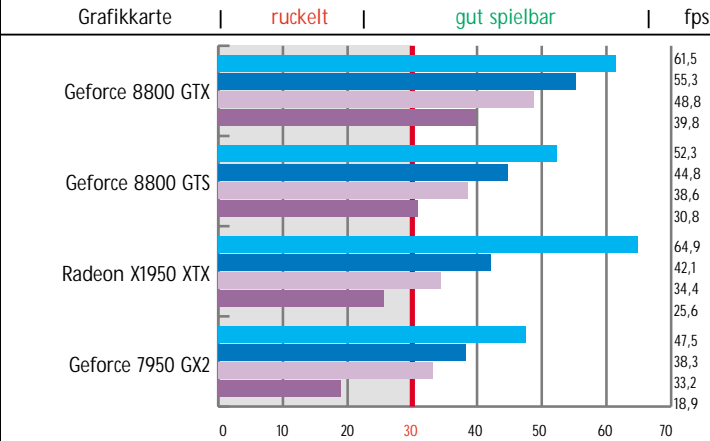
Durchschnittliche Frames pro Sekunde

■ 1280x1024 HDR ■ 1680x1050 HDR/16xAF ■ 1680x1050 4xAA/16xAF ■ 1920x1200 HDR 8xAA/16xAF

**CALL OF DUTY 2**

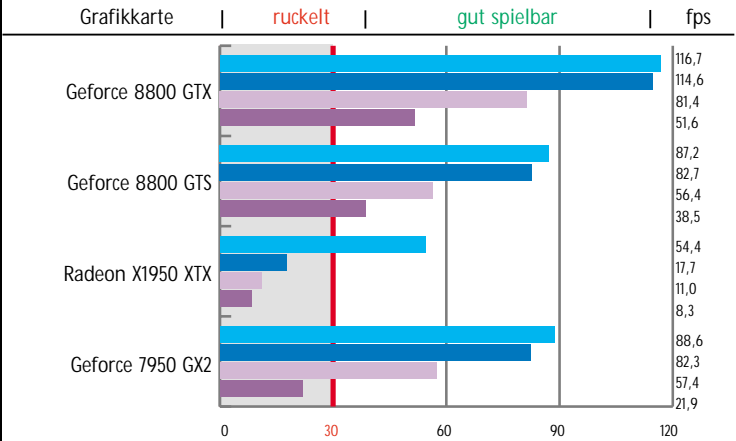
Durchschnittliche Frames pro Sekunde

■ 1280x1024 ■ 1280x1024 4xAA/16xAF ■ 1680x1050 4xAA/16xAF ■ 1920x1200 8xAA/16xAF

**COMPANY OF HEROES LEISTUNGSTEST**

Durchschnittliche Frames pro Sekunde

■ 1280x1024 ■ 1280x1024 4xAA/16xAF ■ 1680x1050 4xAA/16xAF ■ 1920x1200 8xAA/16xAF

**Leiser Stromfresser**

Die knapp 27 cm lange **Geforce 8800 GTX** ist die stromhungrigste Grafikkarte überhaupt – mehr als 150 Watt zieht die Platine über den PCI-Express-Steckplatz und gleich zwei 6-Pol-Stromanschlüsse vom Netzteil. Die Buchsen sind nach oben ausgerichtet, um Platz zu sparen. Berücksichtigt man den großen Videospeicher sowie den massiven Transistoraufwand für DirectX-10-Kompatibilität und High-End-Leistung, arbeitet die

Karte trotzdem effizient: Eine bis zu 50 Prozent langsamere Radeon X1950 XTX braucht gerade mal 20 bis 40 Watt weniger.

Das neue Lüfterdesign ist gelungen: Der 70-mm-Lüfter rotiert, und das ist die wahrscheinlich größte Überraschung, auch unter andauernder Vollast flüsterleise. Obwohl die Karte dabei extrem heiß wurde, lief sie während unserer Benchmarks stets stabil. Die etwas kürzere **GTS** kommt mit nur einem Stromanschluss, ihr Lüfter entspricht dem der großen Schwester.

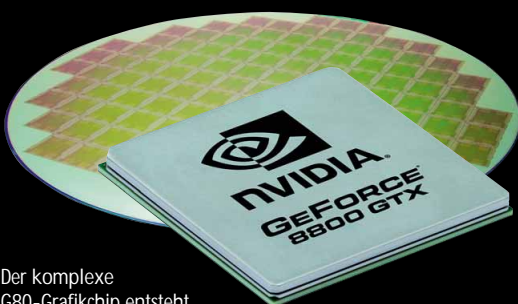
Beste Bildqualität

Zusätzlich zum großen Schritt von DirectX 9 zu DirectX 10 rüstet Nvidia die **Geforce 8** auch bei der Bildqualität mächtig auf. In der Geforce-7-Generation konnte weder die Kantenglättung noch der unausgereifte, weil flimmernde und stark winkelabhängige, anisotrope Texturfilter mit der Radeon-Konkurrenz mithalten. Zudem fehlte den Geforce-8-Vorgängern die Fähigkeit der X1000-Radeons, in mit High Dynamic Ran-

ge Rendering (HDR) verschönerten Spielen Polygonkanten zu glätten.

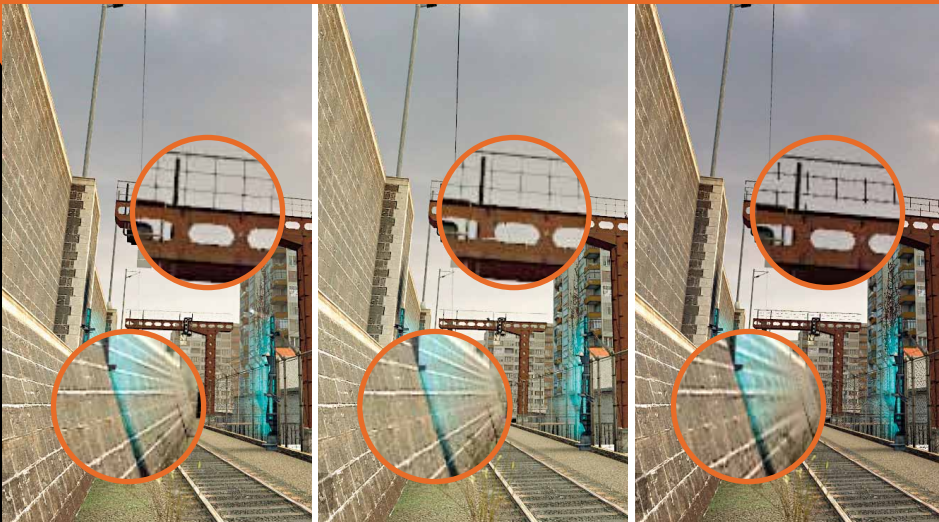
Das beherrscht die **Geforce 8** nun spielerisch und darüber hinaus als erste Grafikkarte auch »echtes« HDR mit 32 statt lediglich 16 beziehungsweise 8 Bit pro Kanal (Rot, Gelb, Blau, Alpha). Im Ergebnis könnte dies feinere Lichteffekte bringen als das teilweise (unter anderem in **Far Cry**) etwas überzogen wirkende bekannte HDR.

Bei der Qualität der Kantenglättung hat Nvidia ebenfalls nachgebessert. Die 4x-Einstellung gleicht zwar noch dem Geforce-7-Antialiasing, die neuen 8x- und 8xQ-Varianten zeigen aber deutlich saubere Kanten. Noch besser sehen 16x und 16xQ aus, die je nach Szene sogar ATIs äußerst sauberen 6x-Algorithmus übertreffen. Durch einen Trick schafft es Nvidia, dass die 8x- und 16x-Betriebsarten brauchbare Spieleleistung liefern: Teile der anfallenden Daten werden verlustfrei komprimiert, um kostbare Speicherbandbreite zu sparen und somit die Performance zu verbessern (Coverage Sample



Der komplexe G80-Grafikchip entsteht im 90-nm-Fertigungsprozess bei TSMC in Taiwan.

OPTIMALE BILDQUALITÄT IM VERGLEICH



Geforce 8: Praktisch winkelunabhängiges und sehr sauberes AF (unten), 8xAA und 16xAA sehr gut, aber nicht immer besser als ATIs 6xAA.

Radeon X1000: Anisotroper Texturfilter mit High-Quality-Treiberoption nahezu auf Geforce-8-Niveau (unten), Gleiches gilt für das sehr gute 6xAA.

Geforce 7: Schlechter anisotroper Filter (unten), Kantenglättung je nach Situation etwas bis klar erkennbar schlechter als Geforce 8 und Radeon X1000.

Antialiasing). In allen AA-Geschmacksrichtungen unterstützt die **Geforce 8** das Glätten transparenter Texturen wie zum Beispiel von Gittern, Stromkabeln oder Pflanzen.

Der für die Texturschärfe wichtige anisotrope Filter (AF) bearbeitet im Gegensatz zum Vorgänger nun praktisch jede Polygontapete, egal in welchem Blickwinkel sie sich zum Betrachter befindet. Dagegen fällt auch der High-Quality-Modus der Radeons an schrägen Wänden minimal ab.

Schneller, brutal schnell, Geforce 8

Die **Geforce 8800 GTX** absolvierte unseren Benchmark-Parcours schneller als alle anderen Grafikkarten bisher. Je höher Auflösung und Kantenglättung, desto größer der Vorsprung vor **Geforce 8800 GTS**, Radeon X1950 XTX und Geforce 7950 GX2. Beispiels-

weise in **Call of Duty 2** (1680x1050, 4xAA, 16xAF) gewinnt die GTX mit 48,8 fps gegen 38,6 fps (GTS), 34,4 fps (XTX) und 33,2 fps (GX2). In 1920x1200 mit 8xAA und 16xAF wächst der Abstand weiter; das gleiche gilt für **F.E.A.R.**, **Splinter Cell 3** und **Company of Heroes**. Die um ein Viertel der Shader-Einheiten kastrierte **Geforce 8800 GTS** erreicht immerhin die Spieleleistung der Zwei-Chip-Karte Geforce 7950 GX2 und übertrifft insgesamt die Radeon X1950 XTX. In Auflösungen unterhalb von 1280 mal 1024 Bildpunkten ohne Kantenglättung und anisotropen Texturfilter bleibt die **Geforce 8** auf dem Niveau der Vorgängergeneration – selbst schnellste Prozessoren begrenzen hier die Leistung (siehe Benchmarks).

Über die nicht unwichtige DirectX-10-Leistung können wir mangels Benchmarks

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Dass Geforce 8800 GTX und GTS die welt schnellsten Grafikkarten sind, überrascht mich nicht. Wohl aber der riesige GTX-Vorsprung vor Radeon X1950 XTX und Geforce 7950 GX2, der besonders ab 1600x1200 mit aktivierter Kantenglättung oder HDR richtig zum Tragen kommt. Ebenso überrascht hat mich der Lüfter: Ein derart flüsterleiser Betrieb war aufgrund des bereits im Vorfeld bekannten extrem hohen Stromhungers von rund 150 Watt einfach nicht zu erwarten. Einer High-End-Karte würdig ist im Gegensatz zur Geforce 7 nun endlich auch die für mich wichtige Bildqualität. Speziell der deutlich verbesserte anisotrope Texturfilter und die Möglichkeit, HDR und tolle Kantenglättung gleichzeitig zu berechnen, bringen der Geforce 8 die volle Punktzahl bei der Bildqualität.

»Eindeutig Referenz«



noch kein Urteil fällen. Da zuverlässige Informationen zur DirectX-10-Radeon fehlen, fällt auch ein spekulativ-technischer Vergleich an dieser Stelle aus.

Alle Tests haben wir mit einem Core 2 Duo X6800 und 2,0 GByte DDR2-800-Arbeitspeicher auf dem Asus-Mainboard **P5B Deluxe** durchgeführt. Da die Radeon X1950 XTX keine achtfache Kantenglättung beherrscht, haben wir in diesen Durchläufen den 6x-Modus aktiviert.

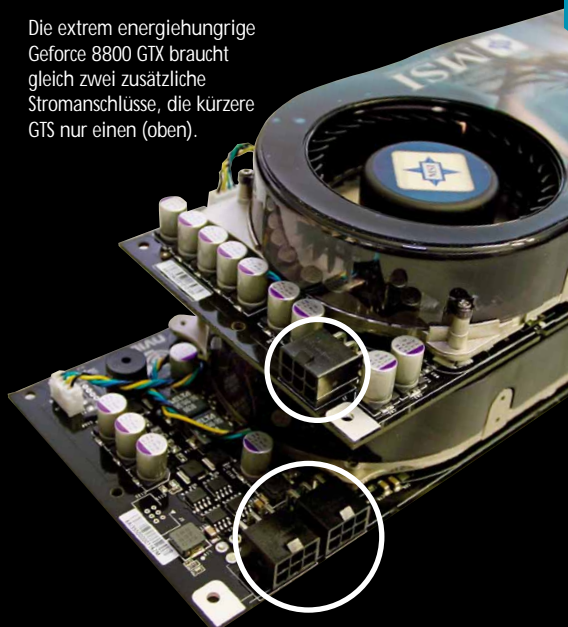
Fazit

Extrem hohe Spieleleistung, nahezu perfekte Bildqualität, DirectX-10-Unterstützung und ein flüsterleiser Betrieb – die **Geforce 8** ist die mit Abstand schnellste und beste Grafikkarte bisher. Makel sind die bei High-End-Karten üblichen Extreme: horrenden Preis, exorbitanter Strombedarf, riesige Kartenausmaße. Wie die **Geforce 8** gegen die Anfang 2007 kommende DirectX-10-Radeon, Codename R600, abschneidet, ist zum jetzigen Stand noch völlig offen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3066](#)

DV

Die extrem energiehungrige Geforce 8800 GTX braucht gleich zwei zusätzliche Stromanschlüsse, die kürzere GTS nur einen (oben).



NX8800GTX

CA. PREIS 630 Euro HERSTELLER MSI

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP Geforce 8800 GTX GPU/DDR-TAKT 575/1.800 MHz
VIDEO-RAM 768 MByte GDDR3 DIRECTX 9.0c
RAM-ANBINDUNG 384 Bit STECKPLATZ PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG + schnellste 3D-Karte überhaupt + höchste Einstellungen flüssig
BILDQUALITÄT + sehr gute Kantenglättung + HDR+AA + perfektes AF
TECHNIK + DirectX 10 + HDR + SLI + 384-Bit-Interface + 768 MByte
KÜHLSYSTEM + unter Windows und in 3D flüsterleise + 2 Slots
AUSSTATTUNG + Vollversionen Serious Sam 2 & 3DMark06 + HDCP + HDTV

PUNKTE

40/40

20/20

19/20

8/10

7/10

FAZIT Überragende Spieleleistung bei gleichzeitig nahezu perfekter Bildqualität und ein flüsterleiser Betrieb machen die DirectX-10-Geforce zur neuen Referenz.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

94

EN8800GTS

CA. PREIS 500 Euro HERSTELLER ASUS

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP Geforce 8800 GTS GPU/DDR-TAKT 500/1.600 MHz
VIDEO-RAM 640 MByte GDDR3 DIRECTX 9.0c
RAM-ANBINDUNG 320 Bit STECKPLATZ PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG + extrem schnell + auch höchste Einstellungen flüssig
BILDQUALITÄT + sehr gute Kantenglättung + HDR+AA + perfektes AF
TECHNIK + DirectX 10 + HDR + SLI + 320-Bit-Interface + 640 MByte
KÜHLSYSTEM + unter Windows und in 3D flüsterleise + 2 Slots
AUSSTATTUNG + Vollversion Ghost Recon 3 + HDCP + HDTV

PUNKTE

37/40

20/20

18/20

8/10

8/10

FAZIT Extrem schnelle High-End-Grafikkarte mit DirectX-10-Unterstützung und leisem Lüfter. Im Vergleich zur 100 Euro teureren GTX aber spürbar langsamer.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

91



► DVD:
Video:
Geforce-8-
Demos



1, 2, 4 – Die Inflation der Kerne

INTELS CORE 2 EXTREME QX6700 IM SPIELETEST

Nachdem Intel Anfang 2005 mit dem Pentium D die erste Doppelkern-CPU vorstellte, schickt der Chip-Riese nun gleich vier Rechenkerne ins Rennen. Wir testen, ob sich die Kernfusion für Spieler lohnt.

Erinnern Sie sich noch? Vor knapp einem halben Jahr stand an dieser Stelle im Heft ein Test der ersten Intel-Doppelkern-Prozessoren nach der Pentium-Ära. Damals schlug die **Core 2 Duo E6700** getaufte CPU den wesentlich teureren Konkurrenten **AMD Athlon 64 FX-60** trotz niedrigerem Takt deutlich. Jetzt legt Intel noch eine Schippe drauf und verbaut im ersten Quad-Core-Prozessor **QX6700** gleich zwei **Core 2 Extreme X6800**. Ob diese »Inflation der Kerne« einen spürbaren Leistungssprung mit sich bringt, testen wir auf den folgenden Seiten. Neben dem Vierkern-Prozessor widmen wir uns auch dem neuen Nforce-6-Chipsatz von Nvidia und vergleichen ihn mit Intels Top-Chipsatz 975X.

»Double gun, double fun!«

Vereinfacht gesagt, besteht die Quad-Core-CPU aus zwei **Core 2 Duo X6800 Extreme Edition**, deren Geschwindigkeit von jeweils 2,93 auf 2,67 GHz gedrosselt wurde. Intel packt die beiden Zweikerner in ein Prozessorgehäuse, verbindet sie über den Frontside Bus und verdoppelt so die theoretische Rechenleistung – der Preis bleibt mit knapp 1.000 Euro gewohnt happig. Wenn alle Kerne benutzt werden können, greift der Vierkerner auf acht MByte Cache zurück. Bei Spielen, die nur auf einen Prozessorkern optimiert sind, verringert sich der Cache architekturbedingt auf 4 MByte. Die Transistorenanzahl verdoppelt sich auf den Rekordwert von über einer halbe Milliarde. Aber nicht nur die Kernzahl, Cache und Transistoren verdop-

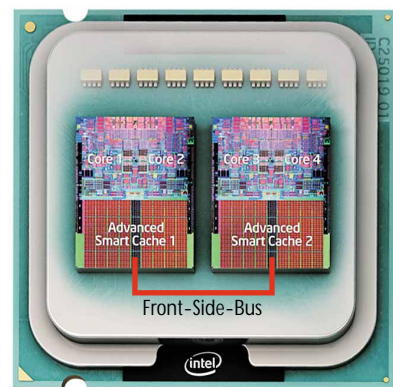
peln sich, auch die Verlustleistung des **QX6700** steigt um fast das Zweifache von 75 Watt eines **X6800 EE** auf knapp 130 Watt und heizt so wieder auf dem Niveau der alten Pentium-4-Modelle – ein Rückschritt.

Im Gegensatz zur kommenden **4x4**-Lösung von AMD benötigt die neue Intel-CPU keinen neuen Sockel. Der Quad-Core-Prozessor arbeitet mit den Chipsätzen 965, 975X und dem brandneuen Nforce 6 zusammen. Allerdings unterstützt nicht jedes Core-2-Duo-Motherboard von Haus aus auch den **Core 2 Extreme QX6700**. Mit einem BIOS-Update können Sie aber auch einige bereits länger erhältliche Boards zu einer Zusammenarbeit mit der Quad-Core-CPU bewegen, beispielsweise das Gigabyte **GA-965P-DS3**.

Kernproblem

Größtes Problem der Prozessorhersteller: Sie sind den Spieleentwicklern ein gutes Stück voraus. Momentan profitieren die wenigsten Spiele von mehreren CPU-Kernen. In unseren Benchmarks liegt die Quadcore-CPU aufgrund des niedrigeren Taktes meistens hinter dem Doppelkernprozessor **X6800 Extreme Edition**. Nur wenn im Hintergrund rechenintensive Prozesse wie das Dekodieren einer DVD laufen, überholt der Vierkerner aufgrund der wesentlich besseren Lastverteilung den **X6800**.

Auf dem Intel Developer Forum im Herbst dieses Jahres präsentierte Intel erste Spiele und Demos, die mehrere Prozessorkerne auch ausnutzen. Dazu gehörte der



Die zwei Core-2Duo-Kerne des QX6700 sind über den Frontside Bus miteinander verbunden.

grafisch beeindruckende Titel **Alan Wake**. Die Mischung aus Actionspiel und Shooter lief auf einem auf 3,73 GHz übertakteten **QX6700** mit einer nicht näher genannten Nvidia-Grafikkarte, also höchstwahrscheinlich einer Vorabversion der GeForce 8800 GTX, und skaliert sehr gut mit einer steigenden Anzahl an CPU-Kernen. Dabei übernimmt ein Kern die gesamte Physikberechnung, ein anderer lädt die Daten für die weitläufige Landschaft und der nächste kümmert sich um die Vorbereitung der Daten für die Grafikkarte. Laut Aussage eines der Entwickler von **Alan Wake** wäre diese Detaildichte und Grafik auf einem Single-Core-System nicht möglich. Auch Half-Life-Entwickler Valve springt auf den Mehrkern-Zug auf. Mit der »Hybrid Threading« genannten Technik sollen in Zukunft Spiele auf mehrere Kerne hin optimiert werden.

NFORCE 6 IM DETAIL

	680i SLI	650i SLI	650i Ultra
Ca. Preis	250 - 300 Euro	150 - 200 Euro	100 - 150 Euro
Maximaler FSB	1.333 MHz	1.066 MHz	1.066 MHz
SLI-Unterstützung	ja	ja	nein
PCI-Express-Slots	3	2	2
PCI-Express Anbindung	16x / 16x / 8x	16x / 8x	16x / 1x
LAN-Anschlüsse	2	1	1
USB Ports	10	8	8
EPP-RAM	DDR2 1200	DDR2 800	DDR2 800
First Packet	ja	ja	ja
Teaming	ja	nein	nein

Bereits **Half Life: Episode 2** soll von mehreren Rechenkernen profitieren. Vorsichtiges Fazit der Intel-Verantwortlichen: »Man braucht aktuell keine Quad-Core-CPU's für Spiele - aber vielleicht bald«.

Für wen lohnt es sich also, die 1.000 Euro in einen **QX6700** zu investieren? Am meisten Nutzen aus mehreren Kernen ziehen Anwendungen wie die 3D-Grafikanwendung Cinema 4D (etwa 50 Prozent Mehrleistung gegenüber einem **X6800**) oder Situationen, in denen mehrere rechenintensive Programme parallel laufen. Aber auch Übertakter haben einen Grund zur Freude: Die Quad-Core-CPU hat (wie der **X6800**) einen freien Multiplikator!

Benchmarks

Um die Prozessoren **QX6700** und **X6800** voll auszureizen, testen wir die CPUs auf einem Mainboard mit dem neuen Nforce-6-Chipsatz von Nvidia und Intels neuem **D975XBX2** mit 975X-Chip. Mit 2,0 GByte Speicher und einer GeForce 7900 GTX im Rücken jagen wir die Kandidaten durch unseren Spiele-Parcours aus **Call of Duty 2** und **Company of Heroes**. Damit nicht die Grafikkarte die Leistung begrenzt, testen wir in

den Auflösungen 1024x768 und 1280x1024 ohne Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Filterung. Wie zu erwarten, zeigen sich die beiden Spiele von den zusätzlichen Kernen des **QX6700** unbeeindruckt und reagieren nur auf die höhere Taktrate des **X6800 Extreme Edition**. Ohne Hintergrundlast liegt die kaum günstigere Doppelkern-CPU mit 2,93 GHz in Spielen also immer knapp vor dem **QX6700**. In **Quake 4**, das eigentlich von mehreren Kernen profitiert, schlägt der **X6800** den Vierkern-Herausforderer in einer Auflösung von 1024x768 sogar mit knapp zwölf Bildern pro Sekunde (133,4 zu 121,9 fps). Erst wenn wir im Hintergrund zum Beispiel eine Folge von »Die Redaktion« in das DivX-Format dekodieren, ändert sich das Bild. Durch die immense Parallellast und die Mehrkern-Unterstützung sowohl von **Quake 4** als auch von DivX liegt die Quad-Core-CPU in einigen Benchmarks leicht in Führung.

NForce 6

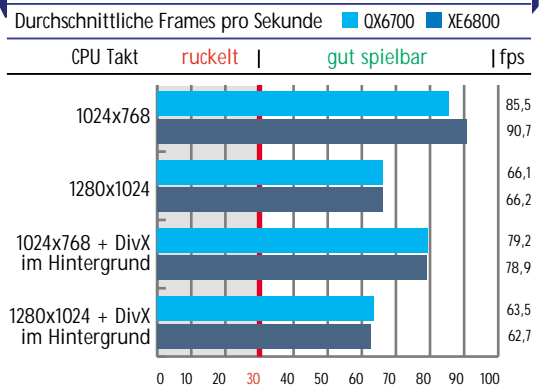
Nvidias neuer Chipsatz Nforce 6 will sich vor allem im Bereich Übertaktung von der Konkurrenz abheben. Per BIOS oder über die Software NTune drehen Sie an nahezu jeder



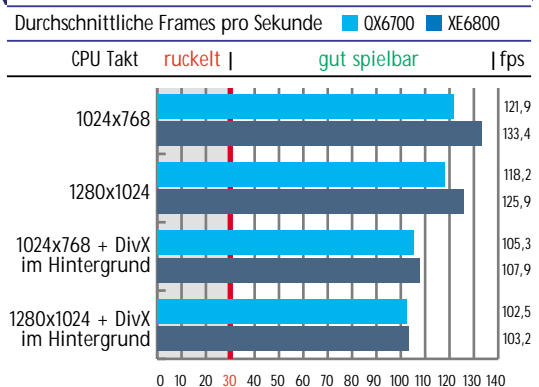
Alan Wake spaltet: Einzelne Kerne kümmern sich um Berechnungen von Physik oder um das Nachladen von Daten.

INTEL 975X

COMPANY OF HEROES

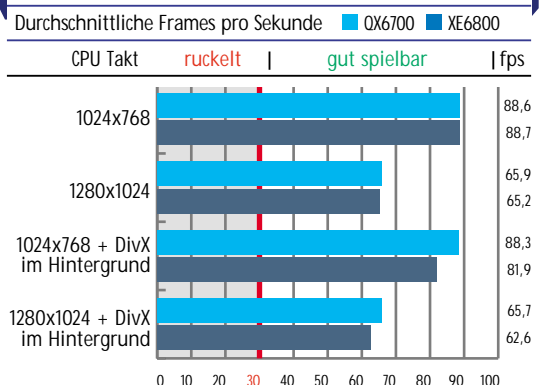


QUAKE 4

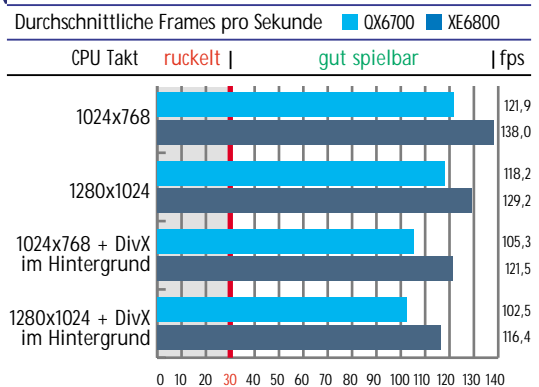


NVIDIA NFORCE 680

COMPANY OF HEROES



QUAKE 4



Leistungsschraube. Allerdings sind die Eingriffsmöglichkeiten derart mächtig, dass Sie leicht über die Belastungsgrenzen hinausschießen und die Hardware beschädigen können. Einsteiger oder vorsichtige Naturen greifen besser auf die automatischen Übertaktungsfunktionen »Link Boost« und »Nvidia GPU Ex« zurück.

Drei der vier neuen Chipsätze nehmen Intel-Prozessoren auf, nur der 680a eignet sich für kommende AMD-Prozessoren. Das Intel-Trio besteht aus 680i SLI, 650i SLI und 650i Ultra. Alle Versionen des Chipsatzes unterstützen den Netzwerkbeschleuniger »First Packet«. Damit legen Sie fest, welche Datenpakete bevorzugt ins Internet gelangen und räumen so Ihren Spielen Vorfahrt gegenüber anderen Anwendungen ein. Wenn Sie im LAN die Bandbreite Ihres PCs



Komplett-Ausstattung und mächtiges BIOS: Das Mainboard Nforce 680i SLI 775 von EVGA.

erhöhen wollen, können Sie per »Teaming« die beiden Gigabit-Ethernet-Schnittstellen zusammenfassen. Allerdings funktioniert das nur mit Nvidias Topmodell 680i SLI.

Vollmundig verspricht Nvidia, der 680i SLI sei der schnellste Chipsatz für Intel-Prozessoren. In unseren Benchmarks messen wir die Performance des Nvidia-Referenzboards **nForce 680i SLI 775** von EVGA und vergleichen die Werte mit dem neuen Intel-

Board **D975XBX2**. Und tatsächlich schlägt das Nforce-6-Brett Intels 975X-Mainboard im Schnitt um knappe drei Prozent.

EVGA nForce 680i SLI 775 Mainboard

Auf dem Mainboard **nForce 680i SLI 775** verbaut EVGA das Highend-Modell der Nforce-6-Reihe, den 680i SLI. Gleich drei PCI-Express-Slots (davon zwei 16x-Buchsen) warten auf potente Grafikkarten zur pfeilschnellen Bild- und/oder Physikberechnung. Die Ausstattung geht in Ordnung. Zwar liegen dem Nforce-6-Brett keine WLAN-Adapter bei (wie beim Asus **P5W DH Deluxe**), aber ansonsten gibt es alles, was das Herz begehrt: Sechs SATA-Anschlüsse, High Definition Audio, externes SATA, Firewire, USB 2.0 und zwei mal GBit-LAN.

Speziell für Übertakter hat Nvidia das BIOS modifiziert: Die meisten BIOS-Versionen lassen uns über die automatischen Einstellungen im Unklaren. Nicht so beim Nforce-6-Mainboard. Neben den normalen »Settings« steht noch eine Spalte »Current Value«. So erfahren wir beispielsweise das die »Auto«-Spannung unseres Arbeitsspeichers 2,1 Volt beträgt. Eine weitere Besonderheit: Unter dem Menüpunkt »CPU Configuration« können Sie einzelne Kerne des **Core 2 Extreme QX6700** oder anderer Core-2-Duo-Prozessoren abschalten.

Intel 975XBX2

Das **D975XBX2**-Board von Intel basiert auf dem 975X-Chipsatz aus dem gleichen Haus. Im Gegensatz zum Vorgänger **D975XBX** hat sich nicht viel getan. Das »Bad Axe 2« getaufte Mainboard unterstützt nun von Anfang an den schnellen Speicher DDR-800 und bietet ein paar Einstellungen mehr im BIOS. Aber auch eine weniger: In den Presse-Versionen des **D975XBX2** war die Lüftersteuerung deaktiviert, der Intel-Standard-

HENDRIK WEINS

hendrik@gamestar.de

Kommende Spiele wie Alan Wake oder Crysis sollen ja von Prozessoren mit mehreren Kernen deutlich profitieren. Momentan bringt mir Verdoppelung aber noch zu wenig. Denn wenn ich überlege, wie oft ich neben dem Spielen noch andere CPU-lastige Aufgaben erledige, muss ich zugeben: selten. Besser gefällt mir Nvidias neuer Chipsatz: Die vielen BIOS-Einstellungsmöglichkeiten schreien geradezu nach neuen Übertaktungserfolgen im heimischen Wohnzimmer.

»Von 2 auf 4 – das spar ich mir.«



lüfter lief ständig mit vollen Umdrehungen. Wie schon beim Vorgänger setzt Intel auf einen ATX12V-Stecker mit 8 statt vier Pins, um die stromhungrigen Extreme Editions zu versorgen. Die übrige Ausstattung bietet keine Überraschungen: acht SATA-Steckplätze, nur ein GBit-LAN, Firewire, USB 2.0 und HD-Sound runden das Paket ab.

Fazit

Intels neuer High-End-Prozessor **QX6700** bringt Spielern zu wenig, um einen Preis von 1.000 Euro zu rechtfertigen. Die Extreme Edition **X6800** mit 2,96 GHz und »nur« zwei Kernen hängt den **QX6700** in allen Spielen ab und kostet gleich viel. Lediglich Benutzer, die viel mit Anwendungen arbeiten, die mehrere Kerne unterstützen, spüren einen deutlichen Leistungssprung.

Die Wahl des geeigneten Untersatzes für die neue CPU ist schwierig: Wenn Sie in Ihrem Rechner SLI oder Crossfire nutzen wollen, müssen Sie entweder auf die Kombination Intel / ATI (Crossfire) oder durchgehend zu Nvidia-Produkten (SLI) greifen. Für Übertakter ist der Chipsatz 680i SLI eine gute Wahl, denn mehr Einfluss auf die Hardware gibt es nirgendwo.

HW

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3064

CORE 2 EXTREME QX6700

CA. PREIS	1.000 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	Conroe	FERTIGUNG	65 nm
CACHES	(L1/L2) 64/8.192	TAKTFREQUENZ	2,67 GHz
FSB	1.066	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	sehr schneller Spiele-Prozessor hohe Leistungsreserven	38/40
ARBEITS-LEISTUNG	extrem hohe Leistung auch bei parallelen Anwendungen	20/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	extrem hohe Multimedia-Leistung kompromittiert schnell	20/20
TECHNIK	Quad Core 64 Bit SSE4 gemeinsamer Cache	10/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	senkt Takt in Ruhephasen hoher Strombedarf	6/10

FAZIT Der QX6700 gibt erst mit optimierter Software Gas. Spieler greifen besser zum viel günstigeren, aber kaum langsameren Core 2 E6600 für ca. 310 Euro.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

94

NFORCE 680i SLI 775

CA. PREIS	250 Euro	HERSTELLER	EVGA
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Nvidia 680i SLI	CPU	alle S. 775 ab 800 FSB
GRAFIK	3x PCI-E (PEG)	FSB	1066, 800
BIOS-VERSION	2.053.57	RAM	DDR2-800 DC, 4 Slots

BEWERTUNG

		PUNKTE
TECHNIK	stabil einwandfreies Layout SLI kein Crossfire	37/40
SPIELE-LEISTUNG	extrem schnell	20/20
AUSSTATTUNG	3x PCI-Express-Slots zwei GBit-LAN HD-Audio	19/20
KÜHLSYSTEM	passiv, auf Wunsch auch aktiv lautlos leistungsstark	10/10
BIOS	viele Einstellungen Übertakterbrett nicht auf deutsch	9/10

FAZIT Viele und leistungsstarke BIOS-Einstellungen und eine gute Ausstattung machen das Mainboard nForce 680i SLI 775 zum Übertaktertraum.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

95

D975XBX2

CA. PREIS	220 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Intel 975X	CPU	alle S. 775 ab 800 FSB
GRAFIK	3x PCI-E (PEG)	FSB	1066, 800
BIOS-VERSION	2214	RAM	DDR2-800 DC, 4 Slots

BEWERTUNG

		PUNKTE
TECHNIK	stabil einwandfreies Layout Crossfire kein SLI	37/40
SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell	19/20
AUSSTATTUNG	3x PCI-Express-Slots nur ein GBit-LAN kein eSATA-Port	16/20
KÜHLSYSTEM	passiv lautlos leistungsstark	10/10
BIOS	viele Einstellungen deutsch noch keine Lüftersteuerung	6/10

FAZIT Lautlose 975X-Platine für Crossfire-Unterstützung. Momentan trüben noch Macken bei der Lüftersteuerung und im BIOS den guten Eindruck.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

88

Soundkarte und Headset

RAZER BARRACUDA

Razer greift mit dem Barracuda-System die übermächtige Soundblaster-Konkurrenz an – das Ergebnis verrät unser Test.



Razer Barracuda AC-1 und HP-1 sollen wieder Schwung in den Soundkartenmarkt bringen.

Auffälligstes Merkmal der 200 Euro teuren Soundkarte **Barracuda AC-1**

ist der DVI-Ausgang, der sonst Grafikkarten vorbehalten ist. An die umgebaute Schnittstelle passt ausschließlich das zugehörige **HP-1-Headset** (140 Euro), für Lautsprecher



Per modifizierter DVI-Schnittstelle kommunizieren Soundkarte und Headset digital miteinander.

oder Kopfhörer anderer Hersteller liegt der **AC-1** ein passender Adapter bei. Besitzen Sie ein **HP-1**, kommunizieren Soundkarte und Headset rein digital miteinander.

Soundkarte und Headset

Das Platinen-Layout und die Features der **Barracuda AC-1** erinnern stark an Soundkarten mit dem CMI8788-Chip von C-Media. Der beherrscht 7.1-Klang, Dolby Digital Life und DTS Interactive sowie die Raumklangsimmulationen Dolby Headphone und Pro Logic 2. EAX unterstützt er nur in der veralteten Version 2.0. Die CMI8788-Eckdaten entsprechen exakt denen der 200 Euro teuren **Barracuda**, allerdings gibt's Karten mit dem C-Media-Chip schon ab 60 Euro.

Das **HP-1** ist ein 5.1-Headset mit vier Lautsprechern pro Ohrhörer und funktioniert an jeder (5.1-)Soundkarte. An der klobigen Kabelfernbedienung regeln Sie die Lautstärke aller Kanäle. Das abnehmbare Mikrofon verrichtet seine Arbeit trotz des kurzen Armes mit klarer Sprachverständlichkeit. Der Tragekomfort ist dank der weichen Polsterung gut, allerdings stört nach einiger Zeit das hohe Gewicht des Headsets.

Spielcheck

In **Battlefield 2** liegt die Razer-Platine geschwindigkeitsmäßig auf Onboard-Niveau und ist damit in etwa vier Prozent schneller als eine **Soundblaster X-Fi** – die allerdings dank doppelter Stimmenanzahl sowie realistischer EAX-Effekte deutlich besser klingt. In Kombination mit dem **HP-1** erreicht die **Barracuda** eine sehr gute räumliche Auflösung des Spielgeschehens, Geräusche dringen klar aus der korrekten Richtung an Ihr Ohr. Mit einem Stereokopfhörer verschlechtert sich die Ortbarkeit deutlich – die Qualität der Surroundsimulation (Dolby Headphone) der **Barracuda** liegt weit unter der einer **X-Fi** (CMSS-3D). Das von Razer viel beworbene Mogel-Feature ESP, das entfernte Geräusche in Spielen verstärkt und sie so einfacher hörbar macht, hinterließ im Test einen gemischten Eindruck: In manchen Titeln änderte sich der Klang nicht wahrnehmbar. In anderen Spielen können Sie mit ESP teils durch Wände hören und so zwar nicht die genaue Entfernung, aber immerhin die Richtung eines Gegners be-

FLORIAN KLEIN

florian@gamestar.de

Von Spielern für Spieler entwickelt – in der Hoffnung, dass wir das Zeug zu völlig überzogenen Preisen kaufen. Mit Geheimnis-krämerei und Marketing-Schlagworten versucht Razer bekannte Technik als nie dagewesenes Wunderwerk zu verkaufen – und uns Spieler für blöd? Ich zahle jedenfalls keine Mondpreise, nur weil ein schickes Logo drauf steht. Dabei ist die Barracuda samt Headset nicht schlecht – die Preise lösen bei mir aber den Abzock-Alarm aus.

»Blendwerk«



stimmen – Cheat? Subjektiv entsteht durch die Vielzahl an ungedämpften Geräuschen zudem ein Klangchaos, das die Orientierung eher behindert als fördert.

Unterm Strich bieten die **Barracuda AC-1** sowie das **HP-1** außer schickem Design kaum etwas, das den Monsterpreis von 200 respektive 140 Euro rechtfertigt: Vergleichbare Soundkarten (ohne Treiberschummereien) gibt's bereits ab 60 Euro, 5.1-Headsets in ähnlicher Qualität für etwa 80 Euro. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3052

HP-1

CA. PREIS 140 Euro	HERSTELLER Razer
TECHNISCHE ANGABEN	
FREQUENZGANG 1,5 – 20.000 Hz	SURROUND SOUND 5.1
KLANGREGLER 5x Lautstärke	ÜBERTRAGUNG Kabel
ANSCHLUSS DVI, Klinke	KABELLÄNGE 2m

BEWERTUNG

KLANG	+ dynamische Wiedergabe + gute Auflösung	26/30
SPRACH-QUALITÄT	+ gute Sprachverständlichkeit + präziser Nebengeräuschfilter	28/30
KLANG	+ guter Klang + gute Auflösung - Höhen scharf - Bass schwach	14/20
MUSIK	+ hoher Komfort + gepolstert - schwer - klobige Fernbed.	8/10
ERGONOMIE	+ Kabelfernbed. + 5 Lautstärke- regler - keine Stummuschaltung	7/10

FAZIT Das HP-1 überzeugt mit klarer Ortbarkeit von Geräuschen sowie guter Ergonomie und umfangreicher Fernbedienung, ist für 140 Euro aber überteuert.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

83

BARRACUDA AC-1

CA. PREIS 200 Euro	HERSTELLER Razer
TECHNISCHE ANGABEN	
CHIP keine Angabe	RAUSCHABSTAND 117 dB
SAMPLING 96 / 192 KHz	AUFNAHMESPUREN k. A.
A/D-WANDLER 24 Bit	FERNBEDIENUNG -

BEWERTUNG

KLANG	+ guter Klang + klare Auflösung - mäßige Surroundsimulation	31/40
SPIELE-LEISTUNG	+ schnell - CPU-Belastung wie Onboard	15/20
TECHNIK	+ DDI/DTS + Rauschabstand - nur EAX 2.0 - belastet CPU	15/20
AUSSTATTUNG	+ Adapter - sonst nichts	2/10
TREIBER	+ komfortabel + stabil - nur gängige Funktionen	7/10

FAZIT Gut klingende 7.1-Karte mit vielen Multimedia-, aber wenigen Spiele-Features. DVI-Schnittstelle und Abdeckblech rechtfertigen den Mondpreis nicht.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND

70

Jagd auf Speicherfresser

TOOL DES MONATS
SCANNER

Ständig das gleiche Theater: Man kauft sich das herbeigesehnte Spiel, startet die Installation und endet im Dialog: »Nicht genügend Speicherplatz vorhan-

den«. Normalerweise müssten Sie nun mühselig im Windows Explorer Ihre Festplatte nach Platzverschwendern durchforsten. Mit dem kostenlosen Tool **Scanner** von Steffen Gerlach fällt es wesentlich leichter zu erkennen, wo die Speicherfresser sitzen. Durch die nüchterne Programmoberfläche lässt sich das Tool flott bedienen, ohne Fragen aufzuwerfen. Praktisch: Am linken Rand finden Sie alle Laufwerke, die Sie untersuchen können. Wenn Ihr Rechner an ein Netzwerk angebunden ist, durchsucht **Scanner** sogar verbundene Netzlaufwerke, das dauert aber ziemlich lange. Mit der mitgelieferten Registry-Datei fügen Sie eine Verknüpfung von **Scanner** in das Kontextmenü des Windows Explorers ein.

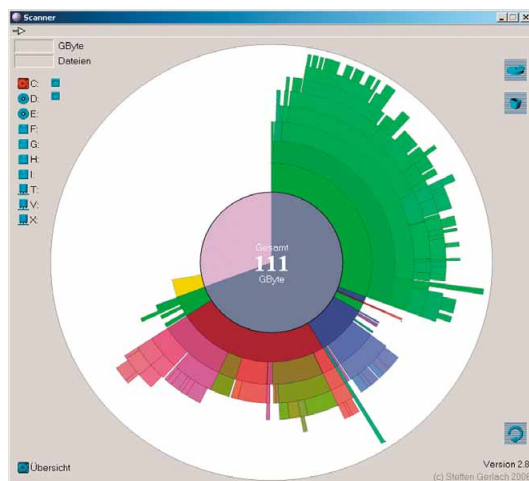
Rund um den Ordner

Das 165 KByte kleine Tool zeigt einzelne Ordner in konzentrischen Kreisen an. Im mittleren Kreis steht die Gesamtkapazität des ausgewählten Laufwerks oder Ordners,

und jeder neue Kreis steht für einen tieferen Schritt in der Verzeichnisstruktur. Am Anfang wirkt diese Darstellung gewöhnungsbedürftig, je mehr Sie aber mit dem Tool arbeiten, umso logischer wird diese Anordnung. Jedes Verzeichnis färbt **Scanner** unterschiedlich ein, damit Sie auf einen Blick erkennen, welcher Ordner am meisten Speicherplatz in Beschlag nimmt. Klicken Sie doppelt auf einen Ordner, zeigt der innere Kreis die Größe an, sortiert wieder alle untergeordneten Verzeichnisse nach Größe und färbt sie unterschiedlich ein. Per Rechtsklick auf ein Verzeichnis können Sie es außerdem ausblenden, im Windows Explorer öffnen oder löschen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3030

HW



Der Scanner bildet die Ordnerstruktur in konzentrischen Kreisen ab und färbt die Verzeichnisse unterschiedlich ein.

SCANNER

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER Steffen Gerlach

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION 2.8 GROSSE 165 KByte
LIZENZ Freeware SPRACHE Deutsch

PRO & KONTRA

➕ keine Installation nötig ➕ in Deutsch
➖ gewöhnungsbedürftige Bedienung

FAZIT Scanner eignet sich prima, um auf großen Partitionen Speicherfresser zu finden. Die Darstellung in Kreisen wirkt zunächst gewöhnungsbedürftig, ist aber logisch.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT



Spiele-PC

ATELCO 4MAXX!
INTEL CORE 2 EXTREME 6800

Die schlechten Nachrichten zuerst: Der ATELCO 4maxx! Intel Core 2 Extreme 6800 kostet happige 3.300 Euro, kommt ohne Tastatur, Maus oder

Spiele ins Haus, liefert nur Onboardsound und speichert lediglich 150 GByte auf den beiden Festplatten. Aber der Rest des Komplett-PCs kann sich sehen lassen: Der momentan schnellste Spiele-Prozessor **Core 2 Extreme 6800** sitzt auf dem Mainboard **680i SLI 775** (Test auf Seite 158) von EVGA und wird von einem **Zalman-9500-Nvidia-Edition** gekühlt. In den vier Speicherbänken des brandneuen Nforce-6-

Mainboards sitzen zwei Module des High-End-RAMs **Corsair Dominator DDR2-1066**. Spieleleistung ohne Ende liefert Nvidias High-End-Grafikchip **Geforce 8800 GTX** mit satten 768 MB Videospeicher. Für genügend Frischluft sorgen die vier teils beleuchteten Gehäuselüfter, und das 900-Watt-Netzteil **TG900-U95** von Tagan beliefert die Hardware mit stabilen Spannungen. Mit pfeilschnellen, aber auch hörbaren 10.000 Umdrehungen pro Minute rotieren die beiden 75-GByte-Festplatten **Raptor WD740ADFD** von Western Digital im Raid-0-Verbund.

Rekordwerte

Die Leistung des **4maxx! Intel Core 2 Extreme 6800** ist beeindruckend. Egal ob **Company of Heroes** (97,4 fps), **Call of Duty 2** (50,5 fps) oder **F.E.A.R.** (82 fps): Jedes Spiel läuft in einer Auflösung von 1600x1200 mit maximalen Details und vierfacher Kantenglättung sowie achtfacher anisotroper Filterung butterweich. Für Spieler und Framerate-Jäger mit tiefen Taschen

voller Geld ist der **4maxx! Intel Core 2 Extreme 6800** empfehlenswert.

HW

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3031

4MAXX! INTEL CORE 2 EXTREME 6800

CA. PREIS 3.300 Euro HERSTELLER Atelco

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Extreme 6800 MAINBOARD EVGA 680i SLI 775
FESTPLATTE 2x 75 GByte SATA RAM 2,0 GB DDR2 1066
3D-KARTE GF 8800 GTX (768 MB) LAUFWERK LG 16x DVD+R DL

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG ➕ sehr schnell auch mit 4x AA / 8x AF ➕ alle Spiele in hoher Qualität **40/40**
AUSSTATTUNG ➕ nur Onboard Sound **12/20**
➖ keine Maus und Tastatur
TECHNIK ➕ toll verarbeitet ➕ Aluminium Gehäuse ➖ nicht schraubenlos **18/20**
LAUTSTÄRKE ➕ leiser Grafikkartenlüfter **6/10**
➖ lauter CPU-Lüfter
AUFRÜST-BARKEIT ➕ viel Platz für Festplatten ➕ SLI **9/10**
➕ noch zwei RAM-Bänke frei

FAZIT Der Atelco 4maxx! Intel Core 2 Extreme 6800 liefert Spieleleistung ohne Ende und aktuellste Hardware – zu einem exorbitant hohen Preis.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

85



Ein aufgeräumtes Inneres und die drei lauten Gehäuselüfter lassen Hitzestaus keine Chance.

Gehäuse

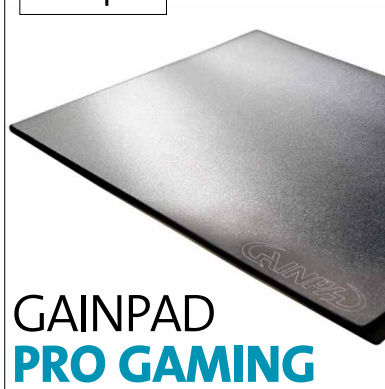

ANTEC
NINEHUNDRED

Vier Lüfter, davon drei 120-mm-Ventilatoren und ein riesiger 200-mm-Fächer auf dem Dach, stellen im **NineHundred**-Gehäuse von Antec hitzige Komponenten kalt. In der Front ziehen zwei blau leuchtende 120-mm-Rotoren Frischluft an und pusten sie über die Festplatten, im Heck schaufeln die übrigen zwei Lüfter die Warmluft wieder nach draußen. Die Drehzahl aller Ventilatoren regeln Sie per Schalter in drei Stufen – allerdings nur im Gehäuseinneren. Auf der niedrigsten Stufe arbeiten die Lüfter lautlos, aber kräftig genug für High-End-Komponenten, auf der höchsten Einstellung drehen die Lüfter zu laut.

Auf dem Dach hat Antec zwei USB-, je einen Firewire- und Headset-Anschluss sowie die Power- und Reset-Schalter platziert. Daneben bietet eine praktische Ablage Raum für iPod oder Cola-Dose. Die Montage der Bauteile folgt dem umständlichen klassischen Prinzip: Sowohl Mainboard, als auch Netzteil und Laufwerke sind mit Schrauben zu befestigen. Immerhin verhindern gefaltete Kanten blutige Finger. Der bereits erhältliche ATX-Miditower kostet ohne Netzteil rund 130 Euro. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3003

Mauspad

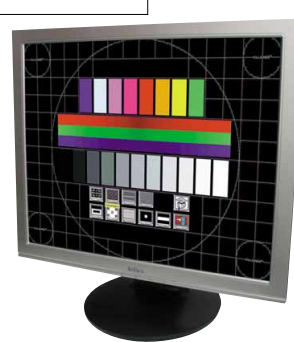

GAINPAD
PRO GAMING

Aus Deutschland kommt das 13 Euro günstige **Pro Gaming** Mauspad von Gainpad. Die nur zwei Millimeter dünne Unterlage bietet mit einer Größe von 30 mal 24 Zentimeter auch für ausladende Bewegungen genug Raum, einzig Spieler mit sehr niedriger Mausempfindlichkeit bekommen Platzprobleme. Die leicht raue Oberfläche des **Pro Gaming Pad** füttert alle Präzisionsnager aus unserem Einkaufsführer mit akkuraten Sensordaten – Aussetzer oder Sprünge kamen nicht vor. Selbst sehr schnelle Manöver gelingen präzise und ohne störende Kratzgeräusche.

Dank der geringen Dicke liegt die Maus hand ohne ermüdendes Anwinkeln auf dem **Pro Gaming Pad**. Dabei hält die Schaumstoffunterseite auch auf glatten Tischen gut die Position, nur ungewöhnlicher Kraftaufwand bringt das Pad zum Rutschen. Die Verarbeitung geht in Ordnung, allerdings könnten die Kanten etwas glatter abgeschliffen sein und das sehr flexible Pad wellt sich teils leicht an den Ecken. Da es das **Pro Gaming Pad** nur online zu kaufen gibt, besuchen Sie bei Interesse Gainpad.de oder folgen Sie unserem Quicklink. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3067

19-Zoll-TFT


BELINEA 1905 S1

Auf der Webseite von Belinea finden Sie den **1905 S1** unter der Kategorie »Economy«. Wie von der »Holzklasse« gewohnt, bekommt man für sein Geld nur das Nötigste: Beim 19-Zoll-TFT **1905 S1** müssen Sie auf Extras wie USB-Hub, Höhenverstellbarkeit, Pivotfunktion, Touchpad, Boxen oder ähnliches verzichten. Das Motto »Auf das Nötigste beschränkt« trifft voll zu, sogar ein DVI-Eingang fiel dem Rotstift zum Opfer. Ein weiteres Manko des **1905 S1**: Das VGA-Kabel ist fest im Gehäuse verankert. Im Falle eines defekten Kabels müssen Sie also den gesamten Monitor einschicken.

An der Bildqualität gibt es dagegen wenig zu meckern. Zwar könnte die Ausleuchtung im Office-Betrieb gleichmäßiger sein, aber in Spielen fällt das kaum auf. Auch die Reaktionszeit des Monitors geht für 90 Prozent aller Spiele in Ordnung. Nur wer auf schnelle Shooter wie **Quake 3** steht, wird nicht glücklich. Die angegebene Reaktionszeit beträgt acht Millisekunden, trotzdem zieht der Monitor leichte Schlieren. Fazit: Wer Economy zahlt, bekommt Economy. Für 190 Euro gibt es einen weitgehend spieletauglichen TFT, aber eben nicht mehr. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3054

NINEHUNDRED

CA. PREIS 130 Euro

HERSTELLER Antec

TECHNISCHE ANGABEN

FORMFAKTOR	ATX	LÜFTER	4
MABE (BxHxT)	49,3x20,6x46,8 cm	FRONTPORTS	USB, Headset
3,5/5,25-SCHÄCTE	6/3	SONSTIGES	Ablage für iPod

BEWERTUNG

AUSSTATTUNG	4 Lüfter inkl. Drehzahlregelung Seitenfenster Ablage	PUNKTE
VERARBEITUNG	keine scharfen Kanten rundum solide verarbeitet	
MONTAGE	weitgehend selbsterklärend viel Schraubarbeit	
BEDIENUNG	Start, Reset & Front-Anschlüsse auf Dach Lüfterregelung intern	
DESIGN	blaue leuchtende Frontlüfter keine Frontklappe	

FAZIT Ordentlich verarbeitetes ATX-Gehäuse mit massivem Äußeren. Dank vieler Lüfter auch für extreme High-End-Systeme oder Übertaktungsmanöver bereit.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

81

PRO GAMING PAD

CA. PREIS 13 Euro

HERSTELLER Gainpad

TECHNISCHE ANGABEN

GRÖÖE	30,0 x 24,0 cm	MATERIAL	Kunststoff
HÖHE	2 mm	HANDAUSPARUNG	nein
FARBEN	dunkelgrau	BESONDERHEITEN	–

BEWERTUNG

OBERFLÄCHE	präzise schnell nur eine Oberfläche	PUNKTE
ERGONOMIE	flach ausreichend groß keine Handaussparung	
KOMPATIBILITÄT	sehr gut alle Referenzmäuse präzise leise	
VERARBEITUNG	robust teils nicht ganz plan Kanten leicht scharf	
RUTSCH-FESTIGKEIT	ordentlicher Halt rutscht bei viel Kraft	

FAZIT Flexibles und günstiges Plastik-Pad mit präziser Oberfläche. Die Ergonomie ist aufgrund der geringen Dicke sehr gut, die Verarbeitung konnte aber stabiler sein.

PREIS/LEIST. GUT

80

1905 S1

CA. PREIS 190 Euro

HERSTELLER Belinea

TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	19 Zoll	ANGEG. REAKTIONSZEIT	8 ms
HELLIGKEIT	300 cd/m²	NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024
KONTRAST	500:1	MAX. BLICKWINKEL	150/130°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	weitgehend spieletauglich selten minimale Schlieren	PUNKTE
BILDQUALITÄT	scharf in Spielen Windows-Schriften teils unscharf	
TECHNIK	flottes Display schmaler Rand VGA-Kabel fest verdrahtet	
AUSSTATTUNG	nicht höhenverstellbar kein DVI keine Extras	
BEDIENUNG	klar strukturiertes Menü kleine, fummelige Tasten	

FAZIT Ohne Ausstattung aber mit gutem Bild: Der Belinea 1905 S1 eignet sich problemlos für die meisten Spiele und kostet mit 190 Euro verhältnismäßig wenig.

PREIS/LEIST. GUT

69

TECHTELMECHTEL



► **HARDWARE GLOSSAR**
FACHBEGRIFFE
EINFACH
ERKLÄRT

► **QUICKLINK:** [L8](#)

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-Referenz-treiber
• ATI Radeon-Referenz-treiber
• Microsoft DirectX 9.0c

BATTLEFIELD 2142 STARTET NICHT

Ich habe mir einen TFT-Monitor gekauft und Windows erkennt ihn auch sofort. Allerdings kann ich nicht mehr Battlefield 2142 spielen. Der Bildschirm wird nur kurz schwarz, sonst passiert nichts. Wissen Sie, wie ich wieder spielen kann?

Louis Ehinger

GameStar Wenn Sie vorher einen Röhrenmonitor hatten, haben Sie wahrscheinlich eine entsprechend hohe Bildwiederholrate von 75 bis 85 Hertz in Windows eingestellt. TFT-Monitore vertragen aber meist nur 60 bis 75 Hertz und schalten das Display ab, sobald eine höhere Frequenz am Eingang anliegt. Schließen Sie nun Ihren neuen TFT an, erkennt Windows das und senkt die Bildwiederholrate automatisch. Battlefield 2142 dagegen versucht noch mit den alten Frequenzwerten zu starten und überlastet

so Ihren TFT. Um das zu ändern, öffnen Sie die Datei »Video.con« in »Eigene Dateien/Battlefield 2142/Profiles/Default« mit dem Editor. In der Zeile »Video-Settings.setResolution 1024x768@xxHz« passen Sie die Bildwiederholrate durch Ändern des Wertes hinter dem »@« an. Geben Sie hier »60« ein und speichern Sie die Änderung. Vorsicht: Verändern Sie die Auflösung vor dem »@« nicht. Selbst mit gängigen Auflösungen verweigert das Spiel die Mitarbeit. Wiederholen Sie den Vorgang für alle Profile, dann startet Battlefield 2142 auch mit Ihrem neuen TFT.

GAMESTAR-NOTEBOOK OHNE DUAL-CORE?

Ich habe vor, mir das GameStar-Notebook zu kaufen. Ein Bekannter von mir



Die mitgelieferte Windows XP Media Center Edition unterstützt beide Rechenkerne des Game-Star-Notebooks.

meinte aber, das beim Notebook mitgelieferte Windows XP Media Center Edition würde gar keine Dual-Core-CPU unterstützen und der zweite Rechenkern des verbauten Core 2 Duo T5600 wäre daher sinnlos. Stimmt das?

Tilo Jung

GameStar Nein. Die beim GameStar-Notebook mitgelieferte Windows XP Media Center Edition unterstützt beide Kerne des Core 2 Duo T5600 oder auch jeder anderen Dual-Core-CPU. Was ihr Bekannter gehört hat, bezieht sich auf die Anzahl der Prozessorsockel. Da unterstützt XP Media Center tatsächlich nur einen, in dem aber ein Mehrkernprozessor stecken darf. Erst wenn Sie ein Mainboard mit zwei Prozessoren haben, wie es etwa AMD für die kommende Quadfather-Plattform einsetzt, brauchen Sie Windows XP Professional.

WINDOWS MITNEHMEN

Ich habe mir ein neues Mainboard samt Hauptprozessor und Arbeitsspeicher bestellt. Meine aktuelle Windows-Installation habe ich sehr zeitaufwändig eingerichtet und viele Spiele installiert. Gibt es eine Möglichkeit, meine umfangreichen persönlichen Einstellungen auf das neue System zu übertragen?

Herwig Braun



Startet Battlefield 2142 nicht, kann dies an einem vorangegangenen Wechsel von Röhre zu TFT liegen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

GameStar Am besten nehmen Sie Ihr altes Windows samt allen installierten Spielen mit auf die neue Hardware-Plattform. Allerdings müssen Sie die IDE-Treiber für die Festplatten austauschen, da die je nach Chipsatz unterschiedlich sind und so den Windows-Start auf dem neuen Mainboard verhindern. Zudem sollten Sie wichtige Daten auf einer zweiten Platte oder auf CD/DVD abspeichern, da es keine Funktionsgarantie für die Update-Routine gibt.

Fahren Sie vor dem Umzug Ihr altes System noch ein Mal hoch, sichern Sie Ihre Daten und legen Sie die Windows-XP-CD ins Laufwerk. Im Autostart-Menü der CD wählen Sie zunächst »Windows XP installieren«, im nächsten Fenster »Update« und dann klicken Sie auf »Weiter«. Geben Sie die verlangte Seriennummer ein und folgen Sie den Anweisungen, bis Windows XP Sie zum Neustart auffordert, und lassen Sie den PC herunterfahren. Wichtig: Bevor Ihr System wieder hochfährt, müssen Sie es per Druck auf den Ein-/Aus-Schalter komplett abschalten. Nun bauen Sie die neue Hardware ein und schließen die restlichen Komponenten an. Starten Sie den PC nach dem Umbau und booten Sie von der Systemplatte, aber lassen Sie die Installations-CD von Windows im Laufwerk. Wählen Sie nun im Boot-Menü »Windows XP (Setup)«, und die Installationsroutine tauscht die alten IDE-Treiber aus. Nach einem weiteren Neustart sollte Sie Ihr Windows samt allen Programmen und Spielen auf der neuen Hardware begrüßen. Sicherheitsupdates, Service Packs sowie die Treiber der On-board-Komponenten des Mainboards müssen Sie allerdings nachinstallieren.

DSL ODER KABEL?

An meinem Wohnort kann ich Internet sowohl über Telefon- als auch über TV-Kabel bekommen. Welcher der beiden Zugänge ist zum Spielen besser geeignet?

Monika Jerabeck

GameStar Prinzipiell sind beide Zugangsarten sehr gut zum Online-Spielen geeignet. Laut Erfahrungsberichten liegen die Ping-Zeiten (die Zeit, die ein Datenpaket von Ihrem PC zum Server und zurück benötigt) eines Internet-Anschlusses per TV-Kabel meist unter 20 Millisekunden. Das entspricht in etwa dem Ping einer DSL-Leitung über Telefonkabel mit aktivierter Fastpath-Option. Allerdings kostet Fastpath bei den meisten DSL-Anbietern einen Euro zusätzlich pro Monat. Insgesamt unterscheiden sich beide Anschlussarten aber weder preislich noch in Bezug auf maximalen Up- und

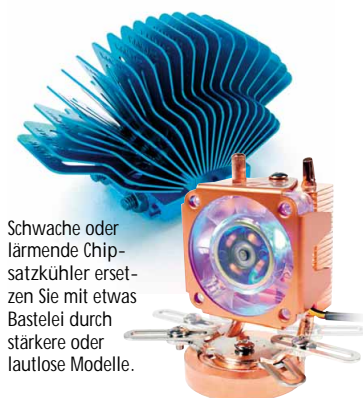
Download sonderlich. Allerdings teilen Sie sich bei einem Internetanschluss per TV-Kabel immer die maximale Bandbreite mit den anderen Nutzern in Ihrem Haus oder Wohnblock, da alle am selben Verteiler hängen. In Extremfällen wie etwa am Wochenende oder am Abend, wenn alle im Internet surfen oder spielen, kann sich dadurch die Ihnen zur Verfügung stehende Bandbreite stark reduzieren. Das verursacht meist schlechtere Ping-Zeiten und kann bei Verteilern mit zu vielen Anschlüssen in Stoßzeiten auch zu kompletter Unspielbarkeit führen. Hier hat DSL über Telefonkabel Vorteile, da ausschließlich Sie die Leitung bis zur Vermittlungsstelle nutzen. Unterm Strich eignen sich aber beide Anschlussarten für Spiele.

MAINBOARD ÜBERHITZT

Ich habe ein Nforce-4-Mainboard mit aktiver Chipsatz-Kühlung. In letzter Zeit stürzt mein PC öfter in Spielen ab. Das beim Board mitgelieferte Überwachungsprogramm zeigt als Ursache eine zu hohe Temperatur. Was kann ich tun?

Florian Weber

GameStar Zunächst sollten Sie überprüfen, ob der Chipsatzlüfter eventuell verstaubt ist und deshalb nur noch schlecht kühlt. Trennen Sie dazu Ihren PC vom Stromnetz und reinigen Sie den Lüfter vorsichtig mit einem Handstaubsauger oder einem Wattestäbchen. Besteht das Problem trotzdem, ist dessen Kühlleistung möglicherweise nicht ausreichend. Vor allem in schlecht belüfteten Gehäusen überhitzen manche Mainboards trotz aktiver Kühlung. Eventuell kommen Sie dem Problem daher mit einem zusätzlichen Gehäuselüfter bei. Schließlich besteht noch die Möglichkeit, den Chipsatzkühler gegen ein stärkeres Modell auszutauschen. Ein Sortiment passender Modelle finden Sie zum Beispiel im Online-Shop von PC-Cooling.de unter »VGA/Chipset«. Allerdings verlieren Sie durch den Umbau die Garantie Ihres Mainboards. **FK**



Schwache oder lärmende Chipsatzkühler ersetzen Sie mit etwas Bastellei durch stärkere oder lautlose Modelle.

WINDOWS XP: LOGO-TEST

Beim Installieren eines Treibers meckert Windows XP: »Der Treiber hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden und es wird empfohlen, die Installation abzubrechen«. Wie gehe ich vor?

GameStar Die Meldung bedeutet, dass Microsoft diesen Treiber (noch) nicht in den eigenen Hardware-Testlabors auf Windows-XP-Kompatibilität geprüft hat. Wenn der Treiber aber definitiv der richtige ist, können Sie in der Regel gefahrlos die »Installation fortsetzen«.

BULK ODER RETAIL

In einer Preisliste habe ich bei einer Grafikkarte die Bezeichnung »Bulk« entdeckt. Das gleiche Modell gibt es noch mal, aber für rund 40 Euro Aufpreis. Wo liegt der Unterschied zwischen dem Bulk-Paket und der normalen Version?

GameStar Wenn ein Händler Grafikkarten unter der Bezeichnung »Bulk« in seiner Preisliste führt, handelt es sich um abgespeckte Varianten. Der Unterschied liegt in einer mageren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Vereinzelt werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet.

DUAL CHANNEL

Ich habe mir ein Dual-Channel-fähiges Mainboard und zwei 512-MByte-Speichermodule gekauft. In welche Steckplätze muss ich die beiden Riegel setzen, und wie erkenne ich verlässlich, ob der Dual-Channel-Modus aktiviert ist?

GameStar Die Dual-Channel-Steckplätze heben sich auf vielen Mainboards farblich von den normalen Steckplätzen ab. Stecken Sie die Riegel in zwei gleichfarbige RAM-Slots, so aktivieren Sie Dual Channel, in unterschiedlich eingefärbten Slots ist es nicht aktiv. Allerdings gibt es auch Hauptplatinen, bei denen die Farbgebung in die Irre führt – am sichersten ist stets ein Blick in die Anleitung. Sobald Sie den PC anschalten, beginnt die Arbeitsspeicherauswahl. Darunter sehen Sie die »Memory Frequency«. Bei erfolgreichem Einbau der DIMMs steht dahinter »in Dual Channel Mode«.

NATIVE AUFLÖSUNG

Was ist die native Auflösung eines Flachbildschirms und warum sollte ich immer genau diese einstellen?

GameStar In der »nativen« Auflösung entspricht ein Bildpunkt der Grafikkarte genau einem Pixel auf dem TFT – das garantiert optimale Schärfe. Beliefern Sie einen Flachbildschirm jedoch mit einer niedrigeren Auflösung, rechnet der Monitor das Bildsignal automatisch auf seine »native« Auflösung hoch und ein Pixel im Spiel wird auf diese Weise zu mehreren Pixeln auf dem Schirm. Je weiter die eingestellte unter der nativen Auflösung liegt, desto stärker vermaßt das Bild.

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

01/2007



IM 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](#)

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
Athlon 64/3200+ Boxed	80 €
Prozessorkühler bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
UPDATE Asrock AM2NFG-VSTA	50 €
Arbeitsspeicher	
2x Kingston DDR2-667 512 MByte	120 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire X1650 Pro / 256 MByte	110 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	25 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	50 €
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 Pro / 256 MByte	200 €
Soundkarte	
Soundblaster Audigy 4 OEM	50 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	80 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 2 inkl. 450 Watt	120 €
Netzteil im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	985 €
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 Geforce 7900 GT.

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	
NEU Sapphire X1950 XTX / 512 MB	400 €
Soundkarte	
UPDATE Creative X-Fi Extreme Music	80 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 250 GByte SATA	80 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
CoolerMaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Be Quiet Dark Power Pro 450 W	80 €
GESAMTPREIS	1.515 €
Zweite Grafikkarte (Crossfire)	+400 €
NEU 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

Unser Grafikkarten-Schwerpunkt und im Speziellen der Test der neuen 8800er-Serie von Nvidia, verändern das Leistungsgefüge. Wir haben alle Grafikkarten in unserem Einkaufsführer neu bewertet und an die Power der 8800 GTX angepasst. Auch die Sockel-775-Mainboards bekommen Nachschub: EVGA steigt mit dem Nforce-6-Board **nForce 680i SLI 775** auf Platz 2 ein.

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 €



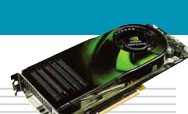
1	MSI RX1900GT			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	73 Punkte	200 €	10/06	(01805) 251 521
UPDATE	sehr schnell, relativ leise / Radeon X1900 GT / 256 MByte			
2	Asus EAX 1950 Pro			
	71 Punkte	200 €	01/07	(02102) 959 90
NEU	sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1950 Pro / 256 MB			
3	Xpervision 7900 GS			
REIS-TIPP	66 Punkte	170 €	01/07	(02154) 498 860
	schnell, Shader 3.0 / Geforce 7900 GS / 256 MByte			
4	Connect3D Radeon X1800 GTO			
	65 Punkte	190 €	10/06	(0214) 870 930
UPDATE	schnell, Shader 3.0 / Radeon X1800 GT0 / 256 MB			
5	Gainward Bliss 7600 GT PCX			
	63 Punkte	180 €	06/06	(089) 898 990
UPDATE	schnell, Shader 3.0 / Geforce 7600 GT / 256 MByte			

PEG AB 200 €



1	HIS Radeon X1950 XTX			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	83 Punkte	370 €	01/07	-
NEU	extrem schnell, leise / Radeon X1950 XTX / 512 MByte			
2	Sapphire Radeon X1900 XTX			
	82 Punkte	370 €	04/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	extrem schnell, hörbar / Radeon X1900 XTX / 512 MByte			
3	XFX Geforce 7950 GT 570 Extreme			
	80 Punkte	310 €	11/06	-
PREIS-TIPP	sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte			
4	Sapphire Radeon X1800 XT			
	79 Punkte	370 €	02/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	sehr schnell, hörbar / Radeon X1800 XT / 512 MByte			
5	MSI NX7950 GT			
	78 Punkte	300 €	01/07	(01805) 251 521
NEU	sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte			

PEG AB 400 €



1	MSI NX8800GTX			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	94 Punkte	630 €	01/07	(01805) 251 521
EU	schnellste 3D-Karte, DirectX 10 / GF 8800 GTX / 768 MB			
2	Asus EN8800GTS			
	91 Punkte	500 €	01/07	(02102) 959 90
EU	extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MB			
PP				
3	XFX Geforce 7950 GX2 570M XXX			
	87 Punkte	600 €	08/06	-
PDAT	extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte			
4	Asus EN7950GX2			
	86 Punkte	500 €	09/06	(02102) 959 90
PDAT	extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte			
5	Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic			
	85 Punkte	550 €	08/06	(01805) 727 744 32
PDAT	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
NEU	sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MB		
2	Gecube Radeon X1950 Pro		
70 Punkte	240 €	01/07	-
NEU	sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MB		
3	EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock		
64 Punkte	290 €	04/06	(089) 189 049 11
UPDATE	sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB		
4	Palit Radeon X850 XT		
60 Punkte	170 €	01/07	-
NEU	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		

MAINBOARDS

SOCKEL AM2

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

- Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless**
Note | Preis | Test in | Hotline
95 Punkte | 180 € | 09/06 | (02102) 959 90
UPDATE sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express
- Foxconn C51XEM2AA**
93 Punkte | 160 € | 09/06 | (040) 471 103 621
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express
- MSI K9N SLI-2F**
83 Punkte | 100 € | 09/06 | (01805) 251 512
PREIS-TIPP lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express
- Abit KN9 SLI**
83 Punkte | 115 € | 09/06 | (0031) 773 204 428
UPDATE lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express
- Foxconn Winfast 6100M2MA**
69 Punkte | 60 € | 09/06 | (040) 471 103 621
lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKEL 939

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON Txx

- DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Expert**
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 170 € | 06/06 | (0031) 102 961 849
UPDATE extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express
- MSI K8N Diamond Plus**
90 Punkte | 180 € | 07/06 | (01805) 251 512
UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express
- Asus A8R32-MVP Deluxe**
89 Punkte | 130 € | 06/06 | (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express
- Asus A8N-SLI Premium**
87 Punkte | 120 € | 06/06 | (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express
- Asus A8N-SLI Deluxe**
86 Punkte | 110 € | 02/05 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

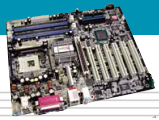
SOCKEL 775

PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO

- Asus P5W DH Deluxe**
Note | Preis | Test in | Hotline
96 Punkte | 210 € | 09/06 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express
- EVGA nForce 680i SLI 775**
95 Punkte | 250 € | 01/07 | (089) 189 049 11
NEU Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI E.
- Asus P5WD2-E Premium**
94 Punkte | 200 € | 06/06 | (02102) 959 90
UPDATE sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express
- Asus P5N32-SLI Deluxe**
88 Punkte | 190 € | 06/06 | (02102) 959 90
UPDATE extrem schnell / Nforce 4 x16 Intel Edition / PCI Express.
- Intel D975XB2**
88 Punkte | 220 € | 01/07 | (069) 950 960 99
NEU Crossfire- / Core-2-Duo-Unterstützung / Intel 975X / PCI E

SOCKEL 478

PENTIUM 4 / CELERON



- 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
- Asus P4C800 Deluxe**
75 Punkte | 160 € | \$H01/04* | (02102) 959 90
UPDATE schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
- Asus P4P800**
70 Punkte | 60 € | 08/03 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP
- Gigabyte 8KNXP**
69 Punkte | 190 € | 11/03 | (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP
- Intel D875PBZLK**
66 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN



- Soundblaster X-Fi Elite Pro**
Note | Preis | Test in | Hotline
92 Punkte | 290 € | 10/05 | (0035) 143 800 00
UPDATE perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0
- Soundblaster Audigy 4 Pro**
88 Punkte | 250 € | 03/05 | (0035) 143 800 00
toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro**
87 Punkte | 250 € | 12/03 | (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0
- Soundblaster X-Fi Extreme Music**
85 Punkte | 80 € | 10/05 | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP überragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0
- Soundblaster Audigy 2 ZS**
83 Punkte | 90 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0

SURROUND-SETS



- Teufel Concept G THX 7.1**
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 300 € | 01/05 | (030) 300 93 00
UPDATE exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
- Teufel Concept E Magnum**
90 Punkte | 140 € | 11/05 | (030) 300 93 00
exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig
- Creative Gigaworks Gamer G500 THX**
87 Punkte | 220 € | 02/06 | (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass
- Creative Gigaworks S750**
87 Punkte | 400 € | \$H01/04* | (0035) 143 800 00
UPDATE Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- Teufel Concept E**
80 Punkte | 100 € | 10/05 | (030) 300 93 00
PREIS-TIPP sehr guter Raumklang, pegelfest, extrem günstig

2.1-BOXEN



- 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
- Creative Labs I-Trigue L-3600**
83 Punkte | 110 € | — | (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- Logitech Z-3**
77 Punkte | 55 € | — | (069) 920 321 65
PREIS-TIPP sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- Logitech Z-2200 THX**
74 Punkte | 130 € | — | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- Logitech Z-10**
69 Punkte | 120 € | 12/06 | (069) 920 321 65
UPDATE solider Klang mit schwachem Bass, kein Subwoofer

HEADSETS



- Sennheiser PC 165 USB**
Note | Preis | Test in | Hotline
90 Punkte | 120 € | 12/05 | (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität
- Sennheiser PC 160**
88 Punkte | 60 € | 07/05 | (0511) 542 67 96
PREIS-TIPP seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon
- Raptor-Gaming H1**
87 Punkte | 85 € | 10/06 | (01907) 064 000
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB
- Plantronics Gamecom Pro 1**
86 Punkte | 70 € | 06/05 | (0800) 932 34 00
guter Klang, rauscharmes Mikrofon, USB
- Razer HP-1**
83 Punkte | 140 € | 01/07 | (0180) 512 51 33
NEU gute Sprachqualität, Kabelfernbedienung, leicht

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



- Razer Copperhead**
Note | Preis | Test in | Hotline
95 Punkte | 70 € | 03/06 | (0180) 512 51 33
hoch präzise, konfigurierbarer Abtastrate, interner Speicher
- Logitech MX518**
93 Punkte | 45 € | 05/05 | (069) 920 321 65
PREIS-TIPP sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate
- Logitech G5**
91 Punkte | 60 € | 03/06 | (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate
- Razer Diamondback**
90 Punkte | 50 € | 12/04 | (0180) 512 51 33
extrem präzise und schnell, hohe Auflösung
- Logitech G3**
88 Punkte | 50 € | 09/06 | (069) 920 321 65
extrem präzise, auch für Linkshänder geeignet

MAUSPADS



- Gamers Wear Slickride**
Note | Preis | Test in | Hotline
88 Punkte | 20 € | 06/06 | (0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt
- Kryptec X-Board V2**
87 Punkte | 15 € | 03/05 | (02275) 915 930
PREIS-TIPP stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche
- Ratpadz Ratpad GS**
87 Punkte | 20 € | 08/06 | (0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handaussparung, Hartplastik
- Compad Speedpad**
87 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
- Razer Exactmat**
87 Punkte | 30 € | 11/04 | (01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

GAMEPADS



- Microsoft Xbox 360 Controller**
Note | Preis | Test in | Hotline
85 Punkte | 30 € | 03/06 | (0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, zwei analoge Schultertasten
- Logitech Cordless Rumblepad 2**
81 Punkte | 40 € | 03/06 | (069) 920 321 65
gummierter Griff, präzise, Vibrations-Feedback
- Thrustmaster Wireless Dual Trigger**
81 Punkte | 40 € | 03/06 | (09123) 965 80
Funkübertragung, Force Feedback, präzise
- Logitech Rumblepad 2**
78 Punkte | 30 € | 01/05 | (069) 920 321 65
UPDATE gummierter Griff, präzise, Vibrations-Feedback
- Saitek P2600 Rumble**
77 Punkte | 20 € | 03/06 | (089) 546 757 0
PREIS-TIPP Force Feedback, sehr präzise, gummierter Griff

LENKRÄDER



- Logitech G25**
Note | Preis | Test in | Hotline
90 Punkte | 240 € | 12/06 | (069) 920 321 65
UPDATE extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung
- Logitech Momo Racing FF**
82 Punkte | 120 € | 02/05 | (069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale
- Thrustmaster F1 Force Feedback**
82 Punkte | 170 € | 01/03 | (09123) 965 80
UPDATE exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
- Thrustmaster Rallye GT Pro FF**
80 Punkte | 110 € | 03/06 | (09123) 965 80
PREIS-TIPP sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil
- Speedlink 4in1 Leather FF Wheel**
76 Punkte | 65 € | 02/05 | (01805) 125 133
sehr stabil, sehr gute Pedale

*SH: Sonderheft

MONITORE

17-ZOLL-TFTs



- 1** NEC Multisync 70GX2
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 310 € | 08/06 | (089) 996 990
voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI
- 2** NEC Multisync LCD1770NX
90 Punkte | 260 € | 03/05 | (089) 996 990
voll spielefähig, höhenverstellbar
- 3** Samsung Syncmaster 730BF
87 Punkte | 240 € | 08/06 | (01805) 121 213
voll spielefähig, kräftige Farben
- 4** Hyundai Q70U
87 Punkte | 270 € | 08/06 | (06146) 90 40
voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation
- 5** Sony HT75W
87 Punkte | 470 € | 07/05 | (069) 950 863 19
voll spielefähig, TV-Tuner, Breitbild-Format

19-ZOLL-TFTs



- 1** NEC Multisync 90GX2
Note | Preis | Test in | Hotline
92 Punkte | 360 € | 02/06 | (089) 996 990
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI
- 2** Asus PG191
91 Punkte | 420 € | 10/06 | (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer
- 3** Samsung Syncmaster 930BF
87 Punkte | 280 € | 09/05 | (01805) 121 213
extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
- 4** Benq FP93GX
85 Punkte | 310 € | 08/06 | (0800) 114 65 88
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung
- 5** Viewsonic VX922
84 Punkte | 320 € | 08/06 | (02154) 918 80
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs > 19 ZOLL



- 1** NEC 20WGX2
Note | Preis | Test in | Hotline
93 Punkte | 550 € | 11/06 | (089) 996 990
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf / 20,1 Zoll
- 2** Dell Ultrasharp 3007WFP
85 Punkte | 1.500 € | 05/06 | (0800) 686 33 55
spielefähig, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll
- 3** Acer AL2423W
82 Punkte | 950 € | 12/06 | (04102) 48 80
voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 24 Zoll
- 4** Samsung Syncmaster 205BW
81 Punkte | 350 € | 10/06 | (01805) 121 213
voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll
- 5** NEC LCD2170NX
81 Punkte | 770 € | 01/06 | (089) 996 990
spielefähig, gute Farben, gute Verarbeitung / 21 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
89 Punkte | 390 € | – | (01805) 121 213
sehr hohe Auflösung, Flachbildröhre / 21 Zoll
- 3** Iiyama Vision Master 506
86 Punkte | 490 € | – | (0800) 100 34 35
kräftige Farben / 21 Zoll
- 4** Viewsonic G220F
85 Punkte | 440 € | – | (0800) 171 74 30
flach, sehr gute Konvergenz / 21 Zoll
- 5** CTX EX1300F
70 Punkte | 460 € | 04/03 | (089) 427 207 05
satte Farben / 21 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
87 Punkte | 35 € | 12/06 | (040) 711 890 36
815 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, gute Kühlleistung
- 3** Thermalright SI-128 + Papst 4412
80 Punkte | 70 € | 12/06 | (04392) 916 10
510 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL
- 4** Coolermaster Hyper UC
78 Punkte | 35 € | 12/06 | (082) 588 640
578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Vollast
- 5** Thermalright Ultra-120 + Papst 4412
77 Punkte | 70 € | 12/06 | (04392) 916 10
730 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F2GLL

GRAFIKKARTEN



- 1** Zalman VF900-Cu LED
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 35 € | 10/06 | (01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten
- 2** Arctic Cooling Accelero X2
85 Punkte | 20 € | 10/06 | –
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte
- 3** Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu
82 Punkte | 30 € | 10/06 | (0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten
- 4** Titan Eagle TTC-CSC82TB
76 Punkte | 25 € | 10/06 | (02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler
- 5** Thermalright V1-Ultra
64 Punkte | 45 € | 10/06 | (04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



- 1** Kingmax 512MB DDR500
Note | Preis | Test in | Hotline
88 Punkte | 55 € | – | (04421) 913 11 70
CAS Latency 2,5, DDR500
- 2** Kingston HyperX KH4000/512
87 Punkte | 70 € | – | (00800) 801 280 12
CAS Latency 3, DDR500
- 3** Corsair CMX512-4000Pro
86 Punkte | 220 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 3, DDR500
- 4** Corsair CMX512-3700
85 Punkte | 150 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 3, DDR466
- 5** OCZ PC3500 Enhanced Latency
84 Punkte | 130 € | – | (0731) 509 48 78
CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



- 1** Corsair CM2X512-5300C4 Pro
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 80 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 4, DDR2-667
- 2** G.E.I.L. GX25124300X
83 Punkte | 60 € | – | (001) 626 961 68 66
CAS Latency 4, DDR2-533
- 3** Kingston KVR533D2N4/512
82 Punkte | 65 € | – | (00800) 801 280 12
CAS Latency 4, DDR2-533
- 4** Infineon 512 MByte DDR2-533
81 Punkte | 60 € | – | (0911) 654 42 62
CAS Latency 4, DDR2-533
- 5** Corsair VS512MB533D2
80 Punkte | 70 € | – | (001) 800 205 7657
CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



- 1** Lite-On LTD-166S
Note | Preis | Test in | Hotline
89 Punkte | 20 € | – | (03140) 295 75 12
sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
- 2** Toshiba SD-M2012
87 Punkte | 15 € | – | (0800) 182 94 71
flottes und zuverlässiges Laufwerk
- 3** LG GDR-8161B
85 Punkte | 25 € | – | (02163) 988 910
sehr gute Fehlerkorrektur, schnell
- 4** Teac DV-516E
83 Punkte | 20 € | – | (01805) 999 588
zuverlässig, gute Fehlerkorrektur
- 5** MSI MS-8216
83 Punkte | 25 € | – | (069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit

DVD-BRENNER



- 1** Plextor PX-716SA
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 110 € | 07/05 | (032) 272 555 22
wie Plextor PX-716A, aber mit Serial-ATA-Anschluss
- 2** TDK 1616N
83 Punkte | 120 € | 11/04 | (0800) 181 05 85
schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design
- 3** TRAXDATA ND-3500A
81 Punkte | 90 € | 11/04 | (02162) 951 661
schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
- 4** Toshiba SD-5472
80 Punkte | 60 € | 01/06 | (0800) 182 94 71
schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+-R-Qualität
- 5** Plextor PX-716A
79 Punkte | 115 € | 01/05 | (032) 272 555 22
schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

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
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
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
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
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
Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 2.800 € | 10/06 | (01805) 224 465
Core Duo T2600, GeForce Go 7900 GTX, 2,0 GB RAM, 17 Zoll
- 2** Cyber-System DR19
84 Punkte | 3.800 € | 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
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
72 Punkte | 2.000 € | 06/06 | (01805) 231 632
Core Duo T2500, GeForce Go 7600, 1,0 GB RAM, 17 Zoll
- 5** Wortmann Terra Anima M 1750
63 Punkte | 1.800 € | 06/06 | (05744) 94 40
Pentium M 740, Radeon X800 XT, 1,0 GB RAM, 17 Zoll

DAS IST
JA STUHL!

Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	174
Mods	176
Skeletal Rage	176
Marodan Osdakal	176
Elements of Style	176
Point of Existence	177
GameStar-Clanliga	179
World Cyber Games in Monza	180
Patch-Tests	182
Taktiken: Medieval 2	183
Taktiken: Anno 1701	184
Gothic 3: Reiseführer, Teil 2	185

Die Welt des E-Sport-Merchandising hat schon eine Menge Unfug gesehen: Mäuse mit Lüfter gegen Handschweiß, Hi-Tech-Mauspads zur Reibungsminimierung, Kopfhörer mit Vibrationseffekt, damit man den Schädel nicht so fest auf die Tischplatte hauen muss... aber Gaming-Stühle, das ist nun wirklich herrlich dämlich! Auf diese Idee sind dereinst die Jungs vom deutschen Clan Ocrana gekommen. Ob sie von denen je einen verkauft haben, ist nicht überliefert, doch auch so haben sie strammes Sitzfleisch bewiesen: Ocrana wurde im November zehn Jahre alt und ist damit der älteste aktive E-Sport-Clan der Welt. Das ist uns einen kleinen Rückblick wert, den Sie auf Seite 178 finden. Zehn Jahre. Da könnte man langsam mal über neue Merchandising-Produkte nachdenken. Ocrana-Haarwuchsmittel zum besseren Raufen derselben. Der Ocrana-Bauchweg-Gürtel gegen E-Sportlernahrung. Gibt's die Stühle noch irgendwo? Vielleicht könnte man da jetzt Rollen dranhängen. Herzlichen Glückwunsch, ihr alten Herren!

NEVERWINTER NIGHTS 2
MODUL-WETTBEWERB

Bauen Sie eigene **Neverwinter Nights 2**-Module.

Wir wollen Ihre Module für **Neverwinter Nights 2**! Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Erschaffen Sie neue Gebiete und Charaktere, denken Sie sich Rätsel aus, schreiben Sie witzige Dialoge und erzählen Sie eine spannende Geschichte. Ob Single- oder Multiplayer-Karte, klassisches Rollenspiel oder derbes Hack'n'Slay. Als Preise winken neben drei normalen Versionen von **Neverwinter Nights 2** eine Special Edition in der »Chaotic Evil«-Variante, zwei Limited Editions von **D&D Online** sowie diverse T-Shirts und Schlüsselbänder von Atari. Schicken Sie Ihre Module mit einer kurzen Beschreibung entweder per E-Mail an cd@gamestar.de oder auf CD gebrannt an folgende Adresse: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar NWN 2,

Lyonel-Feininger-Straße
26, 80807 München.
Die besten Module
veröffentlichen wir
in der GameStar-
Ausgabe 03/2007.
Einsendeschluss ist
der 10. Januar 2007.

► [QUICKLINK: D118](#)

SAGA OF RYZOM
KOSTENLOSER EDITOR

Im **NPC-Editor** basteln Sie KI-gesteuerte Figuren.

Online-Rollenspiele sind wie Naturschutzgebiete: Die Spieler abenteuernd darin herum, dürfen die Welt aber nicht verändern – abgesehen vom Häuserkauf à la **Everquest 2**. In **Saga of Ryzom** geht jetzt mehr: Mit dem **Ryzom Ring**, einem kostenlosen Editor, bauen Sie eigene Abenteuer. So bestücken Sie vorgefertigte Landschaften mit Häusern, NPCs sowie Monstern. Zudem basteln Sie Quests samt Skriptereignissen. Zum Beispiel legen Sie fest, dass Insekten ein Dorf angreifen, sobald die Spieler den Häuptling ansprechen. Klingt simpel, doch in die komplexen Werkzeuge müssen Sie sich langwierig einarbeiten. Gegenstände etwa kramen Sie aus unübersichtlichen Listen heraus und platzieren sie per Maus in der 3D-Ansicht. Fertige Eigenbau-Abenteuer machen Sie allen Mitspielern oder nur ausgewählten Gästen zugänglich. Der **Ryzom Ring** funktioniert auch mit der kostenlosen Probierversion von **Saga of Ryzom**. Allerdings stehen Ihnen darin nicht alle Kreaturen und Landschaften zur Verfügung, zudem dürfen Sie nur bestimmten Szenarien beitreten.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3043](#)

BATTLEFIELD 2142
PATCH-BETATEST

Neuer Standard bei Dice: ausgiebige **Patch-Betatests**.

Der Entwickler Dice arbeitet derzeit am Patch 1.05 für **Battlefield 2142**. Dieser soll Bugs entfernen und die Server-Stabilität verbessern. Außerdem werden die Sturmgewehre bei mittleren Entfernungen und kurzen Feuerstößen etwas treffsicherer. Im Moment befindet sich der Patch im Beta-Status und wird auf speziellen Ranked-Servern weltweit erprobt. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.

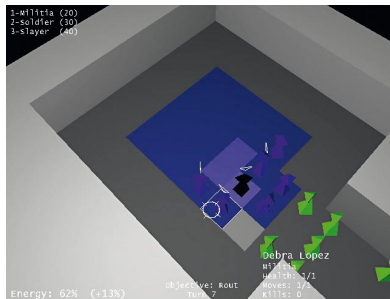
► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3037](#)

WORLD OF WARCRAFT
ADDON-TEILE VORAB

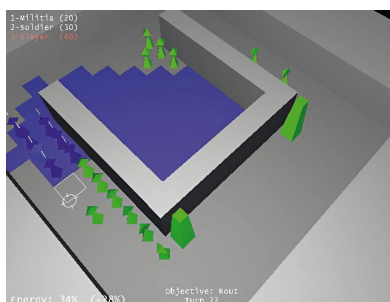
Um die Wartezeit auf das im Januar erscheinende **WoW**-Addon **The Burning Crusade** zu verkürzen, will Blizzard im Dezember einen Patch veröffentlichen, der Teilelemente des Erweiterungspakets bereits vorab einbaut. Das Update fügt unter anderem die neuen Talentbäume sowie das überarbeitete PvP-Ehrenpunkte-System ein und vereinfacht die Suche nach anderen Mitspielern. Momentan wird der Patch noch auf US-Servern getestet.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3055](#)

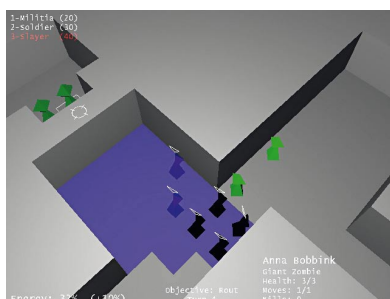
FREEWARE-SPIEL ZOMBIE CITY TACTICS



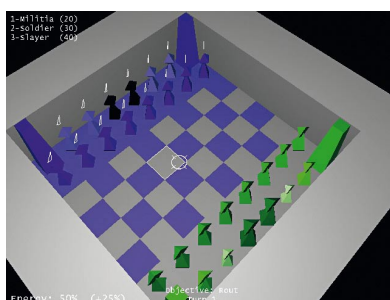
Dreiecke zeigen an, wer noch nicht am Zug war.



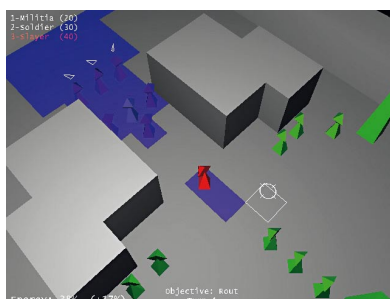
Die Obeliken spucken ständig neue Zombies aus.



Besonders starke Zombies beißen sich durch Wände.



Schach mal anders: Hier fallen Untote statt Bauern.



Wir müssen die rote Figur in der Mitte bewachen.

Dass Zombies ausgesprochen langsam unterwegs sind, ist dank unzähliger Horrorfilme wie **Night of the Living Dead** ja weitgehend bekannt. In **Zombie City Tactics** unterbieten die untoten Schlurfer ihre übliche Durchschnittsgeschwindigkeit allerdings nochmals um Längen. Denn in dem gerade mal 20 Kilobyte winzigen Free-ware-Spiel greifen die hungrigen Monster rundenbasiert an. Wenn Sie also am Zug sind, müssen die Zombies erstmal warten. Gut, statt geschmeidig animierter Untoter und menschlicher Widerstandskämpfer schieben sich grüne und blaue Dreiecksfigürchen durch rudimentäre und texturfreie 3D-Räume, dem Suchtpotenzial des Spiels können Sie sich trotzdem kaum entziehen. Denn in den 100 abwechslungsreichen und extrem fordernden Levels müssen Sie stets genau abwägen, wie Sie Ihre Kämpfer sinnvoll aufstellen – sonst werden die ganz schnell gefressen.

Ein Zombie kommt selten allein

Es gibt drei Truppentypen: die normale Miliz; den Soldaten, der benachbarte Zombies erledigt, ohne sich von der Stelle bewegen zu müssen; und die übermächtigen, aber teuren Slayer. Pro Runde dürfen Sie immer nur ein bestimmtes Kontingent an Nachschub ordern und per Mausklick auf bereits eroberten Gebieten verteilen. Die Zombies haben es da etwas einfacher: In jeder Runde spucken Obeliken neue Untote aus, die sehr intelligent auf Ihre Züge reagieren. Wenn Sie diese Produktionsstätten nicht schnell genug übernehmen, kommen Sie gegen die stetig wachsende Übermacht kaum noch an. Auch auf der Gegenseite haben Sie es mit unterschiedlichen Truppentypen zu tun. Beispielsweise gibt es besonders hungrige Exemplare, die sich durch eigentlich solide Wände beißen. Andere wiederum können sich tarnen und werden erst dann sichtbar, wenn sie einen Ihrer Soldaten verpeist haben. Zum Zombiefutter verkommen Ihre Einheiten teilweise auch wegen der mangelhaften Kameraführung. Sie können lediglich mit den Pfeiltasten scrolen, die Ansicht drehen dürfen Sie nicht. Deshalb übersehen Sie öfters mal den einen oder anderen hinterm Eck versteckten Gegner. Schade auch, dass das Spiel komplett ohne Sound auskommt. Da müssen Sie wohl einen Zombiefilm im Hintergrund laufen lassen.

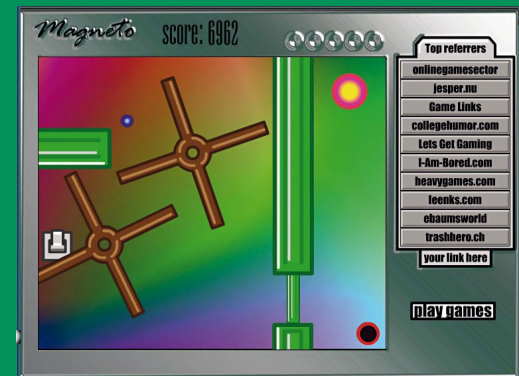
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3032

NETZ-NEWS

MAGNETO

Der **X-Men**-Bösewicht hätte mit **Magneto** seine helle Freude – und das nicht nur wegen der Namensgleichheit. Denn in dem Flash-Geschicklichkeitsspiel weichen Sie mit einer kleinen Metallkugel Magnetfeldern aus und lenken sie mit den Pfeiltasten ins Ziel. Klingt einfach, ist es aber nicht. Denn Sie rollen, äh... laufen durch die physikalisch korrekte Anziehungskraft ständig Gefahr, mit den zahlreichen Hindernissen (Wände, rotierende Schaufelräder, etc.) zu kollidieren. Wenn's kracht, müssen Sie von vorne anfangen. Magneto würde hingegen wohl eher sämtliche Metallteile in seinem PC zerlegen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3303



Das Blaue muss ins Gelbe. Ohne alles andere zu berühren.

FIGHT MAN

Schon seit Jahren machen Flashfilme mit sich prügeln Strichmännchen die Runde im Internet. Statt nur zuzuschauen, dürfen Sie im 2D-Actionspiel **Fight Man** nun selbst ran. In guter alter **Double Dragon**-Manier laufen Sie vor recht detaillierten Hintergründen von links nach rechts und verhauen butterweich animierte Gegner mit Fäusten und Füßen. Die Feinde reagieren relativ intelligent auf Ihre Attacken und wehren sich sogar mit Schlagstöcken. Nett: Sie dürfen die Tastenbelegung frei wählen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3034



Als Strichmännchen verkloppen Sie andere Strichmännchen.

DEMONIC TOUCH AND GO

Im Flash-Actionspiel **Demonic Touch and Go** müssen Sie wie in **Kirby Power Paintbrush** (Nintendo DS) Ihrem Helden mit einem Stift Brücken zeichnen, damit der Hindernisse wie Abgründe und Stacheln überwindet. Da das Spielfeld wie bei der Handheld-Konsole aus zwei Bildschirmen besteht, müssen Sie im unteren Bereich auf die Wanderung Ihres Helden aufpassen und gleichzeitig von oben immer wieder angreifende Helikopter abschießen. Das ist zu Beginn noch recht langweilig, wird im Verlauf aber richtig knifflig.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3036



PC und DS in einem.

EXTRALEBEN MODS



In **Skeletal Rage** ist ganz schön was los auf dem Bildschirm.



► DVD:
Marodan
Osdakal
(Oblivion)

WARCRAFT 3 SKELETAL RAGE

»Warcraft 3 ist cool, aber ohne Basisbau wäre es noch cooler!«, dachten sich ein paar Modder und ersannen die beliebte Multiplayer-Mod **Footmen Wars**. Darin hetzen die Spieler stetig nachwachsende Heerschaaren von Nahkampfsoldaten aufeinander und versuchen, die Basis und den Helden des Gegners zu vernichten. »Footmen Wars ist cool, aber mit Basisbau wäre es noch cooler!«, dachten sich hingegen die Macher von **Skeletal Rage** und fügten das Heimatlager in ihrer Mod wieder hinzu. So spielt sich **Skeletal Rage** ähnlich wie das klassische **Warcraft 3**, nur eben mit Skelettheeren. Statt reiner Nahkämpfer können Sie hier außerdem Bogenschützen, Zauberer und weitere neue Kämpfer bauen. Währenddessen errichten Arbeiter Ihre Basis und sammeln Gold aus unbegrenzten Vorräten. Die mächtigste Einheit des Spiels ist der Juggernaut, eine Art magischer Panzer. Der steht zu Beginn der Runde in der Mitte der Karte. Wer zuerst dort ankommt, kann ihn kontrollieren, muss aber zuvor seine mächtigen Bewacher besiegen. Der Juggernaut schießt Feuerkugeln und dient als Truppentransporter, kann aber auch neue Skelette produzieren. Einen Haken hat die Massenkeilerei allerdings schon: Große Heere lassen sich in **Warcraft 3** nur schlecht lenken. Aber das hat ja schon in **Footmen Wars** niemanden gestört.

SKELETAL RAGE

Massen-Mod für Warcraft 3

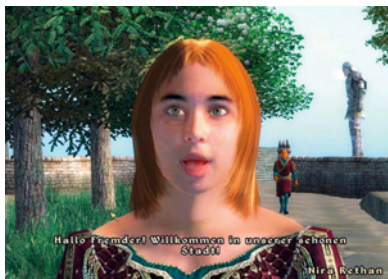
www.cryptikarma.com

VERSION 0.7

QUICKLINK: 3050

GRÖSSE 1,14 MByte

OBLIVION MARODAN OSDAKAL



Sämtliche **Spielfiguren** sind deutsch vertont.

Wer englischsprachige Titel spielt, für den ist klar, dass ein Waldschrat einen Südstaatenakzent braucht, ein Gelehrter einen britischen und ein verrückter Wissenschaftler wahrscheinlich einen deutschen. Hierzulande sind synchronisierte Dialekte selten. Da überrascht es, dass in der Oblivion-Mod **Marodan Osdakal** die Figuren mit Akzent sprechen, wie zum Beispiel ein bayrischer Seemann. Das verpasst der sehr hübsch gestalteten Mod ein gewisses Augenzwinkern. In **Marodan Osdakal** folgen Sie einer rund achtstündigen Story und lösen zahlreiche, durchdachte Quests. So werden Sie etwa, als Sie ein magisches Schwert berühren, in eine Alptraumwelt gezogen und müssen sich wieder zurück in die Realität kämpfen. Ein lohnendes Abenteuer für Spieler, die sich an gelegentlichen Atmosphäreküllern wie sächelnden Stadtwachen nicht stören.

MARODAN OSDAKAL

Quest-Mod für Oblivion

keine Homepage

VERSION 1.0

QUICKLINK: 3047

GRÖSSE 25,8 MByte

MAX PAYNE 2 ELEMENTS OF STYLE



Gewagte **Stunts**, gewagter Kleidungsstil: Daigo.

Die **Matrix**-Filme sind für die Mod-Community von **Max Payne 2** eine unerschöpfliche Fundgrube. Auch **Elements of Style** kann sein Vorbild nicht verhehlen: Dessen Held Daigo sieht aus wie Neo, dazu beherrscht er Kung Fu fast so gut wie Jackie Chan. In **Elements of Style** machen die Knarren deutlich mehr Krach, verursachen größeren Schaden an Gegnern und Umgebung und sehen einfach cool aus. In der Bullet-Time hat Daigo mehr auf dem Kasten als der alte Max: Salto vorwärts, rückwärts, dann ein Flickflack und gleichzeitig noch mehrere Gegner erledigen – alles kein Problem. Außerdem greifen Sie noch auf Ihre asiatischen Kampfkünste zurück. Nach einem Combo-Angriff fliegen Ihre Widersacher schon mal meterhoch in die Luft. Wem die Action bei **Max Payne 2** noch nicht reichte, der ist bei **Elements of Style** daher gut aufgehoben.

ELEMENTS OF STYLE

Waffen-Mod für Max Payne 2

keine Homepage

VERSION 1.5

QUICKLINK: 3024

GRÖSSE 359 MByte

INCOMING



Jede Menge **Bundeswehrmaterial**: Scharfschützengewehr MSG90 und Tiger-Hubschrauber.

BATTLEFIELD 2 POINT OF EXISTENCE

Hässliche Texturen, langweilige Karten, verkorkte Spielideen – es gibt viele liebe Mods da draußen. Um von vornherein klarzustellen, dass ihr Werk nicht zu diesen gehört, haben die Entwickler dieser Mod für **Battlefield 2** den Hinweis auf die Existenzberechtigung ihres Projekts gleich in den Titel gepackt: **Point of Existence**.

Ähnlich wie in **Operation Peacekeeper** prallen auch in **Point of Existence** Waffensysteme des ehemaligen Ostblocks und der deutschen Armee aufeinander. Gut zwei Dutzend, um genau zu sein, vom Geländewagen mit Faltdach bis hin zu Leopard-Panzer und Eurofighter. Die Fahrzeuge sind nicht einfach nur neue Modelle, sondern haben auch zusätzliche Fähigkeiten. Die Leos verwenden etwa zwei un-

terschiedliche Munitionstypen, je nachdem, ob sie gegen gepanzerte oder »weiche« Ziele vorgehen. Ihre Rauchwerfer nehmen dem Gegner nicht nur die Sicht, sondern blockieren auch die Aufschaltung durch die zielsuchenden Lenkraketen des Feindes, die die Kampfjetschrauber auf Luft- und Bodenziele verschießen. Helikopter und Jets leben in **Point of Existence** weitaus gefährlicher als in **Battlefield 2**: Wie in **Battlefield 2142** gibt's auch hier Luftabwehrraketen für Infanteristen. Der Commander wurde indes kräftig entmacht: Radarscan und UAV existieren nicht mehr, und die Artillerie ist Sache aller Spieler – die Geschütze stehen wie normale Fahrzeuge auf den Karten herum. Um über lange Distanzen zu schießen, brauchen Sie aber wie in **Battlefield 1942** Unterstützung durch Mitspieler: Sturmsoldat, SpecOps und Scharfschütze markieren mit Ferngläsern Ziele, woraufhin der Kanonier eine Draufsicht des Gebiets erhält und so die Artillerie ausrichten kann. Bislang gibt's für **Point of Existence** 14 abwechslungsreiche Schlachtfelder mit Äckern, Sümpfen oder verschneiten Wäldern, außerdem sorgt ein laufender Map-Wettbewerb bald für Nachschub. **PM FAB**

POINT OF EXISTENCE

Bundeswehr-Mod für Battlefield 2

www.pointofexistence.com

QUICKLINK: 3051

VERSION 1.0

GRÖSSE 1,03 GByte



Detailreiche **Modelle** für Fahrzeuge, Waffen und Soldaten.

DREAMSCAPE: PIN POINT BLANK

Auf der Liste der langen und dennoch nichtssagenden Mod-Namen steht **Dreamscape: Pin Point Blank** ganz weit oben. Dabei geht es in der Schulterperspektive-Mod für **Half-Life 2** um ein greifbares Szenario: Sie spielen den Mafia-Handlanger Virgil Coltreese, der sich durch zwölf Levels seinen Weg aus der Kriminalität bahnt. Dabei kann er nicht nur mit allerhand Schusswaffen hantieren, sondern auch ordentlich zuschlagen: In einem eigens entworfenen Nahkampfsystem können Sie Gegner packen und je nach Mausebewegungsrichtung und -geschwindigkeit schütteln, würgen oder verdreschen. Virgil muss aufpassen, dadurch nicht allmählich wahnsinnig zu werden, sonst bringt er sich selbst um. Wie sich Aktionen auf Virgils mentale Gesundheit auswirken, verraten die Entwickler noch nicht. Aber wer sich solche Mod-Namen ausdenkt, kann selbst nicht ganz normal sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3056**

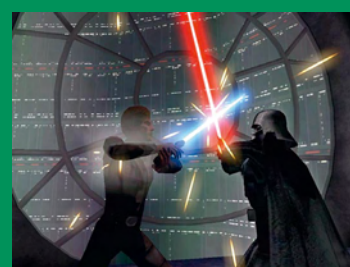


Dreamscape macht aus Ego-Perspektive Außenansicht.

KNIGHTS OF THE FORCE

Manchmal muss man einfach Zahlen sprechen lassen. Also los: 70 Charaktere aus allen Episoden von **Star Wars**, vertont mit Sounddateien der Filme, 100 Spielermodele, 25 Lichtschwerter, 20 Fahrzeuge, 30 nachspielbare Szenen und über 70 computer-gesteuerte Figuren, das alles verspricht **Knights of the Force** für **Jedi Academy** und **Jedi Outcast** – die Mod funktioniert mit beiden Spielen. Dazu soll's noch jede Menge weiterer Funktionen geben: Im laufenden Spiel können Sie etwa jederzeit Ihr Aussehen ändern. Eine erste Demo gibt's bereits auf der Homepage der Mod, auf unserer DVD werden Sie die aber nicht finden. Es sei denn, der Modder kauft sich schnell Lizenzen für sämtliche **Star Wars**-Inhalte.

Luke Skywalker und dieser Typ in schwarz.



➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3057**

NAPOLEONIC TOTAL WAR 2

Sich bunte Klamotten anziehen, in Reih und Glied auf den Feind zumarschieren und erst auf Zuruf schießen: Die Gefechte zu Zeiten Napoleons lassen modernen Militärstrategen die Haare zu Berge stehen. Für all jene, die das super finden und schon immer mal Husaren, Kosaken und andere historische Soldaten befehligen wollten, gibt's **Napoleonic Total War 2** für **Rome: Total War**. Der erste Teil der Mod ist bereits erhältlich und enthält die Schlacht von Borodino zwischen der französischen und der russischen Armee. Musik, Karten, Modelle, Texturen, Animationen, Soundeffekte – alles neu. Der nächste Abschnitt der Mod wird eine Schlacht enthalten, die spätestens seit Abba weltbekannt ist: Waterloo.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3058**

Vom Schützenkönig zur Sportskanone

ZEHN JAHRE OCRANA

Der älteste aktive E-Sport-Clan der Welt kommt aus Deutschland. Wir haben geschaut, wo die Jungs herkommen – und hin wollen.

Ochrana. Tausenden Russen fuhr bei der bloßen Erwähnung dieses Namens die Furcht in die Knochen. Denn so nannte man die Geheimdienste des zaristischen Russlands. Davon wissen Oliver Paul und Ralph Bümmerstedt nichts, als sie im Herbst 1996 einen passenden Namen für ihren neuen Computerspielverein suchen. Verein? Nein, Vereine sind was für Kegelbrüder, Spieler organisieren sich in »Clans«. Die beiden, die sich in ihrer Freizeit *BuLL* und *Iceman* nennen, taufen ihren Clan *Ochrana*, einfach weil es cool klingt. Und weil sie und ihre Freunde *Quake* spielen, lassen sie sich bei dessen Entwickler Id Software registrieren. Am 19. November erhalten sie die offizielle Bestätigung: *Ochrana* ist der 761. Clan der Welt.

New Kids on the Block

Schon im ersten Jahr gewinnt *Ochrana* die erste deutsche Clanliga DeCL (die heutige ESL), die Q-Nite und die Aufmerksamkeit

der Medien: *Ochrana* zielt im Dezember 1997 das Titelblatt des beliebten Jugendmagazins »Jetzt«, einer Beilage der Süddeutschen Zeitung, und taucht zwei Monate später im Kölner Stadtanzeiger auf, der ebenfalls über das neue Phänomen E-Sport berichtet. Doch auch Shooter-Spieler, die sich nicht für die junge Clanszene interessieren, stolpern ab 1998 hier und da über das Logo des Clubs. Denn das *Ochrana*-Mitglied Matthias Langsuyar Worch zieht in die USA, um dort als Leveldesigner zu arbeiten, und versteckt das Logo seines Clans in Karten von *Sin*, *Unreal*, *Unreal Tournament* oder *Wheel of Time*.

Sport statt Mord

Ab 2000 kann *Ochrana* dank finanzstarker Sponsoren auch auf internationale Turniere fahren. Langsam wird E-Sport professionell, *Ochrana* lässt sich daher als Marke eintragen und wird mit **UT** und **Counterstrike** zum Multigaming-Clan. 2002



kommen **Warcraft 3** und **Fifa 2002** hinzu – erstmals keine Shooter. Ein Kurs, den *Ochrana* 2004 mit **Pro Evo 4** und **Live for Speed** beibehält. Dann Anfang 2006 die Überraschung: *Ochrana* schließt alle Shooter-Squads und will fortan nur noch **Pro Evo 4** und **Live for Speed** spielen. Man will weg von den in Verruf geratenen »Killer-spielen« und damit medien- und massentauglicher werden. Die *Ochrana*-Führung gibt zu: »Ja, wir wollen mehr als Ruhm und Ehre.« Dazu zähle nicht nur finanzieller Erfolg, sondern auch ernsthafte Professionalität. Für viele alte Fans ist das Verrat an den eigenen Wurzeln, doch tatsächlich könnte *Ochrana* so den Weg für »E-Breitensport« ebnen. GameStar wünscht dabei viel Erfolg – auf weitere zehn Jahre! **FAB**



Bei der WWCL im April 2006 gewann **Christof Kingchris Weis** ein Auto.



Einer der letzten Auftritte des **CS-Teams** in der achten GSL.



Joachim Vykos Fieiss führt seine LFS-Künste vor.

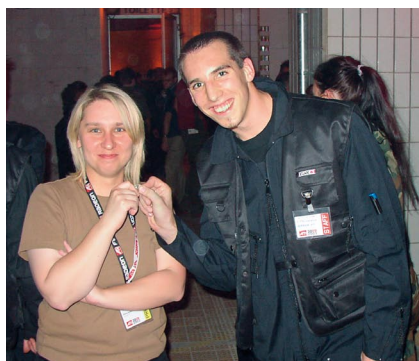


Bild links: Während der GSL 2001 musste ein *Ochrana*-Spiel durch Münzwurf entschieden werden. *Ochrana* verlor, **David StoNi Steinmann** wollte als Andenken ein Foto mit Petra. Und Münze. Bild Mitte: Das **Live for Speed-Team** auf der Games Convention 2005. Bild rechts: Matthias Worch baute das *Ochrana*-Logo in mehrere Shooter-Levels ein, so zum Beispiel bei *Wheel of Time*.



Gerade mal zwei Spieltage ist die neue Saison alt, und der Spielbetrieb in den neu hinzugekommenen Ligen hat bereits ordentlich Fahrt aufgenommen. Aber auch in den anderen Ligen tut sich was.



Seit dem 30. Oktober läuft die elfte Saison der Teufel GameStar Liga. Nach zwei Spieltagen ist es natürlich müßig, große Prognosen zu stellen. Trotzdem zeigt sich in den neu eingeführten Ligen bereits ein spannendes Rennen um die vorderen Plätze der Ranglisten.

Counterstrike: Source

Dicht gedrängt ist die Tabelle. Die ersten sieben Plätze sind mit punktgleichen Teams belegt, die sich nur durch die Anzahl der Wins unterscheiden. Dieser Zustand wird sich bald entzerren, wenn die Clans der oberen Tabellenhälfte erstmals aufeinander treffen. Wenn man der jetzigen Rangliste folgt, sollten *Team Adonis*, *splendid.isolation*, *Team LanFan CS:S*, *myeXact.brainsquad*, *dignified.css*, *System of a Frag* und die *ubahnschubser* weiterhin alles unternehmen, einen Topplatz in der Tabelle zu halten und zu sichern.

Pro Evolution Soccer 5/6

Fast ein Drittel der 16 besten Spieler im **Pro Evo**-Wettbewerb werden von einem einzigen Clan gestellt: *Deutschlands kranker*

Horde. An der Tabellenspitze hat sich allerdings *dekey* von *Ocrana* mit einem makellosen Punktekonto ohne Gegentore festgesetzt. Weiter in den Top 10 von **PES**: *iNsaNe_oNERR*, *Manustar*, *SaArs@DkH*, *Keyweb*, *Monty*, *DkH.TazOr*, *JB uLti*, *clanless* und *cenca@DkH.Keyweb*. Die laufende Saison wurde zwar mit der Version 5 begonnen, die Spieler sprachen sich aber gemeinschaftlich für einen Wechsel auf **Pro Evolution Soccer 6** aus. Seit dem vierten Spieltag ist nun diese Version Pflicht.

TO: Crossfire

Auch die Teams, die sich mit dem Nachfolger von **Tactical Ops** beschäftigen, sind keinesfalls tatenlos. Unter den Top 16 finden sich Namen, die schon seit Jahren in der **TO**-Szene bekannt sind; darunter der *GaB-Clan*, *German Ruffnecks*, *Red Horst Clan*, *Mortis Veles*, *ntars* oder *ZwaardeGekste*, das international erfolgreiche **Tactical Ops**-Team aus den Niederlanden.

Premier Leagues

Nach zwei Spieltagen hat sich in den Premier Leagues bei **Counterstrike 1.6** *Qpool*.

FSHost an die Spitze der Tabelle gesetzt. Dahinter liegen *Lemon-Crew*, *a-Losers.MSI*, *DkH.Keyweb* und *SK-Gaming*.

Im **Warcraft 3**-Wettbewerb stehen *inPanic*, *starComa Tagan*, *Qpool* und *SK-Gaming Germany* an der Tabellenspitze. Der Titelverteidiger der letzten Finals *mouse-sports* musste das erste Saisonspiel mit 1:2 gegen *inPanic* verloren geben.

Spiel des Monats

Wie in jedem Heft finden Sie auf der Heft-DVD Ausschnitte aus dem Spiel des Monats in der Teufel GameStar Premier League. Diesmal kommentieren wir ein Spiel vom ersten Spieltag zwischen *Deutschlands kranker Horde* und *Qpool*. *FSHost*. Weiterhin gibt es wöchentliche Übertragungen jeweils dienstags von unserem Coverage-Partner *gamer-FM*.

PREMIER LEAGUES: RANGLISTEN

Stand: 2. Spieltag

Counterstrike 1.6

1. QPool.FSHost
2. SK-Gaming
3. Lemon-Crew
4. a-Losers.MSI
5. DkH.Keyweb
6. oneFrag

Warcraft 3

1. inPanic.de
2. starComa.Tagan
3. QPool.FSHost
4. SK-Gaming
5. AoD.SalzbürgerLand
6. Firetalker.wc3

Tactical Ops

1. xplosionZ / Geh aB Clan
2. The New Genins / ncc
3. #Infinitas / mDk'core64
4. #mS.to / ZwaardeGekste
5. team.noChance / eSio-Gaming
6. Sierre / sYn7thesis

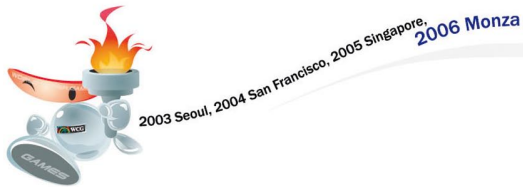


Heftige Straßenkämpfe auf *de_inferno*: Qpool gegen DkH, unser **Spiel des Monats**.

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

MONZA, ITALY



E-Sport in Bella Italia

WORLD CYBER GAMES 2006

Nach den Finalturnieren in Asien und USA gastierte die E-Sports-Olympiade erstmals in Europa. Trotz Enttäuschungen gab es für das deutsche Team doch noch das erhoffte Happy-End.



► **WORLD CYBER GAMES.COM:** Ergebnisse und Videos **QUICKLINK 3059**

► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK 3060**

Im Bestreben, dem elektronischen Sport zu mehr Akzeptanz in der breiten Öffentlichkeit zu verhelfen, entschieden sich die Veranstalter der World Cyber Games in diesem Jahr für einen besonders symbolträchtigen Ort: Die Formel-1-Strecke im italienischen Monza. Wo sonst millionenteure Rennmaschinen von Hochleistungssportlern über den Parcours gejagt werden, trafen sich Ende Oktober knapp 700 E-Sportler aus aller Welt, um die Besten der Besten in sechs PC- und zwei Konsolen-Disziplinen zu küren. Einziger Wermutstropfen: das schlechte Wetter während der fünf Tage, das offenbar viele italienische Zuschauer abschreckte. Dabei hatten die Veranstalter mit Kartbahn, Race-Taxi und neuen Spielen versucht, den Besuchern auch abseits der E-Sport-Turniere Unterhaltung zu bieten. Für Fans des Cybersports boten sich hingegen beste Bedingungen, viele der Partien live mitzuverfolgen. Insbesondere die auf höchstem spielerischen Niveau ausgetragenen und

bis zur letzten Minute spannenden Finalbegegnungen in **Counterstrike**, **Starcraft** und **Fifa** zählten zweifelsohne zu den Höhepunkten des E-Sport-Jahres 2006.

Auftakt nach Maß

Wie bereits in den Vorjahren stellte die deutsche Nationalmannschaft eine der größten Delegationen. 23 Sportler hatten sich im September im Heide-Park Soltau für das Grand Final in Monza qualifiziert. Und die Gruppenphasen hätten auch kaum besser laufen können: Lediglich sechs Spieler schieden aus. So mancher träumte sogar schon vom erneuten Sieg der Nationenwertung, was zum letzten Mal 2003 gelang.

Aber wie im richtigen Sport folgen großen Erwartungen gern große Enttäuschungen. Egal ob in **Warcraft 3** (Marvin *Bash* Bartels), **Starcraft** (Stefan *Dashwriter* Kalweit) oder **Need for Speed: Most Wanted** (Niklas *sliver* Timmermann, Christopher *crovex* Mück und Marco *Fox* Dachl), in der KO-Runde war für die meisten deutschen E-Sportler Endstation. Auch das **Mousesports**-Team mit Roman *Roman* Reinhardt, Christian *Blizzard* Chmiel, Michael *Neo* Mitrega, Tim *Silver* Hochgrebe, Martin *fleks* Wehrmann musste im **Counterstrike**-Viertelfinale die Segel streichen.



Das **deutsche Team** feuert *hero* beim Fifa-Finale an.

Rettung durch den Helden

Für einen versöhnlichen Abschluss und letztlich den dritten Platz in der Nationenwertung sorgten dann die **Fifa**- und **Dawn of War**-Spieler. Während Karsten *Phoenix* Hager den dritten Platz im **Warhammer**-Strategiespiel gewann, machte Daniel *hero* Schellhase den Finaltag perfekt und holte den Fußball-Weltmeistertitel erneut nach Deutschland. Sein Zwillingbruder Dennis (*styla*) hatte diesen im Vorjahr in Singapur gewonnen, schied in Monza jedoch im Achtelfinale gegen den späteren Finalgegner von Daniel aus. GameStar-Clanliga-Qualifikant Michael *Choco* Oprea war bereits im Viertelfinale auf *hero* getroffen und seinem Rivalen unterlegen. **RH**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3063

WCG 2006 IN ZAHLEN

- 679 Finalteilnehmer aus 67 Ländern
- 462.000 US-Dollar Preisgeld
- 8 offizielle Spiele und 3 Extra-Turniere
- an der Qualifikation zum Grand Final haben weltweit 1,2 Mio. Spieler teilgenommen
- erstmals ausgetragen im Jahr 2000 in Korea
- Korea siegt vor Russland und Deutschland in der Nationenwertung



Daniel *hero* Schellhase nach seinem Sieg im packenden Fifa-Finale.



Karsten *Phoenix* Hager freut sich über seinen 8.000-Dollar-Scheck.

Die Angst des Spielers vor dem Speichern

PATCH-TESTS



Gothic 3: Mit Grafikfehlern und teils mieser Gegner-KI müssen Sie nach wie vor auskommen.

Gothic 3

Version: 1.09 (dt.) **Größe:** 60 MB
Highlights: Performance verbessert, KI- und Grafikfehler ausgemerzt, Speicher-Bug behoben, Balance verfeinert.

Nach dem ersten Patch, der zeitgleich mit **Gothic 3** erschien, blieben viele Probleme im Rollenspiel unbearbeitet. Auch das mittlerweile dritte Update auf Version 1.09 hinterlässt einige bekannte Fehler. So müssen Sie zum Beispiel nach wie vor mit KI-Aussetzern (aggressive Orks in Trelis) und teils derben Wegfindungsproblemen der NPCs kämpfen. Dafür entfernt der Softwareflicker die falsch dargestellten Lensflare-Effekte in Innenräumen, behebt diverse Quest-Bugs (Lester lässt sich

nun immer ansprechen) und verbessert die Performance. Endlich gehört auch der gefürchtete Speicher-Bug der Vergangenheit an – zuvor zerstörte ein Fehler öfters mal Ihre Spielstände. Der Entwickler Piranha Bytes feilt auch an der Balance: Beispielsweise treiben sich in Nordmar nicht mehr so viele Orks herum. Außerdem finden Sie bei Händlern und in Truhen künftig mehr Waffen. Das funktioniert aber erst nach einem Neustart der Kampagne.

Dark Messiah of Might & Magic

Version: 1.1 (dt.) **Größe:** 24 MB
Highlights: Zahlreiche Absturz-Ursachen behoben sowie viele Spiel-Bugs entfernt.

Auch das Fantasy-Geschmetzel **Dark Messiah of Might & Magic** blieb zu seinem Erscheinungstermin nicht von Bugs verschont. Vor allem zahlreiche Spielabstürze machten Spielern zu schaffen. Der neue Patch beseitigt nun zahlreiche dieser Absturzursachen, zum Beispiel einen Crash beim Spei-

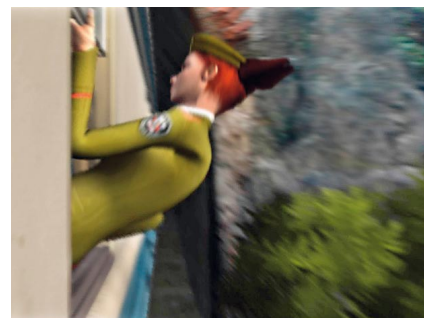
Myrtana, Sibirien & Stonehelm: Abenteuerlich geht es diesmal zu im Lande der Patches.

chern und Laden, wenn der Spieler gerade ein Objekt in der Hand hielt. Darüber hinaus wurden zahlreiche größere und kleinere Spielfehler behoben. So sind zum Beispiel unzerstörbare Schilde nun wirklich unzerstörbar, und sämtliche Menüanzeigen verschwinden, wenn ein Video startet. Besitzer der Steam-Version brauchen diesen Patch nicht, das Spiel wird beim Starten von Steam automatisch auf den neuesten Stand gebracht.

Geheimakte Tunguska

Version: 1.02 (dt.) **Größe:** 241 MB
Highlights: Neues alternatives Ende, Cutscene-Cinema, Probleme mit älteren Grafikkarten und Dual-Core-Prozessoren behoben.

Der Publisher Deep Silver und die Entwickler Animation Arts/Fusion Sphere hören auf ihre Kundschaft: Nach einer Abstimmung im Forum auf der Homepage von **Geheimakte Tunguska** wird dem Adventure mit dem Patch 1.02 ein alternatives neues Ende gegönnt. Mit dem alten Schluss waren viele Spieler unzufrieden. Zudem gibt es einen neuen Abspann,

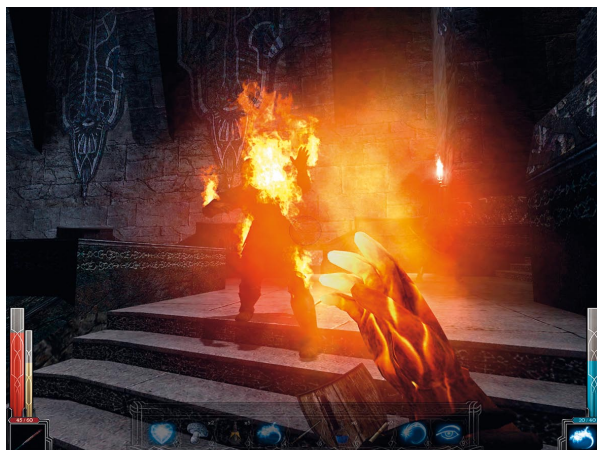


Geheimakte Tunguska: Zwischensequenzen wie diese können sie nun jederzeit abspielen.

in dem die weiteren Schicksale aller beteiligten Personen in humorvoller Weise aufbereitet werden. Alleine deswegen sollten sich Fans des Spiels den Patch herunterladen, auch wenn sie das Spiel bereits durchgespielt haben.

Zudem wird dem Programm die so genannte »Cutscene-Cinema«-Funktion hinzugefügt, die es ermöglicht, alle Zwischensequenzen separat anzuwählen und vorführen zu lassen. Weiterhin wurden Hardwareprobleme behoben, vor allem mit älteren Grafikkarten und Laptop-Onboard-Grafikchips. Ebenso können Besitzer von Dual-Core-Prozessoren nun das Spiel laufen lassen, ohne manuell einen Prozessor zu deaktivieren.

DM PCL



Dark Messiah of Might & Magic: Wer nach einem Feuerball ein Objekt aufnimmt, muss nicht mehr mit einem Absturz rechnen.

PATCH-TICKER

DIE GILDE 2: Auch in Version 1.2 wurden wieder einige schwere Fehler behoben. Dazu gehören z.B. Spielabstürze sowie viele Probleme mit verstorbenen Personen. Zudem agiert die KI jetzt klüger.

SACRED: Mit Version 2.28 ist der finale Patch für die Gold-Version und das Addon Underworld erschienen. Es wurden noch zahlreiche Questprobleme sowie Single- und Multiplayer-Bugs behoben.


Kaiserlicher Leitfaden


MEDIEVAL 2


Aus dem Nahen Osten drängt der Islam, in Amerika lauern Azteken, in Rom wütet der Papst. Unsere Tipps verhelfen dennoch zum Sieg.

Prügeln die Azteken Ihr Heer zurück ins Meer? Versandet Ihr Kreuzzug vor Jerusalem? Und feuern Ihre Kanonen lieber in die eigenen Reihen als auf den Feind? Das muss nicht sein, mit unseren Tipps zum Strategie-Hit Medieval 2 unterjochen Sie die mittelalterliche Welt.

STRATEGIEKARTE


 Errichten Sie in einer Stadt oder Burg niemals alle militärischen Gebäude, das kostet zuviel. Stattdessen sollten Sie Ihre Siedlungen spezialisieren. Zum Beispiel bauen Sie in einer Burg nur Ställe, in einer anderen nur Kasernen und in einer dritten nur Kanonengießereien. Dort rekrutieren Sie die jeweils stärksten Einheiten und fügen die Truppengattungen zu gut gemischten Armeen zusammen.


 Burgen brauchen keinen Statthalter, weil dort nie Revolten ausbrechen. Städten müssen Sie Verwalter zuweisen, damit Sie dort die Steuerrate ändern können. Falls ein Aufstand droht, senken Sie die Steuern und errichten eine Kirche, ein Rathaus oder einen Gasthof – das besänftigt die Bürger. Sobald sich die Stimmung bessert, heben Sie die Steuern wieder an.


 Etwa in der Mitte der Kampagne bricht die Pest aus. Beugen Sie Unruhen vor, indem Sie Rathäuser errichten. Sonst können Sie gegen die Seuche wenig ausrichten und müssen einige Runden lang warten, bis sie endet. Während der Pestzeit sinken die Steuereinnahmen, oft fällt Ihr Kontostand ins Negative. Bauen Sie daher keine Gebäude, beginnen Sie keine Kriege und lösen Sie zur Not Truppen auf, um Unterhaltskosten zu sparen.




Die **Pest** müssen Sie aussitzen, trotz sinkender Steuereinnahmen und Unruhen in vielen Städten.


 Im Spielverlauf gibt's zwei Invasionen, durch die Mongolen in Südeuropa und die Timuriden im Nahen Osten. Handeln Sie mit diesen Barbaren keine Verträge aus. Denn die Feinde greifen Sie auf jeden Fall an. In Feldschlachten haben Sie keine Chance gegen die Reiterhorden. Warten Sie, bis die Nomaden eine Stadt belagern, und dezimieren Sie ihre Reiterei mit Armbrustschützen und Kanonen. Insbesondere an den engen Stadttoren erleiden die Gegner hohe Verluste. Einige Siedlungen werden Sie verlieren, doch früher oder später sind die Barbaren so geschwächt, dass Sie sie erledigen können.


 Schicken Sie ab und zu Armeen ohne Generäle in den Kampf. Nach einem Sieg steigt manchmal ein Soldat zum Familienmitglied auf und steht als Statthalter oder Heerführer zur Verfügung.

 Schicken Sie niemals Ihre besten Einheiten auf einen Kreuzzug – es könnte sein, dass die Jungs während der Reise desertieren. Füllen Sie die Reihen der Armee lieber mit Bauern, und heuern Sie später schlagkräftige Kreuzritter-Söldner an. Ausnahme: Ihr Heer sollte immer Kanonen oder Katapulte mitnehmen.


SCHLACHTEN




 Vergessen Sie nicht, dass die Geschosse Ihrer Katapulte und Schützen auch Ihre eigenen Truppen treffen. Lassen Sie Fernkämpfer nur im äußersten Notfall ins Nahkampf-Getümmel feuern.

 Stellen Sie vor Schlachtbeginn einige Reiter abseits Ihrer Hauptarmee auf. Die Kavallerie umgeht den Feind, um ihm in die Flanke oder in den Rücken zu fallen.

 Behalten Sie beim Angriff auf Festungen mit mehreren Mauerringen stets einen Kanonentrupp in der Hinterhand. Nach dem Fall der äußeren Mauer rücken die Geschütze in die Stadt vor und schießen dort die weiteren Tore auf.

AMERIKA

 Wenn Ihre Schiffe nach Amerika aufbrechen, sollten sie eine bis zwei Armeen mitnehmen. Lassen Sie die Boote nicht als Flottenverband, sondern einzeln

SPIELETTITEL	ART	COUNTER
Medieval 2		3 4 2 0
Anno 1701		3 4 2 1
Gothic 3 – Quests		3 4 2 2



BUGS AUSNUTZEN



EASTER EGGS



BELOHNUNGEN



CHEATS



TAKTIKEN

aufbrechen – damit jedes Schiff ein komplettes Heer aufnehmen kann. Jede Streitmacht sollte sich zusammensetzen aus:

1 General: Dient als Verwalter für eroberte Städte, wirbt zudem aztekische Söldner an.
4 Kanonen: Die mächtigste Waffe im Kampf gegen die Azteken. Schießen Sie Städte erst mit Kanonen kaputt, rücken Sie dann mit Infanterie vor. Keine aztekische Einheit kann so weit feuern wie die Geschütze.

5 Nahkämpfer: Stürmen aztekische Städte durch Breschen in der Mauer und halten feindliche Streiter von den Kanonen fern.

5 Ritter: Nachdem Sie die Eingeborenen in Nahkämpfe verwickelt haben, fallen Sie ihnen mit der Kavallerie in den Rücken. Insbesondere Panzerreiter räumen zuverlässig auf.

3 Armbrustschützen: Decken Feinde mit Bolzen ein. Ideal sind Pavese-Schützen, weil die sich mit Schilden vor den aztekischen Fernkämpfern schützen.

2 Musketiere: Begrüßen anstürmende Azteken mit einem Kugelhagel. Danach ziehen sie sich hinter die Nahkämpfer zurück und stellen sofort das Feuer ein.


2 Priester: Verbreiten Ihre Religion in Übersee und beugen so Unruhen vor.

1 Diplomat: Besticht aztekische Armeen, damit die sich kampfflos auflösen.

8 Kaufleute: Besetzen Rohstoffquellen.

1 Spion: Spioniert aztekische Heere aus.

2 Attentäter: Meucheln aztekische Generäle. Nehmen Sie erfahrene Mörder mit.

 Aztekische Städte sind leicht zu erobern, im Nu schießen Ihre Geschütze die Mauern kaputt. Die Siedlungen zu halten ist schwieriger: Der Feind greift mit großen Heeren an. Sichern Sie jede Stadt mit Mauern, Schützen und Kanonen. Werben Sie eingeborene Söldner an. **GR**



Mit dem richtigen Truppenmix stürmen Sie **aztekische Städte**. Kanonen sprengen die Mauern.


Aufbauhilfe für Einsteiger


ANNO 1701



Wer im Aufbauspiel von Sunflowers ein paar einfache Kniffe anwendet, zieht im Nu eine Mustersiedlung hoch.




Vom einfachen Blockhaus bis hin zum prunkvollen Lustschloss soll die Anno-Siedlung wachsen – was im ersten Augenblick nach vielen Stunden Aufbau-Fleißarbeit aussieht, wird mit unseren Tipps zum schönen Spaziergang.

STARTTIPPS


 Grundsätzlich: Wie in vielen Aufbau-spielen ist auch in Anno 1701 kontrolliertes Wachstum der Schlüssel zum Sieg. Wer zu schnell expandiert, verpulvert in seinem Bauwahn kostbare Rohstoffe und Werkzeuge. Gehen Sie lieber langsam vor und achten Sie darauf, immer genug Holz, Ziegel und Werkzeug vorrätig zu haben.

 Gleich zu Beginn errichten Sie zwei Holzfällerhäuser. Wie für alle Gebäude gilt: Der Weg zum Kontor sollte möglichst kurz sein, damit der Karren nicht zu lange unterwegs ist. Achten Sie jedoch darauf, dass der grüne Bereich um die Holzfäller und damit seine Effizienz nicht durch Felsen oder sonstige Hindernisse beeinträchtigt wird. Sobald das Gebäude einen Straßenanschluss hat, klicken Sie zudem auf die grüne Gießkanne, um rundherum optimal aufzuforsten.

 Die Bedürfnisse der Pioniere (Gemeinschaft, Essen, Kirche, Stoffe) lassen sich leicht befriedigen. Gut so, denn das Ziel ist, möglichst schnell die Siedler-Epoche zu erreichen. Schließlich gibt es dafür (auf der einfachsten Stufe) von der Königin ein kostenloses Schiff für Entdeckungsfahrten. Bauen Sie also so viele Pionierhäuser wie möglich (mit gedrückter -Taste geht's leichter), damit Sie fix die nötige Bevölkerungszahl von 196 haben.


 Sobald die Königin das Schiff schickt, weisen Sie ihm per  +  ein Tastenkürzel zu. Damit finden Sie den Kutter leichter, wenn er auf Erkundungsfahrt geht. Denn das ist seine erste Aufgabe: Schicken Sie das Schiff beladen mit Holz, Ziegeln und Werkzeug in alle Ecken der Karte. Sobald die Meldung »Insel entdeckt« ertönt, überprüfen Sie das Eiland auf Rohstoffvorkommen. Abhängig von den Möglichkeiten der Startinsel sind später vor allem folgende Naturalien wichtig: Hopfen, Zuckerrohr, Honig, Kakao, Edel-


steine, Gold. Wenn Sie solche Vorkommen entdecken (und sie nicht schon auf der Heimatinsel haben), sollten Sie dort so schnell wie möglich ein eigenes Kontor einrichten, bevor es ein Gegner tut.


 Als erstes sollte das Entdeckerschiff nach Norden schippern. Denn vor den dortigen Inseln gibt es meist Wale, zu erkennen am »Fisch mit Harpune«-Symbol. Die spielen ab dem Bürger-Zeitalter eine große Rolle, weil sie die Grundlagen für Lampenöl und Parfüm liefern und zudem – anders als in der Realität – eine unerschöpfliche Rohstoffquelle sind. Bauen Sie schon früh ein Kontor in der Nähe, damit Ihnen die Mitbewerber das wichtige Walfett nicht wegschnappen.



Walfett gehört zu den wichtigsten Rohstoffen. Es wird für Lampenöl und Parfüm benötigt.

 Gerade zu Beginn wird oft das Werkzeug knapp. Die Lösung: Geben Sie dem Kontor den Auftrag, beim freien Händler bei jedem Besuch 20 Stück nachzukaufen, das füllt Ihr Lager. Widerrufen Sie diese Anweisung jedoch, sobald die eigenen Schmieden arbeiten – sonst geben Sie zuviel Geld für Werkzeuge aus.

 Geld spielt keine Rolle, zumindest ganz zu Beginn des Spiels. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Instandhaltungskosten für Gebäude anfangs die Steuereinnahmen leicht übersteigen. Das ändert sich, sobald Sie die zweite Zivilisationsstufe erreicht haben und Siedler einziehen, die kräftig Abgaben zahlen. Bis dahin sollte das Startkapital locker reichen.


 Ihre Untertanen steigen nur im Rang auf, solange die Zufriedenheit im grünen Bereich liegt. Logisch, dass ein hoher Steuersatz auf das Gemüt drückt. Setzen Sie den Regler (einfach ein beliebiges


Haus anklicken) deshalb ganz knapp vor das Ende des dunkelgrünen Bereichs im Glücksbalken. Achtung: Sobald Sie ein Bedürfnis erfüllen – etwa eine Schule oder eine Kirche bauen – ändert sich die Zufriedenheit mancher Bürgergruppen, und Sie müssen den Steuerregler neu justieren!





Setzen Sie den **Steuerregler** immer so weit wie möglich nach rechts. Hier ist noch Spielraum.


SPÄTER IM SPIEL

 Der freie Händler stellt immer wieder Aufgaben, die meist leicht zu erfüllen sind. Es winken neben Geld stets auch Waren, deshalb sollten Sie sich um diese Anliegen schnellstens kümmern.

 Es lohnt sich, für exotische Güter wie Kakao oder Tabak kleine Produktions-siedlungen auf fernen Inseln anzulegen. Verzichteten Sie dabei ganz auf Wohnhäuser, die Plantage und die dazugehörige Fabrik reichen. Allerdings müssen die dort hergestellten Waren regelmäßig – am besten per automatisierter Handelsroute – abgeholt werden, weil bei einem vollen Kontor die Arbeit stillsteht.

 Versuchen Sie, mit so vielen Mitspielern oder KI-Fürsten wie möglich Handelsabkommen zu schließen. Denn nicht jedes Gut können Sie selbst produzieren, Kolonialwaren wie Jade gibt es gar nur per Handel. Vorsicht vor Ramirez: Der Piratenkapitän hat zwar eine tolle Angebotspalette, doch ein Vertrag mit ihm senkt Ihr Ansehen bei den Mitspielern!

 Handelsrouten erleichtern die Arbeit enorm und sorgen für einen stetigen Warenstrom. Planen Sie die Routen jedoch mit Verstand, damit die Wege kurz sind und das Schiff möglichst keine Leerfahrten macht. Bedenken Sie auch, dass der Laderaum im Schiff begrenzt ist und den Ausstoß einer Produktionsinsel vielleicht gar nicht komplett aufnehmen kann. Dann sollten Sie die Insel von einem zweiten Schiff anfahren lassen oder einfach einen größeren Kahn einsetzen.

 Während Ihnen die Königin anfangs noch mit Darlehen hilft, will die Monarchin später Tributzahlungen. Bleichen Sie, bis Ihre Armee stark genug für einen Unabhängigkeitskrieg ist.

MS

Das Questlog geht weiter

GOTHIC 3 REISEFÜHRER, TEIL 2

Wir trotzen Wind und Wetter. Im zweiten Teil des Questlogs komplettieren wir die Welt Myrtanas und besuchen danach die Sandwüste Varant. Der Abschluss folgt im nächsten GameStar-Heft.

Weiter geht das Abenteuer: Nachdem wir im ersten Teil unseres Questlogs Myrtana zum größten Teil erkundet haben, liefern wir jetzt noch Gotha, Faring sowie Vengard nach und machen anschließend die Wüste Varant unsicher. Die Eiswüste von Nordmar sowie die letzten Hauptquests erforschen wir dann in der nächsten Ausgabe.

GOTHA

Befreie Gorn von den Orks in Gotha

Auftraggeber: Portos
Zielort: Ork-Posten bei Gotha (3)
Lösung: Sprechen Sie mit Portos über den Gefangenen. Sie können Gorn direkt für 2.000 Goldstücke freikaufen oder den Ork Portos im Zweikampf besiegen.
Belohnung: 1.500 Erf., +1 Rebellen-Ruf

Besiege Portos

Auftraggeber: Portos
Zielort: Ork-Posten bei Gotha (3)
Lösung: Provozieren Sie Portos. Schlagen Sie ihn nur bewusstlos, dann können Sie ihn nach dem Kampf ansprechen und weitere Erfahrungspunkte kassieren.
Belohnung: 2.200 Erfahrung, +1 Stärke

Befreie Gotha von seinem Fluch

Auftraggeber: Gorn
Zielort: Haupthof von Gotha (1)
Lösung: Folgen Sie Gorn in die Burg und knöpfen Sie sich die Zombies und Skelette vor. Im oberen Hof treffen Sie auf den Dämonen und seine Helfer. Konzentrieren Sie sich erst komplett auf den Dämon.
Belohnung: 5.500 Erf., +2 Rebellen-Ruf

Dämonenjagd mit Gorn

Auftraggeber: Gorn
Zielort: Haupthof von Gotha (1)
Lösung: Erledigen Sie die Mission »Befreie Gotha von seinem Fluch« und achten Sie darauf, dass Gorn die Kämpfe überlebt.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Teleporter zum König

Auftraggeber: -
Zielort: Höhlen unter Gotha (2)
Lösung: Vom unteren Hof in Gotha

zweigt eine Höhle ab. Folgen Sie ihr und vernichten Sie die Zombies. Am Ende finden Sie den Teleportstein nach Vengard.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

FARING

Trolljagd mit Mitch

Auftraggeber: Mitch
Zielort: Feuerstelle auf dem Weg nach Faring (4), Wald südlich von Faring (5)
Lösung: Sprechen Sie mit Mitch und bieten Sie an, gemeinsam auf Trolljagd zu gehen. Die drei Trolle finden Sie weiter südlich. Kämpfen Sie immer nur mit einem und vermeiden Sie Treffer.
Belohnung: 4.000 Erf., +16 Ruf in Faring

Erledige die Goblins in der alten Ruine

Auftraggeber: Tippler
Zielort: Hütte (5), Ruine südöstlich (6).
Lösung: Marschieren Sie nach dem Gespräch mit Tippler zur Ruine und machen Sie die dort hausenden Goblins platt.
Belohnung: 1.550 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

Rockos Höhle

Auftraggeber: Rocko
Zielort: Am oberen Turm vorbei durchs kleine Tal in die Höhle (7)

DIE RESTLICHEN FEUERKELCHE

Vengard	von Markus im Tempel
Pass nach Varant	beim abtrünnigen Paladin Kurt
Mora Sul	von Händler Masil (Quests erledigen)
Mora Sul	Sandcrawler beim Paladin Cruz östlich von Mora Sul (4, Quests erledigen)
Kloster	von Milton im Heiligtum

Lösung: In der Höhle wartet eine Ladung angriffslustiger Goblins – erledigen!
Belohnung: 2.050 Erf., +4 Ruf in Faring

Verteile Schnaps an die Orks

Auftraggeber: Flint
Zielort: Die drei Ork-Anführer in der Stadt (2)
Lösung: Bringen Sie Gorok, Gnar und Mojok je eine Flasche Schnaps von Flint.
Belohnung: 2.000 Erf., +12 Ruf in Faring

Die Burg von Faring

Auftraggeber: Gorok
Zielort: Die drei Ork-Anführer in der Stadt (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quests »Verteile Schnaps an die Orks«, »Schnaps für Mojok«, »Wolfsfelle für Gnar« und alle Arena-Missionen. Das sollte genügen, damit Sie in die innere Burg gelassen werden.
Belohnung: 3.500 Erfahrung

Schnaps für Mojok

Auftraggeber: Mojok
Zielort: Hütte südlich von Faring (5)



Lösung: Marschieren Sie zu Tippler. Sie können ihm den Nordmarer Nebelgeist für 200 Goldstücke abkaufen oder die Quest »Schnaps brennen mit Tippler« erledigen. Die zweite Flasche Nordmarer Nebelgeist erhalten Sie für weitere 200 Goldstücke von Mitch, der nach der Quest »Trolljagd mit Mitch« in der oberen Burg zu finden ist.
Belohnung: 1.500 Erf., +4 Ruf in Faring

Schnaps brennen mit Tippler

Auftraggeber: Tippler
Zielort: Hütte südlich von Faring
Lösung: Geben Sie Tippler fünf Heilpflanzen und suchen Sie in der näheren Umgebung zehn Schnapsbeeren zusammen.
Belohnung: 1.000 Erfahrung, + 4 Ruf in Faring, +1 Alchemie

Wolfsfelle für Gnar

Auftraggeber: Gnar
Zielort: Richtung Gotha im Westen (8) und Richtung Ardea im Südosten (9)
Lösung: Gnar möchte das Fell von 20 Wölfen. Sie finden einige in der Ebene zwischen Gotha und Faring. Auf der Straße Richtung Vengard warten Wargs, die ebenfalls Wolfsfelze tragen. Sollte das nicht genügen, finden Sie in den Gegenden rund um Ardea, Reddock und Kap Dun Nachschub.
Belohnung: 2.000 Erf., +4 Ruf in Faring

Besiege Goran, Muff, Spike

Auftraggeber: Curtis
Aufgabe: Goran besiegen
Zielort: Arena von Faring (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 600 Goldstücke, 6.300 Erfahrung, +24 Ruf in Faring, +3 Stärke

Die Jäger von Faring

Auftraggeber: Tom
Zielort: Am Ortseingang von Faring (2)
Lösung: Lösen Sie die Missionen »Alis Artefakt«, »Verkaufe das Fell für 500 Goldstücke an Gnar« und »Gehe mit Wilson Lurker jagen«. Danach sagen Sie Tom, dass Sie das Artefakt nach Norden bringen.
Belohnung: -

Alis Artefakt

Auftraggeber: Tom
Zielort: Im Obergeschoss der Kneipe (2)
Lösung: Beobachten Sie zu Tagesanbruch das Obergeschoss der Kneipe. Wenn alle den Schlafsaal verlassen haben, können Sie Alis Kiste öffnen und das Artefakt nehmen.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

Verkaufe das Fell für 500 Goldstücke

Auftraggeber: Wilson
Zielort: Vor der Hauptburg (2)
Lösung: Bringen Sie das Fell zu Gnar. Wenn er Ihnen nur 400 Goldstücke gibt,

akzeptieren Sie. Gehen Sie zurück zu Wilson und geben Sie ihm die 400 Goldstücke, nicht die geforderten 500.

Belohnung: 2.000 Erfahrung, +8 Ruf in Faring, +1 Diebeskunst, +1 Jagdgeschick

Gehe mit Wilson Lurker jagen

Auftraggeber: Wilson
Zielort: Teich neben dem Ort (10)
Lösung: Folgen Sie Wilson. Die Lurker müssen Sie nicht unbedingt mit dem Jagdbogen erledigen, Sie können auch einfach das Schwert sprechen lassen.
Belohnung: 3.500 Erfahrung, +4 Ruf in Faring, +1 Jagdgeschick

VENGARD

Beseitige die fünf Anführer

Auftraggeber: Markus
Zielort: Weg zwischen Tempel und Palast
Lösung: Kämpfen Sie sich vom Tempel durch die äußere in die innere Stadt und bis zum Palast vor. Auf dem Weg sollten Ihnen alle fünf Ork-Anführer begegnen.
Belohnung: 4.000 Gold, 6.200 Erfahrung, +15 Ruf in Vengard, +2 Ruf bei Rebellen

Markus' Feuerkelch

Auftraggeber: Markus
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Nach der Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« sprechen Sie den Feuermagier Karrypto im Turm über dem Thronraum des Königs an.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Ruf bei den Rebellen

Bring Georg zum Paladin Cobryn

Auftraggeber: Georg
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Nehmen Sie Georg einfach mit, wenn Sie die Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« erledigen, und sprechen Sie bei Cobryn vor.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 Erfahrung, +15 Ruf in Vengard

Hilf Thodir, zur Burg zu kommen

Auftraggeber: Thodir
Zielort: Hoher Turm in Vengard
Lösung: Während der Quest »Beseitige die fünf Anführer der Ork-Belagerung« finden Sie Thodir auf dem hohen Turm kurz vor dem Palast. Nehmen Sie ihn mit und geleiten Sie ihn heil zum Palast.
Belohnung: 2.000 Erf., +15 Ruf in Vengard

Finde den verschollenen Paladin Thodir

Auftraggeber: Cobryn
Zielort: Hoher Turm in Vengard
Lösung: Ist mit Erledigung der Quest »Hilf dem Paladin Thodir« abgeschlossen.
Belohnung: 2.000 Erf., +15 Ruf in Vengard

Bringe Keldron Waffen für die Burg

Auftraggeber: Keldron
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Keldron braucht 20 Waffenbündel. Glücklicherweise finden Sie genügend bei den Orklagerplätzen in der Stadt – alleine fünf Stück warten gleich im ersten Haus in der Nähe des Tempels.
Belohnung: 4.000 Gold, 1.500 Erfahrung, +10 Ruf in Vengard, +1 Ruf bei Rebellen

Bringe Abe Brot für die Burg

Auftraggeber: Abe
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: In den Truhen in der Stadt finden Sie einige Brotlaibe. Den Rest organisieren Sie beispielsweise in Geldern, wo die Tische satt mir Brot gedeckt sind.
Belohnung: 1.000 Erf., +5 Ruf in Vengard

Bringe Abe gebratenes Fleisch

Auftraggeber: Abe
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Fleisch sollten Sie von Ihren zahlreichen Jagd-Quests genügend im Gepäck haben. Braten Sie es am örtlichen Lagerfeuer, bevor Sie es Abe überreichen.
Belohnung: 1.000 Erf., +5 Ruf in Vengard

Bring Vandorn Spitzhacken

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Spitzhacken haben viele Leute im Gepäck. Achten Sie beim Handeln immer darauf, eine Spitzhacke zu kaufen. So bekommen Sie leicht 20 Stück zusammen.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Schmiedekunst

Bring Vandorn Hämmer für die Burg

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Leider sind nicht zehn »Schmiedehämmer« sondern die wesentlich selteneren »Hämmer« gemeint. Gelegentlich können Sie einen bei einem Händler kaufen oder an Baustellen finden.
Belohnung: Vandorns Gold, 1.500 Erfahrung, +5 Ruf in Vengard, +1 Schmiedekunst

Bring Vandorn Sägen für die Burg

Auftraggeber: Vandorn
Zielort: Palast von Vengard
Lösung: Diese Quest konnten wir trotz der fünf Sägen im Gepäck nicht abschließen.
Belohnung: unbekannt

Finde heraus, was Xardas plant

Auftraggeber: Rhobar
Zielort: Xardas' Turm (3 bei Wolfscian)
Lösung: Erledigen Sie die Hauptquest »Finde Xardas«. Sprechen Sie nun mit Xardas über seine Pläne und berichten Sie Rhobar.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

BRAGA

Varant erreicht

Auftraggeber: -

Zielort: Braga (1)

Lösung: Kommen Sie in Braga an.

Belohnung: 500 Erfahrung

Tributzahlung Braga

Auftraggeber: Nafalem

Zielort: Braga (1) und Umgebung

Lösung: Erledigen Sie die fünf Quests »Jose's Tribut«, »Folge Tufail«, »Lucas Tribut«, »Der Kelch des Wasserhändlers« und »Der Tribut von Bernado«.

Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga, + 10 Ruf bei den Assassinen

Jose's Tribut

Auftraggeber: Jose

Zielort: Braga (1)

Lösung: Bringen Sie das Geld zu Nafalem.

Belohnung: 500 Erf., + 5 Ruf in Braga

Der Tribut von Bernado

Auftraggeber: Bernado

Zielort: Braga (1)

Lösung: Besiegen Sie Bernado im Kampf und sprechen Sie ihn nochmals an.

Belohnung: 1.250 Erf., + 5 Ruf in Braga

Folge Tufail

Auftraggeber: Tufail

Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)

Lösung: Folgen Sie Tufail in die Räuberhöhle, töten Sie gemeinsam die Diebe und sorgen Sie dafür, dass Tufail überlebt.

Belohnung: 1.500 Erfahrung

Kopfgeldjagd Malir

Auftraggeber: Jose

Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)

Lösung: Erledigen Sie die Quest »Folge Tufail« und töten Sie Malir, den Anführer.

Belohnung: 1.350 Erf., + 10 Ruf in Braga

Der Kelch des Wasserhändlers

Auftraggeber: Abbas

Zielort: Räuberhöhle nördlich von Braga (2)

Lösung: Bei der Quest »Folge Tufail« finden Sie einen Kelch in einer Kiste der Räuberhöhle und bringen ihn zu Jose.

Belohnung: 200 Gold, 250 Erf., + 5 Ruf Braga

Lucas Tribut

Auftraggeber: Luca

Zielort: Braga

Lösung: Erledigen Sie die Quest »Dunkles Snapperleder« im Auftrag von Luca.

Belohnung: 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Braga

Dunkles Snapperleder

Auftraggeber: Luca

Zielort: Westlich der Nomadenhöhle (4)

Lösung: Dunkle Snapper zum Jagen und Häuten finden Sie überall in der Wüste, unter anderem westlich der Nomadenhöhle bei Braga. Am besten Sie nehmen Diego mit, der in Braga sitzt.

Belohnung: 1.000 Erfahrung

Kopfgeldjagd Braga

Auftraggeber: Jose

Zielort: Räuberhöhle (2), Nomadenhöhle (4) und Räuberlager (5).

Lösung: Erledigen Sie die Quests »Kopfgeldjagd Malir«, »Kopfgeldjagd Taklar« und »Kopfgeldjagd Asara«.

Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf in Braga

Begleite Riodian

Auftraggeber: Riodian

Zielort: Nomadenhöhle (4)

Lösung: Folgen Sie Riodian Richtung Westen und dann nördlich in die Berge.

Belohnung: -

Kopfgeldjagd Asara

Auftraggeber: -

Zielort: Nomadenhöhle (4)

Lösung: Nachdem Sie »Begleite Riodian« erledigt haben, töten Sie die Nomaden in der Höhle und ihren Anführer Asara.

Belohnung: 500 Gold, 2.200 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga

Aila

Auftraggeber: Jose

Lösung: Bei der Quest »Kopfgeldjagd Asara« finden Aila in der Höhle und bringen sie anschließend sicher zurück zu Jose.

Belohnung: 300 Gold, 150 Erfahrung, + 15 Ruf in Braga

Die Ruinenfelder von Braga

Auftraggeber: -

Zielort: Ruinenfeld (5)

Lösung: Töten Sie Taklar, den Anführer der Räuber im südlichen Ruinenfeld.

Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf bei Nomaden

Kopfgeldjagd Taklar

Auftraggeber: Jose

Zielort: Ruinenfeld (5)

Lösung: Erledigen Sie die Quest »Die Ruinenfelder von Braga«.

Belohnung: 300 Gold, 2.000 Erfahrung, + 5 Ruf in Braga

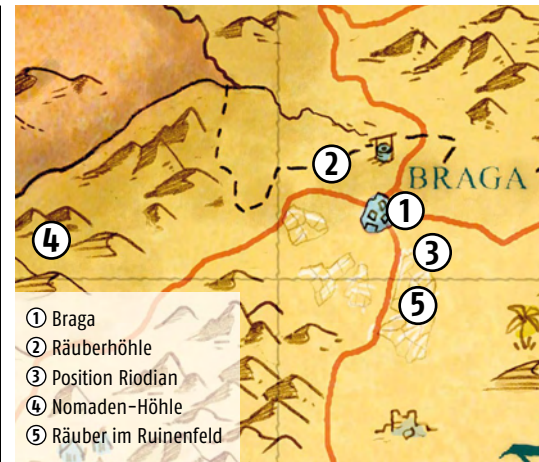
BEN ERAI

Zehn Kaktusblüten

Auftraggeber: Eusebio

Zielort: Rund um Ben Erai (1)

Lösung: Die Blüten wachsen wie andere Kräuter auch am Boden, mit Vorliebe im hohen gelben Gras. Rund um die Stadt sind genügend Blüten zu finden.



Belohnung: 1.000 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Erai, + 1 Alchemie

Crawlerjagd

Auftraggeber: Vasco

Zielort: Crawlerhöhle (3)

Lösung: Marschieren Sie nach Nordwesten und durch das Tal mit den vielen Crawlern. Am Ende befindet sich eine Höhle, darin die zu erledigenden Crawler.

Belohnung: 300 Gold, 1.700 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Ben Erai

Auftraggeber: Campa

Zielort: Räuberbande (4), Ruinen (6), Höhle kurz vor Lago (7)

Lösung: Erledigen Sie die Quests »Kopfgeldjagd Yespes«, »Kopfgeldjagd Hurit«, »Kopfgeldjagd Shakyor, der Wüstenlöwe«.

Belohnung: 300 Gold, 2.000 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Yespes

Auftraggeber: Campa

Zielort: Räuberbande südlich der Stadt (4)

Lösung: Direkt südlich der Stadt töten Sie die Räuber und deren Anführer Yespes.

Belohnung: 200 Gold, 2.050 Erfahrung, + 10 Ruf in Ben Erai

Kopfgeldjagd Hurit

Auftraggeber: Campa

Zielort: Oase im Süden (5), Ruinen (6)

Lösung: Ein gutes Stück im Süden sprechen Sie an der Oase mit Sugut. Östlich der Oase finden Sie bei der Ruine dann den Räuberboss Hurit, den Sie töten.

Belohnung: 400 Gold, 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Erai

Kopfgeld: Shakyor, der Wüstenlöwe

Auftraggeber: Campa und Fabio in Lago

Zielort: Höhle kurz vor Lago (7)

Lösung: Shakyor finden Sie in einer Höhle kurz vor Lago. Töten Sie ihn.

Belohnung: 750 Gold, 3.150 Erfahrung, + 25 Ruf in Lago, + 4 Ruf bei den Assassinen



Ein Job für Sancho

Auftraggeber: Navaras
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Sancho.
Belohnung: 500 Erfahrung

Lukar muss verschwinden

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Sancho über seine Mitarbeiter. Dann töten Sie Lukar.
Belohnung: 1.000 Erf., + 10 Ruf in Ben Erai

Der Stollen von Lago

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie in Lago Fabio an.
Belohnung: 100 Gold, 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Erai

Sklaven für Lago

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Stollen bei Lago (8)
Lösung: Sprechen Sie den ausgezeichneten Sklaven an. Bringen Sie ihn zum Stollen im Süden und töten Sie die Schakale.
Belohnung: 1.500 Erf., + 15 Ruf in Ben Erai

Eine unerwartete Nachricht

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Bakaresch (1 auf Bakaresch-Karte)
Lösung: Nachdem Sie in Bakaresch einen Ruf von 75 % erreicht haben, können Sie Sigmor im Tempel die Nachricht bringen.
Belohnung: 500 Erf., + 15 Ruf bei Assassinen

Sprich mit Vasco

Auftraggeber: Sancho
Zielort: Ben Erai (1)
Lösung: Sprechen Sie Vasco an.
Belohnung: 250 Erfahrung

Sumpfkraut für Vasco

Auftraggeber: Vasco
Zielort: Lago (2)
Lösung: Das Sumpfkrautpaket bekommen Sie in Lago nach der Quest »Blutjunge Blutfliegen«. Bringen Sie es zu Vasco.
Belohnung: 500 Gold, 500 Erf., + 1 Alchemie

Ein schmutziges Geschäft

Auftraggeber: Vasco
Zielort: Ben Erai
Lösung: Erzählen Sie Sancho Vascos Lügen und melden Sie sich bei Vasco zurück.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

LAGO

Siburs flauschige Träume

Auftraggeber: Sibur
Zielort: Nordmar
Lösung: Sibur will fünf Felle weißer Wölfe, die Sie überall in Nordmar jagen können.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Lago, + 1 Alchemie

Blutjunge Blutfliegen

Auftraggeber: Rasul
Zielort: Direkt östlich von Lago (9)

Lösung: Die Fliegen finden Sie im Wald östlich der Siedlung. Erledigen Sie alle.
Belohnung: 2.050 Erf., + 15 Ruf in Lago

Finde heraus, wer der Gefangene ist

Auftraggeber: Abweisende Wache
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie mit Fabio, Rasul, Grubaz und Mamuk. Erledigen Sie die Quest »Lurkertrophäen«.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Lurkertrophäen

Auftraggeber: Mamuk
Zielort: Direkt östlich von Lago (9)
Lösung: In Richtung der Blutfliegen warten auch die Lurker. Erlegen Sie zehn, schnappen Sie sich Häute und Krallen und bringen Sie das Ergebnis zu Mamuk.
Belohnung: 1.000 Erf., + 15 Ruf in Lago

Kampf gegen Mamuk, Grubuz

Auftraggeber: Fabio
Zielort: Lago (2)
Lösung: Sprechen Sie mit Fabio und Mamuk, dann Fabio und Grubuz.
Belohnung: 4.700 Erfahrung, +30 Ruf in Lago, + 2 Stärke

BAKARESCH

Besiege Irhabar in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.600 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Besiege Achmed in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.650 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Besiege Irhabar in der Arena

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Wie üblich voll drauf.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.700 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Der Kampf um den Titel

Auftraggeber: Hernando
Zielort: Arena von Bakaresch (2)
Lösung: Diesmal warten zwei Gegner, die Sie der Reihe nach angehen.
Belohnung: 2.000 Gold, 3.200 Erfahrung, + 10 Ruf in Bakaresch, + 1 Stärke

Drei Schatullen

Auftraggeber: Aldo
Zielort: Ruinen bei Bakaresch (2)
Lösung: Die ersten Schatullen finden Sie

auf der Rückseite und auf der oberen Ebene der größeren Ruine. Schatulle drei liegt bei der Südterasse der kleinen Ruine.

Belohnung: 600 Gold, 1.000 Erfahrung

Bericht aus dem Süden

Auftraggeber: Benito

Zielort: Eingang von Bakaresh (2)

Lösung: Silvio, den Empfänger, finden Sie gleich am Ortseingang von Bakaresh.

Belohnung: 100 Gold, 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresh

Bericht aus dem Norden

Auftraggeber: Silvio

Zielort: Höhle nördlich von Bakaresh (3)

Lösung: Marschieren Sie nach Norden, sprechen Sie Akrabor an und erledigen Sie die Quest »Räuberische Nomaden«.

Belohnung: 200 Gold, 500 Erfahrung, + 5 Ruf in Bakaresh

Räuberische Nomaden

Auftraggeber: Akrabor

Zielort: Höhle nördlich von Bakaresh (3)

Lösung: Marschieren Sie den Weg noch ein Stück weiter, und Sie finden eine Nomadenhöhle, die Sie ausräumen.

Belohnung: 100 Gold, 1.850 Erfahrung, + 10 Ruf in Bakaresh

Das Nest der Crawler

Auftraggeber: Silvio

Zielort: Crawlerhöhle hinter der Arena

Lösung: Direkt hinter der Arena geht es in die Crawlerhöhle, die Sie ausräumen.

Belohnung: 250 Gold, 2.200 Erfahrung, + 15 Ruf in Bakaresh

Überzeuge die Händler

Auftraggeber: Aschnu

Zielort: Bakaresh (2)

Lösung: Sprechen Sie mit Jaffar, den Sie an Ihre Aufträge in anderen Städten erin-

nern, und mit Aldo, dem Sie die Quest »Nur einen Gefallen« anbieten. Erledigen Sie die Quest »Die Ruinen von Bakaresh«.

Bringen Sie den Tribut zu Aschnu.

Belohnung: 1.500 Erfahrung

Nur einen Gefallen

Auftraggeber: Aldo

Zielort: Tempel von Bakaresh (2)

Lösung: Mit 75 % Ruf dürfen Sie in den Tempel, wo Sie Sigmor an Aldo erinnern.

Belohnung: 1.000 Erfahrung

Die Ruinen von Bakaresh

Auftraggeber: Carlos

Zielort: Ruinen bei Bakaresh (2)

Lösung: Rund um die Ruinen haben sich wilde Löwen und Schakale eingenistet.

Belohnung: 300 Gold, 2.050 Erfahrung, + 15 Ruf in Bakaresh, + 1 Jagd

Übergib Amul den Tribut der Händler

Auftraggeber: Aschnu

Zielort: Bakaresh (2)

Lösung: Bringen Sie den Tribut zu Amul.

Belohnung: 1.000 Erf., + 20 Ruf in Bakaresh

Eine Lektion in Gastfreundschaft

Auftraggeber: Tizgar

Zielort: Oase bei Bakaresh (5)

Lösung: Sagen Sie Tizgar, dass Sie Hilfe brauchen werden, dann können Sie auf dem Weg zur Oase Silvio mitnehmen, der Ihnen im Kauf gegen die Nomaden beisteht. Löschen Sie alle Kämpfer bei der Oase aus.

Belohnung: 500 Gold, 4.500 Erfahrung, + 20 Ruf bei den Assassinen

BEN SALA

Der Verfluchte

Auftraggeber: Julio

Zielort: Tempel bei Ben Sala (5)



Lösung: Erledigen Sie alle Zombies, Skelette, Mumien im und um den Tempel.

Belohnung: 2.500 Gold, 2.500 Erfahrung, + 20 Ruf in Ben Sala

Die Rettung von Ben Sala

Auftraggeber: Julio

Zielort: Stollen hinter der Stadt (2), Stollen im Süden (6), Ruine bei Ben Sala (7)

Lösung: Erledigen Sie die Quests »Die Stollen« und »Die Ruine«.

Belohnung: 1.500 Gold, 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ben Sala

Die Stollen

Auftraggeber: Dario

Zielort: Stollen (2) und im Süden (6)

Lösung: Kämpfen Sie sich durch den Stollen direkt hinter der Stadt und erledigen Sie alle Gegner. Gleiches Spiel dann bei dem Stollen südlich der Stadt.

Belohnung: 2.700 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

Die Ruine

Auftraggeber: Dario

Zielort: Ruine bei Ben Sala (7)

Lösung: Östlich von Ben Sala finden Sie die Ruine mit den rastlosen Spähern.

Belohnung: 2.700 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

Sechs Kisten Stahl

Auftraggeber: Enzo

Zielort: Stollen (2), Stollen im Süden (6)

Lösung: Bei der Quests »Die Stollen« sammeln Sie in beiden Höhlen je drei schwere Kisten ein. Eine davon befindet sich im zweiten Stollen beim Sklaven Miguel.

Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Ben Sala, + 1 Schmiedekunst

Ein Fressen für die Geier

Auftraggeber: Julio

Zielort: Oase im Süden (5 bei Ben Erai)

Lösung: Suchen Sie Sugut in der Oase auf, konfrontieren Sie ihn und töten Sie ihn im darauf folgenden Zweikampf.

Belohnung: 1.500 Erf., + 10 Ruf in Ben Sala

MORA SUL

Vier Arenakämpfe

Auftraggeber: Felipe

Zielort: Arena von Mora Sul (1)

Lösung: Wie immer: Voll drauf!

Belohnung: 2.500 Gold, 6.700 Erf., + 30 Ruf in Mora Sul, + 3 Stärke

Kaffus Wachen

Auftraggeber: Bandaro

Zielort: Lager der Wachen (2)

Lösung: Sie finden die geflohenen Wachen im Ruinenfeld direkt im Westen.

Belohnung: 2.000 Gold, 4.100 Erfahrung, + 15 Ruf in Mora Sul

Kaffu will sein Geld zurück

Auftraggeber: Kaffu
Zielort: Lager der Wachen (2)
Lösung: Nachdem Sie die Quest »Kaffus Wachen« erledigt haben, bringen Sie Kaffu das gestohlene Gold zurück.
Belohnung: 400 Gold, 2.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Mora Sul

Die Mondklinge

Auftraggeber: Ismael
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Nach der Quest »Besiege Angar in der Arena« können Sie Ismael die geborgene Mondklinge überreichen.
Belohnung: 600 Gold, 1.000 Erfahrung

Verschwiegener Handel

Auftraggeber: Hamid
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Am besten, Sie kaufen Ilja das gewünschte Stück einfach ab und bringen es anschließend zu Hamid.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Yasmin

Auftraggeber: Hamid
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Yasmin finden Sie bei der Oase im Westen der Stadt. Sprechen Sie Murat an und wählen Sie zweimal »nichts sagen«, bis Sie Yasmin mitnehmen dürfen. Bringen Sie sie dann zu Hamid.
Belohnung: 500 Gold, 1.000 Erfahrung

Die Seelenkelche

Auftraggeber: Ramon
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Am besten gehen Sie tagsüber auf Diebestour, wenn die Besitzer der Kelche arbeiten und niemand im Raum ist. Sie finden je einen Kelch auf den Betten von

Ismael sowie Faesul und Ilja (im Obergeschoss der Häuser). Zwei weitere Kelche warten im kleinen Zelt südlich des Käfigs und im größeren Zelt östlich.

Belohnung: 3.000 Gold, 2.000 Erfahrung

Bestrafe den Sklaven Yussuf

Auftraggeber: Bandaro
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Finden Sie den geflohenen Sklaven bei den Zelten im Osten. Töten Sie ihn.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 Erfahrung

Verwundete Sandcrawler

Auftraggeber: Cruz
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Marschieren Sie mit Cruz mit. Einer der Crawler trägt einen Feuerkelch.
Belohnung: 3.700 Erfahrung

Folge Cruz zu seinem alten Lagerplatz

Auftraggeber: Cruz
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Begleiten Sie Cruz in die Quest. Cruz muss während der Kämpfe auf dem Weg am Leben bleiben.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Hectors Gold

Auftraggeber: Hector
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Leihen Sie sich 1.000 Gold von Hector und zahlen Sie 1.400 zurück.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Kirk und die Wüstenräuber

Auftraggeber: Kirk
Zielort: Ruine bei Mora Sul (5)
Lösung: Folgen Sie Kirk zu den Wüstenräubern. Er wird Sie am Zielort angreifen; erledigen Sie ihn im Zweikampf. Er trägt einen Tempelschlüssel bei sich.
Belohnung: 500 Erfahrung

Geschenke für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Ist erledigt, wenn Sie Geschenke geliefert und einen Ruf von 75 % haben.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Ein leckeres Geschenk

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Lago (2 auf der Lago-Karte)
Lösung: Nach Ihrem Sieg in der Arena von Lago erhalten Sie ein Paket für Nasib.
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Gold für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Geben Sie Nasib 1.000 Gold.
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Eine Frau für Gonzales

Auftraggeber: Nasib
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Bringen Sie Yasmin aus der Quest zu Nasib statt zu Hamil. Alternativ kaufen Sie bei Murat eine neue Sklavin. Diese erst ansprechen, danach Murat (300 Gold).
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf in Mora Sul

Ramirez, der verschwundene Assassine

Auftraggeber: Bandaro
Zielort: Mezirs Höhle (6), Ramirez' Höhle (7)
Lösung: In einer Höhle nordwestlich des Tempels von Mora Sul finden Sie Mezir. Erledigen Sie »Folge Mezir«.
Belohnung: 1.000 Gold, 2.000 Erfahrung

Folge Mezir

Auftraggeber: Mezir
Zielort: Ramirez' Höhle (7)
Lösung: Folgen Sie Mezir durch das Ruinenfeld und verteidigen Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erfahrung

Bringe Mezir sicher zu Murats Oase

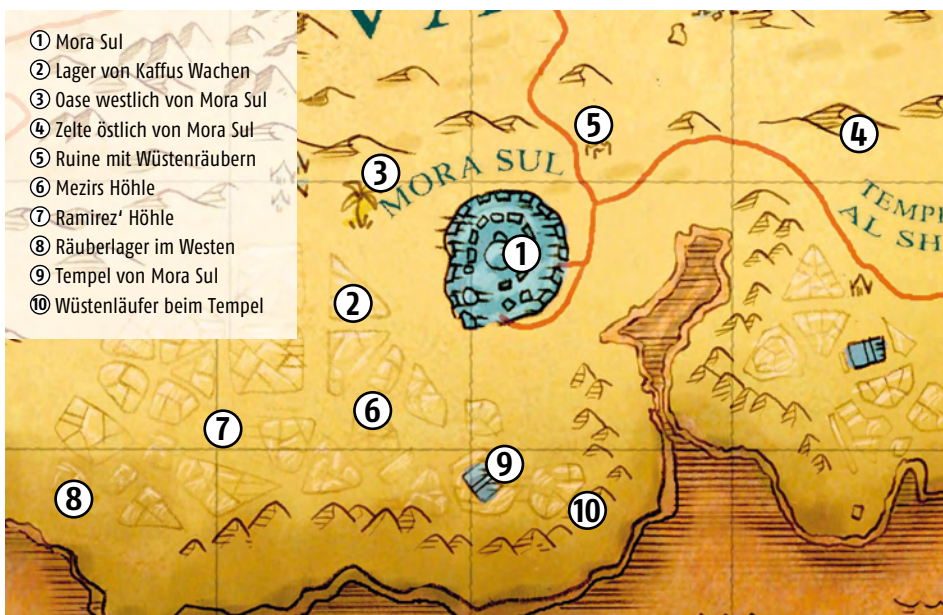
Auftraggeber: Mezir
Zielort: Oase bei Mora Sul (3)
Lösung: Bringen Sie Mezir heil zur Oase.
Belohnung: 300 Gold, 2.500 Erfahrung

Der Mörder von Ramirez

Auftraggeber: Ningal
Zielort: Räuberlager im Westen (8)
Lösung: Sprechen Sie Ismael an, geben Sie ihm 400 Gold. Hassan finden Sie in einem Zelt im Südwesten des Ruinenfelds. Bringen Sie seinen Brief zu Ningal.
Belohnung: 500 Gold, 4.000 Erfahrung, + 15 Ruf bei den Assassinen

Tempelsklave Orknarok

Auftraggeber: Masil
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Sie finden Orknarok am Platz bei



den Zelten und bringen ihn zum Südtempel, wo Sie Fasim und Kalesch ansprechen.
Belohnung: 1.500 Erfahrung

Schuld und Scheine

Auftraggeber: Masil
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Sprechen Sie Hector, Ilja sowie Ramon an, dem Sie Gold geben müssen. Sie erhalten einen Feuerkelch von Masil.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 Erfahrung

Beseitige die furchtlosen Wüstenläufer

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Wüstenläufer beim Tempel (10)
Lösung: Sie finden die circa acht Wüstenläufer direkt östlich vom Tempel.
Belohnung: 1.000 Gold, 6.500 Erfahrung

Artefakthandel

Auftraggeber: Faesul
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Sprechen Sie den Dicken beim südlichen Tempel an und drohen Sie ihm.
Belohnung: 400 Gold, 5.500 Erfahrung, + 5 Ruf in Mora Sul

Besiege den Dicken

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Übliche Haudrauf-Taktik.
Belohnung: 650 Erfahrung, + 1 Stärke

Finde den zweiten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Ilja und bieten Sie ihm an, seine Vase zu besorgen.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den dritten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Zelte östlich von Mora Sul (4)
Lösung: Sie erhalten den Schlüssel bei der Quest »Bestrafe den Sklaven Yussuf«.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Finde den vierten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Mora Sul (1)
Lösung: Wenn Sie Ruf 75 % haben, sprechen Sie mit Gonzales über den Tempelschlüssel und kaufen ihn für 10.000 Gold.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde den fünften Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Ruine bei Mora Sul (5)
Lösung: Den fünften Schlüssel erhalten Sie nach »Kirk und die Wüstenräuber«.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Kalesch will die Tempelschlüssel

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)

Lösung: Wenn Sie Kalesch die Schlüssel bringen, wird er sie angreifen. Umhauen.
Belohnung: -

Finde den ersten Tempelschlüssel

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Nehmen Sie Kalesch den ersten Schlüssel nach der Quest »Kalesch will die Tempelschlüssel von Mora Sul« ab.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Öffne den Tempel von Mora Sul

Auftraggeber: Kalesch
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Mit den fünf Schlüsseln marschieren Sie zum Osttor und öffnen es.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde die Krone Adanos

Auftraggeber: -
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Kämpfen Sie sich durch den Tempel. Die Krone finden Sie in einem Korb.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Ilja will ein Artefakt aus dem Tempel

Auftraggeber: Ilja
Zielort: Tempel von Mora Sul (9)
Lösung: Nachdem Sie den Tempel geöffnet und gesäubert haben, finden Sie die Vase für Ilja in einer der Truhen.
Belohnung: 2.000 Gold, 2.500 Erfahrung

Töte alle Wassermagier

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: In der ganzen Wüste
Lösung: Neben den Quests »Töte Myxir«, »Töte Saturas« und »Töte den Wassermagier Vstras« warten in der Wüste noch vier weitere Magier auf einen Kampf.
Belohnung: unbekannt

Töte den Wassermagier Myxir

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Tempel von Al Shedim (1 auf der Karte Tempel Al Shedim)
Lösung: Myxir finden Sie nördlich des Tempels von Al Shedim. Töten Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erf., + Ruf bei Assassinen

Töte den Wassermagier Saturas

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Tempel von Al Shedim
Lösung: Saturas finden Sie nördlich des Tempels von Al Shedim. Töten Sie ihn.
Belohnung: 1.000 Erf., + Ruf bei Assassinen

Töte des Wassermagier Vstras

Auftraggeber: Gonzales
Zielort: Lago (2 auf Lago-Karte)
Lösung: Vstras finden Sie in Lago im Gefängnis, den Schlüssel hat Fabio. Töten Sie den Wassermagier in seiner Zelle.
Belohnung: 1.000 Erf., + Ruf bei Assassinen

TEMPEL VON AL SHEDIM

Benachrichtige die Nomaden

Auftraggeber: Wutras
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Pakwan.
Belohnung: 1.000 Erf., + 5 Ruf bei Nomaden

Die Befreiung von Al Shedim

Auftraggeber: Wutras
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Erledigen Sie alle Orks am Tempel.
Belohnung: 2.500 Erf., + 5 Ruf bei Nomaden

Finde die fünf Schlüssel für den Tempel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel von Al Shedim (1)
Lösung: Erledigen Sie alle fünf Schlüssel-Quests für den Tempel von Al Shedim.
Belohnung: 5.000 Erfahrung

Finde den ersten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Saturas Lager (2)
Lösung: Fragen Sie Saturas einfach nach dem Schlüssel, und Sie erhalten ihn.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den zweiten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Lester hat den zweiten Schlüssel. Sie erhalten ihn nach einem Gespräch.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den dritten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Truhe in der Schule der Krieger (3)
Lösung: Den dritten Schlüssel finden Sie ganz im Süden der Ruinen in einer Truhe auf einem Podest bei der Schule der Krieger.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Finde den vierten Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Ruine der Totenwächter (4)
Lösung: Schlüssel Nummer 4 wartet in einer Truhe in der Ruine der Totenwächter.
Belohnung: 2.000 Erfahrung



Finde den fünften Tempelschlüssel

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Alte Bibliothek (5)
Lösung: In der alten Bibliothek wartet der fünfte Schlüssel – ebenfalls in einer Truhe.
Belohnung: 2.000 Erfahrung

Öffne den Tempel von Al Shedim

Auftraggeber: Lester
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Mit allen fünf Schlüsseln im Gepäck können Sie das nördliche Tor öffnen.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

Finde die Robe

Auftraggeber: Saturas
Zielort: Tempel (1)
Lösung: Nach der Quest »Öffne den Tempel von Al Shedim« kämpfen Sie sich durch den Tempel und finden Adanos Robe.
Belohnung: 2.500 Erfahrung

ISHTAR

Erzdiebe Ishtar

Auftraggeber: -
Zielort: Räuberlager bei Mora Sul (8)
Lösung: Ist mit Erledigung der Quest »Der Mörder von Ramirez« geschafft.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 Erfahrung

Der Auftraggeber der Erzdiebe

Auftraggeber: Ningul aus Mora Sul
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Konfrontieren Sie Nersul, lassen Sie sich nicht bestechen und besiegen Sie ihn.
Belohnung: 500 Erfahrung

Arenakampf gegen Makas, Musan, Enet

Auftraggeber: Kasim
Zielort: Arena von Ishtar (1)
Lösung: Wie bei allen Kämpfen fest drauf.
Belohnung: 5.350 Erfahrung, + 30 Ruf in Ishtar, + 3 Stärke

Tränke für die Sklaven

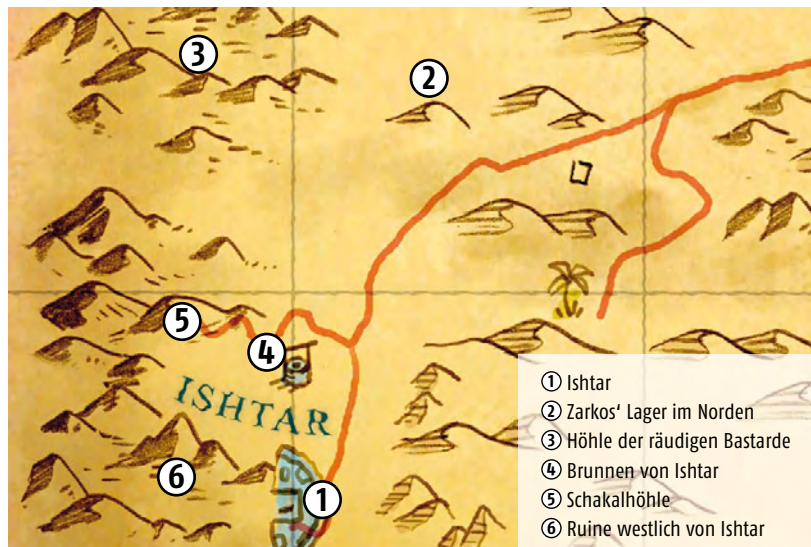
Auftraggeber: Karmok
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Geben Sie Karmok einfach 20 Tränke aus Ihrem Vorrat.
Belohnung: 1.500 Erfahrung, + 3 Ruf bei den Nomaden

Bewaffne die Sklaven

Auftraggeber: Karmok
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Geben Sie Karmok drei Waffenbündel aus Ihrem Vorrat.
Belohnung: 1.500 Erf., + 3 Ruf bei Nomaden

Bring Sven zehn Erzrohlinge

Auftraggeber: Sven
Zielort: -



- ① Ishtar
- ② Zarkos' Lager im Norden
- ③ Höhle der räudigen Bastarde
- ④ Brunnen von Ishtar
- ⑤ Schakalhöhle
- ⑥ Ruine westlich von Ishtar

Lösung: Die zehn Erzrohlinge können Sie bei Schmieden im ganzen Land, vor allem in Nordmar, zusammenkaufen.
Belohnung: 3.000 Erfahrung

Meister des Kampfes

Auftraggeber: Urgrasal
Zielort: Ishtar (1)
Lösung: Um diese Quest zu bestehen, müssen Sie sich von Urgrasal zur Meisterschaft im zweihändigen Kampf ausbilden lassen.
Belohnung: 1.500 Erf., + 5 Ruf in Ishtar

Zarkos

Auftraggeber: Asam
Zielort: Lager im Norden (2)
Lösung: Marschieren Sie nach Norden, bis Sie auf Zarkos' Lager stoßen. Töten Sie ihn.
Belohnung: 500 Gold, 650 Erfahrung, + 5 Ruf in Ishtar

Die kostbare Schale

Auftraggeber: Asam
Zielort: Lager im Norden (2)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Zarkos«, nehmen Sie Ihrem Opfer die Schale ab und bringen Sie sie zu Asam.
Belohnung: 1.000 Erf., + 10 Ruf in Ishtar

Die Felle der räudigen Bastarde

Auftraggeber: Musam
Zielort: Höhle im Norden (3)
Lösung: Westlich von Zarkos Lager befindet sich ein Tal, an dessen Ende finden Sie die Höhle der räusigen Bastarde. Erledigen Sie fünf davon. Die Felle erhält Musam.
Belohnung: 2.500 Erfahrung, + 15 Ruf in Ishtar, + 1 Jagd

Die Brunnen vor der Stadt

Auftraggeber: Makas
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Reden Sie mit Kafa bei den Brunnen, um die Quest abzuschließen.
Belohnung: 1.750 Erf., + 10 Ruf in Ishtar

Schakale greifen an

Auftraggeber: Kafa
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Wehren Sie die Schakale ab.
Belohnung: 1.300 Erfahrung

Mehr Schakale

Auftraggeber: Kafa
Zielort: Brunnen im Norden (4)
Lösung: Wehren Sie den Angriff ab.
Belohnung: 1.300 Erfahrung, + 1 Stärke.

Drei Rudelführer

Auftraggeber: Makas
Zielort: Höhle im Westen (5), Ruine (6)
Lösung: Den ersten der drei Rudelführer finden Sie in einer Höhle direkt im Westen der Brunnen. Südlich davon in der Herde wartet die Herde Nummer 2, noch etwas weiter südlich bei den Ruinen schließlich Herde Nummer 3. Töten Sie alle Rudelführer und erstatten Sie danach bei Makas Bericht.
Belohnung: 1.600 Erfahrung, + 10 Ruf in Ishtar

Der Tribut des Tempels

Auftraggeber: Zuben
Zielort: Bakaresch (1 Bakaresch-Karte)
Lösung: Marschieren oder teleportieren Sie nach Bakaresch und sprechen Sie dort mit Sigmor. Er gibt Ihnen einen Schlüssel für seine Truhe, die Sie im Fels hinter dem Tempel von Bakaresch finden. Sprechen Sie außerdem mit Tizgar sowie mit Amal. Danach sollten Sie bei Zuben seinen Tribut abliefern.
Belohnung: 2.000 Erfahrung, + 10 Ruf in Ishtar, + 1 Altes Wissen

Finde heraus, was Xardas plant

Auftraggeber: Zuben
Zielort: Xardas' Turm (3 bei Wolfsclan)
Lösung: Sprechen Sie in Nordmar in Xardas' Turm mit Xardas über seine Pläne und berichten Sie danach Zuben in Ishtar.
Belohnung: 1.000 Erfahrungspunkte

Heiko Häusler / PCL

IMPRESSUM

Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Ansrh. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Chef vom Dienst



Uwe
Mieth (um)

Spiele-Redaktion



Markus
Schwerdtel (ms,
ltd. Redakteur)



Christian
Schmidt (cs,
ltd. Redakteur)



Petra
Schmitz (pet)



Heiko
Klinge (hk)



Michael
Graf (gr)



Daniel
Matschijewsky
(dm)



Fabian
Siegmund (fab)



Trainee:
Patrick
Lück (pcl)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Hendrik
Weins (hw)

CD/DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, lgt.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)

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)



Patrick
Maier (pm)



Daphne
Cisneros



Anita
Blockinger

Ulrike Hartdegen
Heiko Häusler
Monica Mayer

gamestar.de: André Linken, Florian Holzbauer

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 Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:

Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 31 17 04

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-660, Fax: 089 / 360 86-652

Vertrieb

Gesamtvertriebsleitung:

Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsassistent:

Melanie Stahl (-738)

Vertriebsmarketing:

Matthias Weber (ltg.) (-154)

Stefanie Kusseler (-451)

Ines Pariente (-506)

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Tel.: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IVW Q III/2006): **248.105** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW Q 9/2006):

26.761.243 Page Impressions

4.145.319 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin



Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

Anzeigenkontakt

Print, Online, DVD, Events:

Anzeigenleitung:

Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung:

Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung:

Philipp Johnsen (-691)

Christoph Knittel (-629)

Vasilii Tsalas (-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

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
IT-STRATEGIE FÜR MANAGER

LESERBRIEFE

HARDWARE-WAHN

Ein dreifaches Hurra für Gunnars Kolumne! Ich (und andere Spieler wohl auch) frage mich schon seit einiger Zeit, wofür bei nicht wenigen Spielen diese geradezu astronomischen Hardware-Anforderungen gestellt werden. Diesen Aufrüstungswahnsinn mache ich schon lange nicht mehr mit, sondern reagiere im Einzelfall schlichtweg mit Kaufverweigerung.

Alex Segmüller

Was nützen tolle neue bunte Spiele, wenn sie nicht mehr auf dem Rechner laufen? Anscheinend muss man nun alle paar Monate den PC nachrüsten. Zum einen sollte gewährleistet sein, dass Spiele eine bessere Abwärtskompatibilität besitzen, zum anderen sollten die Spiele auch so sauber programmiert werden, dass bestehende Hardware optimal ausgenutzt wird. Oder wird PC-Spielen in der Zukunft ein so teures Hobby, das es nur noch etwa für die »reiche Oberschicht« ist?

Norbert Meyer

Ich kann gut verstehen, warum manche PC-Spieler zum Konsolenspieler werden. Da kauft man sich einmal seine Konsole, und das war's auch schon. Ab dann fließt das Geld nur noch in die Spiele.

Florian Röwer

Meiner Meinung sind die Spielezeitschriften an dieser Entwicklung nicht ganz unschuldig: Die neuen Spiele erhalten sehr gute Noten für die Grafik (siehe Neverwinter Nights 2, Anno 1701 oder Dark Messiah). Von dieser Grafik hat man aber nur was, wenn man einen starken Rechner besitzt. Warum sollten die Hersteller Rücksicht nehmen, wenn sie hohe Noten einsammeln?

Axel Zimmermann

Jeder Hersteller will das schönste Spiel im Handel haben. Aber was nützt mir das, wenn mein PC schon wieder zu langsam ist, um das Potenzial solcher Augenweiden auch nur annähernd zu nutzen? Darum mein Vorschlag: Wie wäre es mit einer Abwertung, wenn ein Spiel derartige Anforderungen an den Durchschnitts-PC stellt, dass nur sehr wenige Menschen es so spielen können, wie es beworben wird?

Andreas Hauk



Gothic 3: »Die Zeiten, in denen ein Spiel ungepatcht durchgespielt werden konnte, sind Nostalgie.«

GameStar Was ist ein Durchschnitts-PC? Auf dem Markt gibt es so viele Komponenten und Konfigurationen, dass eine klare, wertungsrelevante Abgrenzung schwer fällt. Noch dazu ist es äußerst subjektiv, ab wann ein Spiel zu langsam läuft; manche Spieler werfen schon unter 30 Frames das Handtuch, manchen genügen auch 10 Frames. Das hängt auch vom Genre ab. Unsere Wertung bezieht sich auf das Spiel in der bestmöglichen Darstellung bei flüssigem Spielablauf. Wenn das schwer zu erreichen ist, beschreiben wir es ausführlich im Text und im Technik-Check.

Gunnar Lott

GOTHIC 3

Auch Gothic 1 und 2 waren sperrige Spiele, die eigentlich alles falsch machten, was man an einem Rollenspiel falsch machen konnte – bis auf die Tatsache, dass man wie gebannt vor dem Monitor saß und diese Welt unbedingt erforschen wollte. In Gothic 3 wird diese Illusion vor allem durch einige höchst unfaire Momente zerstört. Ich habe ja nichts gegen fordernde Spiele, aber wenn ich als strahlender Held trotz Flammenschwert und immerhin Level 20 gegen ein blödes Wildschwein gnadenlos untergehe, weil ich in einer myste-

riösen Angriffskette gefangen bin, steigt bei mir unweigerlich der Drang, meine Maus an der Wand zu zerschmettern, so wie ich eigentlich das Wildschwein hätte zerschmettern müssen. In solchen Momenten beschleicht mich das Gefühl, 50 Euro in den Müll geworfen zu haben.

Matthias Koletzko

Ich habe selten so eine Wut gegen ein Spiel gehabt. Was bitte haben sich die Entwickler dabei gedacht, als sie die Tiere so programmiert haben, dass sie wie ein Maschinengewehr auf einen einschlagen und man nichts mehr machen kann?! Nicht kontern, nicht mal weglaufen. NICHTS! Jedes Mal, wenn ich bei solch einer unfairen Schei** sterbe, darf ich zwei Minuten den Ladebalken beobachten, um danach meistens gleich wieder getötet zu werden. Ich kann meine Wut gar nicht in Worte fassen, ohne herumzufluchen! Wenn das nicht bald mit einem Patch behoben wird, dann erleide ich noch einen Herzinfarkt!

Tobias Sparr

Christian schreibt in seinem Kommentar zum Gothic-3-Nachtest korrekt: »Dürfte so nicht im Laden stehen« und »Dass das Heil-Patchen von kaputten Spielen heutzutage als normal gilt, ist ein Trauerspiel.« Ich kann euch sagen, warum es als voll-

kommen normal gilt und warum solche Spiele im Laden stehen: Es liegt unter anderem daran, dass Spielezeitschriften solchen Spielen, die auch nach dem ersten Patch noch mit groben Bugs behaftet sind, Bewertungen von 86 Punkten (!) geben. 86 Punkte sind eine klare Kaufempfehlung! Man kann nicht einerseits »Dürfte so nicht im Laden stehen« sagen und andererseits »Dieses Spiel sollte man kaufen!« Den Einwand »Aber das Spiel macht trotzdem Spaß« lasse ich nicht gelten. Wenn bei einem neuen Automodell alle zehn Minuten der Motor kräftig stottert, dann würde kein Automagazin für so ein Auto eine Kaufempfehlung aussprechen – egal wie viel Spaß das Fahren mit dem Flitzer während dieser zehn »guten« Minuten auch machen mag. Kaputt ist kaputt.

Marc Greis

Die Zeiten, in denen ein Spiel bei seinem Erscheinen getrost ungepatcht durchgespielt werden konnte, sind wohl nur noch Nostalgie. Die Hersteller scheinen immer noch zu wenig Geld in eine ordentliche Qualitätskontrolle zu investieren. Ich denke, dass das langfristig die Käufer abschreckt und letztendlich die Verkaufszahlen senkt. Und was lernt der PC-Spieler aus diesen Fakten? Richtig: Kaufe niemals ein Spiel bei seiner Veröffentlichung!

Martin Michael

Vielen Dank für euer tolles Abo-Extra: die Gothic-3-Karte. Ich finde jedoch, so etwas gehört nicht in eine Spielezeitschrift, sondern gleich in die Spielepackung.

Marcel Kunzmann

GOTHIC 3 BUG-VIDEO

Vielen Dank für das lustige Bug-Video zu Gothic 3. Ich halte das für eine hervorragende Art, mit dem Trend der Publisher umzugehen, Spiele immer verfrühter und fehlerhafter auf den Markt zu werfen. Ihr stellt Gothic 3 auf unterhaltsame Art bloß.

Alexander Becker

Das Bug-Video zu Gothic 3 hat durch die extrem lustigen Kommentare von Christian dafür gesorgt, dass ich vom ganzen Lachen Magenschmerzen bekommen habe. Großes Lob an euch dafür!

Benjamin Klatte

SAM & MAX

Ich habe mir grad die Demo von Sam & Max heruntergeladen und war begeistert. Eigentlich spiele ich nie Adventures, der Witz und die Logik der Rätsel haben es mir



Sam & Max: »Nicht auf Hammergrafik kommt es an, sondern auf die Intelligenz und die Liebe, die ein Entwickler in sein Spiel steckt.«

aber angetan. Nach Beenden der Demo habe ich mir das Spiel sofort gekauft und war sehr zufrieden. Wenn die zweite Episode herauskommt, werde ich bestimmt einer der ersten sein, der sie sich herunterlädt. Das beweist mal wieder, dass es nicht auf Hammergrafik ankommt, sondern auf die Intelligenz und die Liebe, die ein Entwickler in sein Spiel steckt. Ich hoffe, dass viele Leute das Spiel kaufen, damit noch weitere Episoden erscheinen.

Daniel Boston

DEFCON

„Atomkrieg spielen! Geht’s noch?“, fragt Petra. Aus meiner Sicht gibt’s da nur eine Antwort: Nein! Defcon mag ein gut gemachtes und optisch ansprechendes Spiel sein, mit dieser Thematik braucht es jedoch kein Mensch! Obwohl oder vielleicht gerade weil es so abstrakt ist – ich schicke Millionen Menschen in den Tod, ohne mir tatsächlich über diese Situation Gedanken machen zu müssen, weil ich weder bildhafte noch akustische Eindrücke des Szenarios geliefert bekomme. In jedem Kriegsspiel, sei es Shooter oder Strategie, erhalte ich zumindest eine Ahnung von den Schrecken eines Krieges. Es stellt meiner Meinung nach immer noch einen Unterschied dar, ob ich irgendwo in einer fiktiven Geschichte als Soldat um mein Überleben kämpfe oder ob ich, wie in Defcon, als Manager des Massenmords nur an ein paar Hebeln zu ziehen brauche, um auf einen Schlag ganze Völker auszurotten.

Hannes Vatter



Defcon: »Ich schicke Millionen in den Tod, ohne mir Gedanken machen zu müssen.«

FEHLER!

GameStar-Fehler sind Qualitätsfehler. Unter kaum menschenwürdig zu nennenden Bedingungen in den hitzeschwülen Fehlerminen des Münchener Untertagebaus geschürft, reifen die druckveredelten Rohpatzer 30 Jahre in Eichenholzfasern, bevor sie vom Chefredakteur persönlich mit purpurnen Seidenapplikationen bestickt und im Panzerwagen zur Heftproduktion eskortiert werden. Wenige Tage später bringen sie die Augen auch der anspruchsvollsten Leser zum Glitzern, die uns ihre Begeisterung über neu entdeckte Kleinode an brief@gamestar.de melden.

PREVIEW: ALAN WAKE

»Dass Redakteure nicht gut behandelt werden und auf engstem Raum eingesperrt leben müssen, ist ja hinlänglich bekannt«, weiß Sebastian Storz. »Doch wie klein ist die GameStar-Redaktion eigentlich, dass sich Herr Lott in der Preview zu Alan Wake bereits über die »frei befahr- und begehbaren zehn Quadratmeter Areal« freut?« Zehn Quadratmeter, somit »spielt die Handlung bestimmt im Anhänger des Lastwagens, der zu Beginn in das Auto der Hauptperson rast«, orakelt Manuel Petersen, »da dürfte die Spieldauer dann wohl auch unter eine Stunde liegen«, mutmaßt Stefan Hassel. Was uns dagegen Sorgen macht: Seit drei Tagen hat sich Gunnar in seinem zehn Quadratmeter großen, frei befahrbaren Kühlschrank eingeschlossen und ernährt sich nur von seinem Vorrat in Blattgold gewickelter Kaviar-Trüffel. Soweit eigentlich alles paletti, aber er kann jeden Moment wieder herauskommen, und was dann?!

MAGAZIN: GAMESTAR INTERAKTIV

Die Sprechblasen in einem Foto sollten Sie für GameStar Interaktiv ausfüllen, bat Michael Graf und fragte: »Worauf besinnt sich der ältere Herr (Bruce Shelley) auf der linken Seite im Augenblick?« Links, so informierte uns Johannes van Balen, sei aber »da «-«, und dort steht auf dem Foto Heiko. »Keine Ahnung«, zuckt Johannes die Schultern, »ob Heiko schon als älterer Herr durchgeht.« Natürlich nicht. Richtig wäre »älterer Kerl« oder »älterer Bengel« gewesen. Schuld ist dennoch Michael Graf, der zwar nachweislich an einer Alt-Jung-Schwäche leidet, aber trotzdem in aller Form entschuldigend vor Ihnen buckelt, wie wir auf dem Foto rechts dokumentieren.

TEST: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Andreas Niebauer wunderte sich über den Test zu **Dark Messiah of Might & Magic** von Petra Schmitz: »In der Test-Wertung hat das Spiel 9 Punkte bei der Grafik und im Leveldesign. In der Action-Liste steht aber Grafik 10 und Leveldesign 8!« Nun ist es ja so: Petra hat's nicht so mit Zahlen. Ob man ihr nun drei oder dreitausend Euro Gehalt zahlt, sie lächelt immer wie ein schnul-lerlutsches Honigkuchengör. Schweißausbrüche und Angst-schübe beim Nachrechnen können wir ihr trotzdem nicht erspa-ren; nach rund vierzig Minuten Fingerzählen wird unter dem Schreibtisch die Antwort hervorgeweint: Korrekt ist die Punkte-verteilung aus dem Test. Tröstend legen wir hinterher »eine Million« Schokolebkuchen (zwei) auf Petras Schreibtisch und er-freuen uns an ihrem perlenden Kinderlachen.

EXTRALEBEN: MODS

»Die Mod«, schrieb Petra Schmitz im Extraleben-Teil über **Civilization 4: The Ancient Mediterranean**, »liegt genau wie das Hauptspiel in fünf Sprachen vor – Deutsch, Italienisch, Französisch und Englisch.« Da stützte Martin Bürki, rechnete und kam trotz mehrmaligen Nachzählens nur auf vier Sprachen. Nun ist es ja so: Petra hat's nicht so mit Zählen. Sie habe »alle Sprachen aufgelistet, die's auf der Welt überhaupt gibt«, erklärt sie ernst, »und sogar noch eine hinzuerfunden, dieses Französisch oder so.« Nun wissen wir aus gut unterrichteter Quelle, dass es noch mindestens zwei erfundene Sprachen mehr gibt, nämlich Klingonisch und Latein, Petra also mit etwas Sorgfalt und Recherche diesen dussligen kleinen Fehler hätte vermeiden können. Doch wie jemanden bestrafen, dem man nichts wegnehmen kann, weil sie eh nicht weiß, wie viel sie vorher hatte? Natürlich durch sofortige Verbannung in Gunnars Kühlschrank, wo sie seither selig auf »zehntausend« frei befahrbaren Quadratmetern lebt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**SPIELETESTS****Wie wird eigentlich entschieden, welcher GameStar-Redakteur welches Spiel testet?**

Alle GameStar-Redakteure haben Genre-Spezialisierungen. Wer ein Spiel testet, hängt von dieser Spezialisierung ab, aber auch von Erfahrung mit den Vorgängern und vergleichbaren Titeln. Die Entscheidungen darüber, wer welches Spiel testet, fallen auf den wöchentlichen Redaktionskonferenzen. In den allermeisten Fällen melden sich die Redakteure freiwillig für ihre Tests.

DIRECTX10**Brauche ich eine neue Grafikkarte, um Spiele mit DirectX 10 spielen zu können?**

Ja. Sie profitieren nur dann von DirectX-10-Effekten, wenn Ihre Grafikkarte DirectX 10 auch unterstützt. Die meisten Spiele werden auf absehbare Zeit trotzdem laufen, allerdings mit DirectX 9. Um eine Aufrüstung kommen passionierte Spieler aber über kurz oder lang nicht herum.

BATTLEFIELD 2142

Ich bin etwas verwundert über den Test zu Battlefield 2142. Im Text wird mit keinem Wort erwähnt, dass es in dem Spiel Werbung gibt; und zwar aus dem Internet geladene und für den Spieler angepasste Werbung. Neben dem Datenverkehr dafür dürfte es für nicht wenige Spieler auch um Bedenken gehen, welche Daten nun genau ausgelesen werden. Trotz Werbung ist das Spiel mindestens so teuer wie Battlefield 2, obwohl es mehr oder weniger eine Neuauflage ist. Das hätten ihr im Test erwähnen müssen.

Christian Steuck

GameStar Diese Werbung gibt es derzeit noch nicht im Spiel, es sind lediglich Platzhalter für die Zukunft vorgesehen. Aber ja, stimmt: Wir hätten darauf hinweisen sollen und werden das in Zukunft auch tun.

Fabian Siegmund

TEAM-CHECK

Ich habe die seit neun Ausgaben existierende Rubrik »Team-Check« mal analysiert. In neun Ausgaben GameStar wurden im Team-Check 45 Spiele dem Redakteursurteil unterzogen. Die Höchstwertung bekamen nur Oblivion, Spellforce 2 und Prey. Das Minimum von einem Stern sahten

das Eulemburg-Experiment und D&D Online ab. Die von den Redakteuren vergebene Durchschnittswertung liegt bei 2 von 3 Sternen. Action, Strategie und Abenteuer sind fast gleichmäßig repräsentiert und waren zwischen elf- und 15mal vertreten, Sportspiele dagegen nur sechsmal. Fleißigste Redakteure waren Markus Schwerdtel und Heiko Klinge, sie haben alle Spiele bewerten können. Dazu kommt Jörg Spormann, der in den drei Ausgaben seines Team-Check-Dienstes noch nicht so viele Gelegenheiten hatte, ein Spiel zu verpassen. Richtig faul waren dagegen Christian Schmidt und Petra Schmitz (liegt's am Namen?) – beide haben sieben Spiele ausgelassen. Strengster Redakteur war Mick Schnelle, der im Durchschnitt nur 1,7 Sterne verteilte. Fabian Siegmund war mit 1,8 nicht viel gnädiger. Gönnerhaft gaben sich dagegen Gunnar Lott, Michael Trier, Markus Schwerdtel und Jörg Spormann mit einer Durchschnittswertung von 2,3. Weitere Statistiken gibt's auf Anfrage. ;-)

Fabian Sobotka

MACH'S GUT!

Liebe GameStar! Ein abgefallenes Blatt kehrt nicht zum Baum zurück. Ich möchte dir diese E-Mail widmen, da du mir nach all den Jahren meines Abonnements näher gekommen bist als irgendeine Zeitschrift mit bloßen Bildern und Buchstaben. Wie man es auch bei einem guten Freund macht, der zum Beispiel in eine andere Stadt weg zieht, möchte ich mich bei dir verabschieden. Mein oberstes Fach im Regal ist jetzt komplett gefüllt mit dir – von Januar 2001 bis zur aktuellen Ausgabe Dezember 2006. Das sind insgesamt 60 Ausgaben, 60 Erinnerungen, die mich mein Leben lang begleiten werden, wie du auch mich treu begleitet hast. Leider gehen unsere Wege in verschiedene Richtungen, so dass ich leider nur noch wenig Zeit habe, mich mit der Spielewelt zu beschäftigen. Ich hoffe, du verzeihst mir diese Entscheidung. Ich werde dich auf jeden Fall öfters besuchen kommen... dann zwar in digitaler Manier auf deiner Webseite, aber so ver-



Philipp und seine GameStar-Sammlung.

lieren wir uns bestimmt nicht aus den Augen. Viele Grüße und bleib so, wie du bist!
Philipp Ruch

GameStar Lieber Philipp, danke, dass du mir all die Jahre die Treue gehalten hast! Deine Abschieds-E-Mail war rührend. Ich werde dich vermissen... aber ich freue mich, wenn wir uns online sehen! Alles Gute,
Deine GameStar

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 Kundendienst
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 01/2007 mit DVD - ab 01.12. am Kiosk!

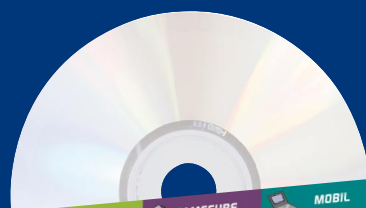
Großer GamePro-Relaunch: Neues Wertungssystem, neue Optik!

Titelstory: Wii kommt: Alles zum Launch von Nintendos Wunderkonsole + Megatest von Legend of Zelda: Twilight Princess.

Außerdem: Playstation 3 in Japan und USA, wir durchleuchten Hardware und Spiele.

Previews: Final Fantasy 12, Lost Planet, Alan Wake, Okami u.v.m.

Im Test: Action-Kracher Gears of War und Rainbow Six: Vegas.



SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Unser Jungredakteur Heiko Klinge (hier »rechts«, siehe Fehlerrubrik in den Leserbriefen) und Bruce Shelley (der Chefentwickler von **Age of Empires 3**) wurden zusammen gesehen. Ganz oft sogar, von Ihnen! Denn im letzten Heft hatten wir Sie gebeten, ein Bild der beiden mit subversiven Sprechblasen zu füllen. Über 120 Leser haben mitgemacht! Auf dieser Seite präsentieren wir die schönsten Werke, die wir zudem mit jeweils einem Preis belohnen.

GR



Björn Glassmeier



Volker Gast



Fabian Mehrke



Philip Zahn



Dennis Dehmelt



Philip Nadler



Julian Schmid



Matthias Wedler



Thomas Dreiling

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Auch Spielhelden haben ein Privatleben. Das wollen wir sehen: Zeichnen Sie ein Bild, das einen prominenten PC-Charakter im privaten Umfeld zeigt, beim Essen, beim Sonnen, beim Saubermachen! Werden Sie zum Paparazzo für die GameStar-Klatschspalte! Beispiele:

Lara wischt Staub im Herrenhaus!
Gordon Freeman schlürft Spaghetti!
Der Duke döst auf der Gammelschuh!

Wer die schönste Zeichnung einschickt, darf künftig auch im echten Leben Promis jagen: Gemeinsam mit RTL Enterprise verlosen wir die **Digitalkamera Pentax Optio T10** zum Spiel **Zoom – Paparazzi im Einsatz**. Im Adventure lauern Sie Promis auf, um heimlich das schönste, peinlichste, charmanteste Foto aller Zeiten zu knipsen. Die **Optio T10** ist die ideale Kamera für Autogrammjäger: Die kompakte 6-Megapixel-Digicam mit dreifachem optischem Zoom hat einen beschreibbaren Monitor. Wer ein Bild von seinem Star ergattert, kann sich die Widmung gleich auf die Kamera schreiben lassen! Infos zu Pentax und zur **Optio T10** gibt's unter www.pentax.de.

Der Einsendeschluss ist der 9. Dezember, bitte senden Sie uns Ihre Zeichnungen gemeinsam mit Ihrer Postadresse.



Ihre Werke schicken Sie an:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Promis privat«

Beziehungen in virtuellen Welten

IM SPIEL VERLIEBT

Man kann in Online-Spielen miteinander kämpfen; und man kann sich ineinander verlieben. Fällt es uns in Spielen leichter als im echten Leben, Beziehungen zu knüpfen? Eine psychologische Antwort.

Treffen sich zwei Studentinnen auf der Straße, alte Schulfreundinnen vielleicht, jede hat einen Kerl an der Hand. Sie begrüßen sich überschwänglich und stellen sich ihre Freunde vor: »Das ist Chris!« – »Das ist Fabian.« Während die Jungs ein bisschen durch die Gegend gucken, schwätzen die Mädels wild gestikulierend drauflos. »Wo hast du den aufgega-belt, ist ja süß!« – »In der Disko. Und du?« (Was wäre in einem solchen Moment die richtige Antwort? »Beim Erkunden wunder-schöner Landschaften in Mulgore?« »Beim Bekämpfen widerlicher Hordler, die unser aller Leben gefährden.«? »Beim Questen im Wald von Elwynn.«?) Leichtes Zögern. »Wir haben uns beim Computerspielen kennen gelernt.« – »DU? Spielst Computerspiele?« Betretenes Schweigen.

Auch wenn diese Situation immer öfter eintritt – also dass sich Pärchen im wirklichen Leben (»Real Life«, RL) beim gemeinsamen Spielen in der Virtuellen Welt kennen und lieben lernen –, wird sie häufig noch mit einem fast mitleidigen Lächeln quittiert – im besten Fall. Warum ist die gesellschaftliche Skepsis, was PC-Spiele (oder

Internet im Allgemeinen) und Beziehungen angeht, so hoch? Und was sind die tatsächlichen Vor- und Nachteile, sich beim Spielen kennenzulernen? Sind es reine Vorurteile, die davon ausgehen, dass eine Beziehung, die online anfängt, nicht so gut sein kann wie eine aus dem wirklichen Leben? Diesen Fragen wollen wir nachgehen.

Beziehung im echten Leben

Im echten Leben kann man in vielen Situationen Leute kennenlernen: in der Bar, in der Disko, in der Schule oder auf der Uni, beim Sport, im Kino. Beim Ausüben seines Lieblingshobbys. Durch Freunde und Bekannte, durch Zufälle. Man könnte auch fremde Menschen auf der Straße ansprechen, wenn man sich nur trauen würde. Was unterscheidet dieses Kennenlernen von dem im Spiel? Meistens hat man nicht den Mut oder die passende Gelegenheit, jemanden anzusprechen, auch wenn er / sie einem im Grunde genommen sehr gut gefällt. Man hat Angst davor, zurückgewiesen zu werden. Man befürchtet, vielleicht sogar Dinge zu hören, die man nicht hören möchte. Dahinter steckt ein Mechanismus,

der gleichzeitig simpel und komplex ist. Simpel, weil er sich aus wenigen Faktoren zusammensetzt; komplex, weil sich diese in so mannigfaltiger Weise kombinieren lassen, dass sie unberechenbar wirken. Das Modell der theoretischen Psychologie nach Dörner (PSI-Theorie) geht davon aus, dass hauptsächlich drei Motive unser soziales Verhalten beeinflussen: die Affiliation (die Suche nach Anerkennung und Zugehörigkeit zu einer Gruppe), die Bestimmtheit (das Verständnis unserer Umgebung und die Fähigkeit, diese vorauszusagen) und die Kompetenz (das Gefühl, Dinge gut zu tun und gesetzte Ziele zu erreichen).

Wenn wir uns nicht trauen, einen Fremden anzusprechen, wirken eben diese Faktoren: Wir wissen nicht, wie er sich verhalten wird (d.h. die Bestimmtheit sinkt), wir haben Angst, er könnte uns zurückweisen (die Affiliation sinkt), und damit würde er uns zu verstehen geben, dass wir nicht gut genug sind (folglich sinkt die Kompetenz). Menschen sind darauf ausgelegt, ihre Bedürfnisse zu befriedigen, denn dies verursacht Lust. Wenn eine Situation der Zurückweisung eintritt, bleiben drei



Gemeinsame Quests in bewährten Gruppen stärken die Bindung zwischen den Spielern und führen zu Vertrautheit.

Bedürfnisse gleichzeitig unbefriedigt – und das ruft massive Unlust hervor. Diese Situation gilt es also zu vermeiden. Aus diesem Grund machen wir unter normalen Umständen nur dann etwas so Riskantes wie jemand Unbekannten anzusprechen, wenn von der Situation wenig Gefahr ausgeht; wenn ich zum Beispiel mit einer Gruppe unterwegs bin, die mich bestärken könnte, falls ich einen Korb kriegen sollte (Affiliation), oder wenn ich mich gerade so toll fühle (etwa wegen einer bestandenen Prüfung), dass mir selbst eine Zurückweisung nichts anhaben könnte (Kompetenz). Oder aber ich nähere mich jemandem, der offensichtlich etwas tut, was mir ebenfalls Spaß macht. Je besser ich eine bestimmte Umgebung kenne (die Verhaltensmuster einer bestimmten Gruppe zum Beispiel), desto besser kann ich voraussagen, wie sich jemand innerhalb dieser Gruppe verhalten wird, was meine Unbestimmtheit erheblich senkt. Nur, was hat das alles mit Computerspielen zu tun?

Beim Computerspielen kennengelernt

Computerspielen ist offensichtlich ein Hobby, das sehr viele Menschen teilen, und in vielerlei Hinsicht ein Hobby wie jedes andere: Man betreibt es aus Leidenschaft (bis zu gewissen Grenzen zumindest, bevor es zu einer Obsession wird), man kann viel Zeit (und Geld!) investieren, man kann es gemeinsam mit anderen ausführen, und es beschäftigt einen auch dann weiter, wenn man es gerade nicht direkt erleben kann. Im Hinblick auf die Kommunikation sind Computerspiele

aber in vielen Aspekten unterschiedlich von anderen Zeitvertreibern. Das hängt hauptsächlich mit fünf Punkten zusammen, die in der Regel nicht klar abgegrenzt, sondern ineinander verschränkt sind.

1. Kommunikation

Computerspiele haben zunehmend eine kommunikative Dimension angenommen, die vor einigen Jahren noch nicht zu erwarten war. Zwar saßen wir als Kinder oft zusammen vor der Kiste, doch konnten höchstens zwei Leute gleichzeitig spielen, die anderen schauten nur zu. Aber der spielende Mensch will mit anderen Menschen Kontakt haben. So entstanden Netzwerkspiele, riesige LANs und eine immer stärker werdende Tendenz zu Onlinespielen. Parallel verbesserten sich die Möglichkeiten, Kommunikation ins Spiel einzubeziehen; Spiele übernahmen externe Technologien wie Chats, Freundeslisten oder Sprachverbindungen (etwa Teamspeak oder Skype). Solche Hilfsmittel dienen nicht nur dem Austausch zwischen den Spielern, sondern vor allem auch ihrer Vernetzung. Der Teamgedanke aus dem Sport überträgt sich sofort auf das Spiel, sobald mehrere Spieler gemeinsame Ziele verfolgen. So entstehen Gilden, Clans und Communities – Gemeinschaften, die nicht nur eine Partie lang halten, sondern langfristige und klar motivierte Bindungen eingehen. In solchen Gruppen kann man sich Anerkennung sichern – gut für die Affiliation. Gleichzeitig sind diese Communities an gewisse (explizite oder implizite) Regeln gebunden, was ihr Verhalten recht berechenbar macht (Bestimmtheit).

DIE AUTORIN

Monica Mayer promoviert am Institut für Theoretische Psychologie an der Universität Bamberg. Sie erforscht, warum Menschen Computerspiele spielen, und erhofft sich dadurch Einblicke in die Funktionsweise der menschlichen Psyche. Sie hat eine menschliche Priesterin Level 60 auf Theredras und spielt neben World of Warcraft überwiegend Aufbau- und Strategiespiele wie Age of Empires 3, Dawn of War und Die Gilde.



2. Gespielte Gefühle

Weil textbasierter Kommunikation eine emotionale Ebene abgeht, haben sich im Internet seit langem Emoticons (Smilies) als Symbole für Gefühle etabliert. Spiele, die ihre Welt visuell darstellen, gehen einen logischen Schritt weiter: In Onlinespielen müssen Spieler nicht mehr schreiben, dass sie zwinkern, sondern können ihren Charakter zwinkern lassen. Tanzen, Witze erzählen, (aus-)lachen, weinen, grüßen, verbeugen, beleidigen, applaudieren, dies sind nur einige der Sachen, die man seine Spielfigur (hier am Beispiel **World of Warcraft**) ausführen lassen kann. Viele davon dienen ausdrücklich der intermenschlichen Kommunikation.

Nun macht es aber einen Unterschied, ob ich diese Aktion im Spiel ausführe oder im echten Leben. Ich kann sehr viel offener gähnen, schlafen, lachen, tanzen, als ich es in der Realität tun würde. Die Vorstellung, mitten im Gespräch mit Jemandem das Tanzen anzufangen, ist recht lächerlich, im Spiel dagegen recht normal. Gleichzeitig kann ich auch leichter flirten oder küssen, denn diese Möglichkeiten gehören ja zum Funktionsumfang des Spiels. Und solche Aktionen werden hier ja auch nicht ganz so ernst genommen. Oder...?



Die Spielfiguren in Online-Spielen wie Guild Wars sind optisch äußerst attraktiv. Der Glanz strahlt auf die spielende Person ab.

3. Die Hemmschwelle

Damit Kommunikation überhaupt beginnen kann, muss die Hemmschwelle zum Ansprechen überwunden werden. Diese Hemmschwelle ist in virtuellen Räumen deutlich gesenkt – auch und besonders in Spielen. Denn durch die Spielregeln ist das grundlegende Interesse meistens das gleiche, nämlich, die Herausforderungen des Spiels zu bewältigen. Dabei können andere Spieler helfen. Deshalb ist es akzeptabel und erwünscht, Mitspielern Fragen zu stellen; zum Beispiel, ob sie die gleiche Quest machen, um sich nicht in die Quere zu kommen. Oder aber gleich zusammen zu spielen. In Gruppensituationen ist die Basis für beständige Kommunikation gelegt.

In dieser Umgebung fällt es in der Regel sehr leicht, ein gemeinsames Thema zu finden. Während man nebeneinander Mobs kilt, jeder ganz natürlich seine Stellung innerhalb der Gruppe findet und seine vom Spiel angelegte Funktion ausführt, kann man gut gemeinsame Entscheidungen treffen («Lass uns mal nach Norden gehen»), sich über Spielerfahrungen austauschen, Erlebnisse berichten und schließlich schlicht und einfach – plaudern.

Die vertraute Spielsituation, die gemeinsamen Interessen, die Erwünschtheit von Fragen und die Kommunikationsmittel, die das Spiel ganz selbstverständlich zur Verfügung stellt, all diese Faktoren senken die Hemmschwelle, mit anderen Spielern Kontakte zu knüpfen.

4. Positive Grundstimmung

Während man spielt, hat man (meistens) Spaß. Diese positive Laune erklärt sich durch unser psychologisches System: Das Spiel ermöglicht es auf einfache Weise, ein Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln (Affiliation), durch Spielerfolge Kompetenz zu tanken (vor allem im Vergleich zum echten Leben, wo Erfolgserlebnisse in der Regel viel seltener und härter erarbeitet sind), aber auch Unbestimmtheit zu reduzieren, da die virtuelle Welt viel leichter



In Gilden und Gruppen unterhalten sich Online-Spieler über Chatfenster oder per Headset (Guild Wars).

vorhersehbar ist als die Realität. In Rollenspielen ist man ständig dabei, sich weiter zu entwickeln, bessere Gegenstände zu erhalten und zu siegen. Das macht glücklich! Diese positive Grundstimmung – die auch zu einem positiveren Bild von uns selbst und der Anderen führt – erleichtert es uns, Kontakt zu Mitspielern aufzunehmen, da man sich insgesamt mehr zutraut.

5. Kontrolle der Intimität

Der Grad der Intimität zwischen Personen lässt sich in einer virtuellen Spielwelt wesentlich einfacher kontrollieren als in der Realität. Unliebsame oder aufdringliche Charaktere können mit einem »Ignore«-Befehl komplett abgeblockt werden. Umgekehrt erlauben Freundeslisten und automatische Anwesenheitsbenachrichtigung, schnell beliebte Personen wiederzufinden. Gemeinsame Gruppenzugehörigkeiten (Gildenbeitritte, Clan-Mitgliedschaft etc.) lassen sich im Spiel leichter eingehen (und beenden) als im echten Leben. Jemandem in die Augen schauen zu müssen, verstärkt die soziale Hemmschwelle, die uns daran hindert, andere zu verletzen. Die flexible Entscheidung darüber, schnell Nähe zu finden und bei Bedarf schnell wieder Abstand zu gewinnen, macht die virtuelle Kommunikation schwerelos und attraktiver, aber auch unverbindlicher als den gegenseitigen Austausch in der Realität.

Ich bin, was ich bin?

Eines der grundlegenden Angebote von Rollenspielen ist schon im Genre-Namen enthalten: in eine Rolle zu schlüpfen. Was für die Spielerfahrung bereichernd ist, kann bei der Kommunikation zum Hindernis werden. Denn hinter den Charakteren stecken Menschen, die keinerlei Ähnlich-

keit mit ihrer Spielfigur haben (müssen). Vor Augen haben wir aber den Charakter samt seines Aussehens und seiner Attribute (in der Regel: stark, schön, schnell). Man bildet Vorstellungsbilder in Bezug auf eine Person, und diese sind auch vom Erscheinungsbild im Spiel geprägt. Wird die attraktive Elfenkriegerin von einer attraktiven Frau gespielt? Oder von einem Mann? Ist der Mensch hinter dem Elfenpaladin wirklich edel und gut? Wer will, kann sich verstecken, sich anders geben, als er im echten Leben ist, und nur bestimmte Seiten seiner selbst präsentieren.

Allerdings: Menschen wählen Spielcharaktere nicht ohne Grund, sondern handeln auch da motiviert, also bestimmten Bedürfnissen gehorchend. Deswegen lässt auch die Charakterwahl auf persönliche Einstellungen schließen. Die sind natürlich nicht eins zu eins übertragbar: Nur weil jemand einen Priester spielt, lässt sich nicht automatisch darauf schließen, dass er Auseinandersetzungen aus dem Weg geht (da sich Priester im Kampf im Hintergrund halten). Das Kennenlernen anderer Spieler ähnelt in gewisser Weise dem Spielprinzip selbst: Was genau zu tun ist, um erfolgreich zu sein, muss man erst mit der Zeit herausfinden. Es erfordert Erfahrung, einen Menschen durch seinen (Spiel-)Charakter zu sehen, und kann deswegen auch als lehrreiche Beobachtungs- und Kennenlernübung angesehen werden.

Wie Zuneigung entsteht

Man macht etwas – was man gerne macht – mit jemandem zusammen und stellt dabei fest, dass man ähnlich vorgeht. Dass man ähnliches anstrebt. Dass man sich gut versteht. Dass man manchmal gar keine Worte braucht, weil man gleich denkt.



So genannte Emotes ersetzen in virtuellen Welten die Gefühlsregungen. Spielcharaktere lachen, winken oder flirten (Everquest 2).

Man vergleicht sich mit dem anderen, und stellt fest, dass man sich ergänzt. Das ist ein gutes, gewünschtes Gefühl, das man möglichst aufrecht erhalten möchte. So projiziert man das, was man sich wünscht, auf den anderen und findet ihn perfekt. Man nennt das »verliebt sein«, die Zeit, in der man den Anderen durch eine Idealbrille sieht. Diese Funktionsweise dient der menschlichen Fortpflanzung. Das Spiel erleichtert sie, denn in den stark stilisierten und oft auch optisch attraktiven Spielhelmen lässt sich alles mögliche hineininterpretieren, idealisieren und damit glücklich sein. Durch die besonderen Umstände der Spielwelt kann diese (Selbst-)Täuschung sehr lange aufrecht erhalten werden.

In der Regel leckt die Beziehung aber bald aus dem Spiel in die echte Welt, andere Medien wie E-Mail, Telefon, Bilderaustausch kommen dazu, aus dem Charakter wird eine Person. Dieser Wechsel in die Realität kann sehr hart sein. Im wirklichen Leben sieht man sich in der Regel von Anfang an – bei der virtuellen Bekanntschaft stellt man sich den anderen nur vor. In der Realität werde ich willentlich niemanden ein zweites Mal treffen, der mir nicht zumindest sympathisch und angenehm ist. In der Spielwelt kann sich eine Beziehung schon sehr vertieft haben, bevor man fest-

stellt, dass man mit dem anderen in persona nichts anfangen kann. Und die erhöhte Hemmschwelle, die nun mal in der wirklichen sozialen Welt herrscht, kann den so charmanten Mitspieler plötzlich in ein nervöses Bündel verwandeln.

Zwei, bei denen es geklappt hat

Sabine hat wegen ihres damaligen Freunds angefangen, **World of Warcraft** zu spielen. Nachdem sie sich getrennt hatten, wechselte sie die Gilde und den Server. Dort traf sie Robert – ihren jetzigen Freund. Er half, ihren Charakter hochzuziehen. Sabine und Robert zogen gern zusammen auf Quests und unterhielten sich neben dem Spielen. »Irgendwann waren wir eine festes Team«, erzählt Robert. Schließlich haben sie im Spiel geheiratet – ohne Hintergedanken, »weil wir ständig zusammen gequestet haben«, erzählt Sabine. Es war ja nichts dahinter – Robert hatte noch eine Freundin im echten Leben. Dabei zeigen gerade die Hochzeiten, wie verschwommen die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit manchmal sind. Die Hochzeit bedeutete »nichts außerhalb des Spiel«, sagt Sabine. Zögert. Und fügt dann hinzu: »So halb«, denn sie würde »keinen anderen im Spiel heiraten.« Und sie weiß, dass man »nicht gerade jeden heiratet.« Hochzeiten können sogar für handfeste Konflikte sorgen, wenn der eigene Partner im Spiel jemand anderen heiratet. Alles nur virtuell? Die Eifersucht ist oft sehr real.

Von der virtuellen in die echte Welt

Nachdem sich Sabine von ihrem Freund getrennt hatte, »haben wir angefangen, uns über Privates zu unterhalten«, erzählt Robert. »Wir haben angefangen, zu flirten, eigentlich nur aus Spaß«, sagt er. »Halt die ganzen Emotes, die du im Spiel machen kannst, und mal 'nen blöden Spruch gebracht. Doch dann ist mehr daraus geworden. Wir haben festgestellt, dass doch sehr viele Gemeinsamkeiten da sind.«

Zu einem ersten persönlichen Treffen kam es, als Robert Sabine zu seinem Geburtstag einlud; die restliche Gilde sei ja schließlich auch da. Zu dem Zeitpunkt hatte er noch eine Freundin und »überhaupt keine Hintergedanken«. Sabine fuhr die 250 km. »Interesse war da schon, sonst wäre ich nicht gefahren«, gibt sie zu, »aber ohne Absichten.« Kurz darauf trennte sich Robert von seiner damaligen Freundin. Mit Sabine, sagt er, hatte das nichts zu tun. Die beiden trafen sich weitere Male. Schließlich wurden sie ein Paar.

Sabine und Robert spielen heute noch zusammen – allerdings eher, wenn jeder bei sich zu Hause ist und 250 km Distanz die meisten gemeinsamen Tätigkeiten



Onlinespieler organisieren sich in Gilden, die sich manchmal auch außerhalb des Spiels treffen. So lernen sich Spieler real kennen.

verhindern. Beim Spielen ist es schließlich egal, ob er oder sie sich im Zimmer nebenan oder am anderen Ende der Welt befindet, solange die Verbindung stimmt. Das gemeinsame Spielen kann den Alltag erleichtern: »Wenn man mit jemand zusammen ist, der gar nicht spielt, dann hat man ständig das Problem, dass der andere nicht nachvollziehen kann, warum man schon wieder spielen geht«, sagt Robert. Wenn es dagegen beide gleich gerne tun, am besten gemeinsam, schweißt das zusammen.

Anders, nicht schlechter

Beziehungen, die in Spielen beginnen, unterliegen einer hohen Idealisierung und halten Abstand vom wirklichen, alltäglichen Leben. Somit sind sie vor Überraschungen sicherer, aber auch oberflächlich. Wie bei Beziehungen, die bereits im echten Leben anfangen, ist das Entscheidende, dass der Absprung von der Idealisierungsphase in die Liebesbeziehung (mit ihren Alltäglichkeiten und Problemen, aber auch ihrem tieferen Sinn) gelingt. Der Bruch kann bei in der virtuellen Welt gestifteten Beziehungen härter ausfallen, aber auch genauso überstanden werden. Im Grunde genommen folgen Beziehungen, die sich aus virtuellen Welten entwickeln, den gleichen Richtlinien wie Beziehungen im echten Leben: Es geht um die Zeit, die man ineinander investiert, um den Spaß, den man zusammen hat, um glückliche Zeiten, die man miteinander erlebt, aber auch um die Fähigkeit, Probleme gemeinsam zu bewältigen, Diskussionen auszutragen und sich als Person sowie als Paar etablieren zu können. Dies macht schließlich auch die Dauerhaftigkeit einer Beziehung aus, unabhängig davon, in welchem Medium sie ihren Ausgang nimmt.

Sabine und Robert sind übrigens immer noch zusammen, haben gemeinsam eine schwierige Phase seines Berufs gemeistert, eine große Distanz überwunden und schmieden bereits Pläne für ihre gemeinsame Zukunft.

Monica Mayer



Zehn Türöffner

DIE 10 EINFLUSS-REICHSTEN PC-SPIELE

Warum ist die Welt der PC-Spiele heute so, wie sie ist? Ein Grund dafür sind herausragende Spiele, die alles verändern, was nach ihnen kommt. GameStar kürt zehn Meilensteine der PC-Geschichte.

Im Laufe der rund 20 Jahre, seit denen es PC-Spiele gibt, sind viele Tausend Programme geschrieben und verkauft worden. Wie viele davon kennen Sie? Werfen Sie einen Blick auf die Namen auf diesen Seiten – die meisten davon werden Sie schon gehört, wahrscheinlich sogar gespielt haben. Jedes Medium bringt seine Meilensteine hervor: wegweisende Meisterwerke, die alles beeinflussen, was nach ihnen kommt; die Nachahmer nach sich ziehen, in denen die Originalidee weiter entwickelt wird. So verändert sich das Medium selbst, es wächst und wandelt sich. GameStar hat zehn dieser Meilensteine herausgesucht, die aus PC-Spielen das gemacht haben, was sie heute sind.

Was ist Einfluss?

Es ist nicht unbedingt bedeutend, der Erste zu sein. Etwas Neues zu schaffen ist nur dann einflussreich, wenn es erkannt und verbreitet wird. In unserer Liste stehen deshalb auch Spiele, die nicht die Urväter ihres Genres waren. **Doom** war nicht der erste Ego-Shooter, **Command & Conquer** nicht das erste Echtzeit-Strategiespiel.

Aber sie markieren beide den Durchbruch für ihr Genre. Unsere Definition von Einfluss geht weiter als nur bis zur reinen Mechanik. Manche Spiele entwickeln Strahlkraft, die über ihr Medium hinausgeht. Sie beeinflussen die Hardware-Entwicklung; sie bestimmen den Blick der Gesellschaft auf Spiele. Sie schaffen Aushängeschilder und stoßen Debatten an. Sie verführen Nichtspieler zum Spielen.

Unsere Experten

Um die zehn einflussreichsten PC-Spiele auszuwählen, hat sich die GameStar-Redaktion Hilfe geholt. Mit Bruce Shelley und Peter Molyneux geben zwei renommierte Spiele-Designer und Branchenveteranen ihre Einschätzung zur Bedeutung der Spiele wieder. Bruce Shelley ist seit 1988 Designer; auf sein Konto gehen unter anderem Hits wie **Railroad Tycoon** oder **Age of Empires**. Derzeit arbeitet er am Echtzeit-Strategiespiel **Halo Wars**. Peter Molyneux ist der Gründer des legendären Entwicklerstudios Bullfrog und heute Chef von Lionhead. Seine Karriere begann 1989 mit **Populous**; derzeit arbeitet er an **Table 2**.

DIE GAMESTAR-EXPERTEN



Bruce Shelley (links) entwickelt als Designer seit 18 Jahren Spiele. Peter Molyneux (rechts) ist seit 17 Jahren in der Branche aktiv.



World of Warcraft könnte selbst eines der einflussreichsten Spiele werden; noch ist seine Wirkung aber nicht komplett abzusehen.

KING'S QUEST



Wegbereiter: Mystery House
Enkel: alle Sierra-Serien

Mit **King's Quest** beginnt 1984 das Grafik-Zeitalter am PC. **King's Quest** ist bei weitem nicht das erste grafische Spiel. Aber es ist der erste PC-Titel, der

Bilder nicht nur als Illustrationen für Texte nutzt, sondern als Spielwelt, in der sich eine Figur bewegt. Diese Figur ist Sir Graham, Märchenprinz und Thronanwärter, der ziemlich nichtssagende Abenteuer erlebt. Aber die Qualität des Spiels ist nicht das Entscheidende. Sondern die Brillanz der neuen Erfahrung, in ein Spiel einzutreten und eine Geschichte nicht nur erzählt, sondern auch gezeigt zu bekommen. Dieser Grad an Interaktivität ist wegweisend. **King's Quest** löst einen Adventure-Boom aus, der über ein Jahrzehnt lang anhält und schnell Meisterwerke hervorbringt, die den Urvater weit hinter sich lassen. Sierra zieht noch eine andere Lehre. Mit **King's Quest** hält das Serienkonzept bei Spielen Einzug, dessen eherne Regel be-

Sierra On-Line, 1984

sagt: Wenn etwas Erfolg hat, setze es fort. In 14 Jahren bringt es die Reihe so auf insgesamt acht Episoden; ihr letzter Teil beschließt 1998 die goldene Adventure-Ära.



»King's Quest verband Text mit Grafik und legte so den Grundstein für ein florierendes Genre. Und es hat uns die Bedeutung von Speichern und Laden beigebracht.«



»King's Quest hat die Welle der Point&Click-Adventures losgetreten. Die augenzwinkernde Handlung und die Erzählstruktur waren Vorläufer für die Erkenntnis, dass die Geschichte eines Spiels genauso wichtig ist wie die eigentliche Mechanik.«

TETRIS

Spectrum Holobyte, 1987



Wegbereiter: -
Enkel: Columns, Bejeweled

Tetris dürfte das einzige Spiel sein, das auch Menschen kennen, die nie am Computer spielen. Das allein sagt alles über den Wirkungsgrad der unscheinbaren Klötzchen-Stapellei. **Tetris** ist

in Sekunden zu verstehen, eine Herausforderung für das ordnende Denken und für die Reaktionsfähigkeit – und nur auf einem Computer denkbar, nicht in der Realität. Als Brett- oder Kartenspiel funktioniert **Tetris** nicht. So wird das erstaunliche kleine Programm aus Russland zum gesellschaftlichen Beweis für die kreative Kraft der Mediums Computerspiel. **Tetris** ist gewaltfrei, grafisch anspruchslos, in kurze Partien unterteilt. Das macht es zum idealen Pausenfüller, auch und insbesondere auf mobilen Plattformen wie Nintendos Gameboy, dessen phänomenaler Erfolg praktisch ausschließlich darauf zurückgeht, dass **Tetris** beim Verkaufsstart als Modul beilag. Das Blockspiel hat einst mehr Menschen zum Computerspielen gelockt als jeder andere Titel. Heute überneh-

men das im großen Stil seine Nachfolger: die so genannten »Casual Games«, eingängige Gelegenheitsspiele, die mittlerweile weltweit ein Milliardenmarkt sind.



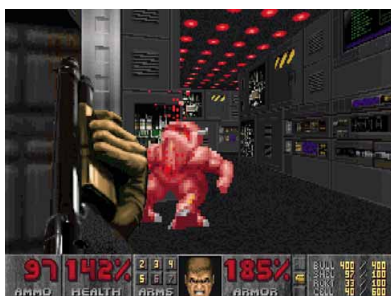
»Wahrscheinlich das meistgespielte Spiel in dieser Liste. Tetris war der Türöffner für all die kostenlosen oder zumindest günstigen Geschicklichkeitsspiele unserer Tage. Vor allem aber hat Tetris PC-Spiele jenseits von Solitaire und Minesweeper Millionen von Nicht-Spielern nahegebracht.«



»Tetris war der Geburtshelfer des Markts für tragbare Konsolen. Es lebt von seinem hypnotischen und süchtig machenden Spielprinzip, das bis heute unübertroffen ist.«

DOOM

id Software, 1993



Wegbereiter: in D. verbotenes Spiel
Enkel: Duke Nukem 3D, Quake, Half-Life

Der größte Generationswechsel, den die Computerspiele bislang gesehen haben, war der Übergang von flacher, zweidimensionaler Grafik hin zum 3D-

Raum, der in Echtzeit berechneten Spielumgebung. Nicht begonnen, aber sprunghaft vorangetrieben hat diese Entwicklung ein Urvater der Ego-Shooter, **Doom**. Das Spiel war in mancherlei Hinsicht ein Quantensprung: bei der Flüssigkeit seiner Grafik, bei der bedrückend-eindrucksvollen Gruselatmosphäre, bei der Betonung des Mehrspieler-Aspekts, aber auch bei der Brutalität seiner Gewaltdarstellung, die den Computerspielen massive gesellschaftliche Kritik eingebracht hat. In Deutschland ist der Shooter indiziert. Mit **Doom** begann das technologische Wettrennen der 3D-Engines. Die **Doom**-Engine wurde vielfach lizenziert; der Beginn eines Geschäftsmodells, das heute allein Firmen wie Epic Games ernährt. In der Zeit nach

Doom fielen die 2D-Spiele wie Dominosteine, und die Computerwelten wurden nach und nach dreidimensional.



»Doom hat das Shooter-Genre zur Popularität geschossen, zu einer Zeit, als Netzwerke und das Internet Standard wurden. Es hat Mehrspieler-Partien salonfähig gemacht und den Wettlauf um immer bessere Grafik ausgelöst. Es ist auch Schuld daran, dass der Gewaltgrad vieler Shooter dem Spielen am PC starke Kritik eingebracht hat.«



»Doom und sein Vorgänger haben das Shooter-Genre erfunden. Und die Zerstörung als Spielelement, das den Killer in uns anspricht.«

REBEL ASSAULT

LucasArts, 1993



Wegbereiter: 7th Guest
Enkel: C&C, Wing Commander 3

Dass Mitte der 1990er-Jahre viele Hunderttausend Menschen in Europa eines der neuen, rund 300 Mark teuren CD-ROM-Laufwerke für ihren PC kauf-

ten, hatte mehr oder weniger einen einzigen Grund: **Rebel Assault**. Das Spiel, das filmhaftes **Star Wars**-Flair auf dem Computer versprach, brachte den Durchbruch für eine neue Hardware und demonstrierte eindrucksvoll, dass Spiele gewaltigen Einfluss darauf haben können, welches Zubehör Menschen anschaffen. Denn der (damals) ungeheure Speicherplatz einer CD war mit herkömmlichem Programm-Code 1993 nicht zu füllen. Das einzige, was viel Platz brauchte, waren Filmsequenzen. Und so brach mit **Rebel Assault** auch die – kurzlebige – Episode der interaktiven Filme an. Wie man's richtig macht, hätten die vielen verpfuschten Klickfilmchen beim Vorreiter **Rebel Assault** abschauen können. Denn bei aller inhaltlichen Flachheit und kata-

strophaler Steuerung fügte das Weltraumspiel die vorberechneten Hintergründe geschickt und technisch makellos mit Raumschiffen und Spielfiguren zusammen. Die Filmschnipsel nutzte LucasArts auch für geschickt eingestreute Zwischensequenzen, die die **Star Wars**-Atmosphäre gut einfingen. Mit **Rebel Assault** begann die Ära der CD, die Spiele eine Zeitlang von Größenbeschränkungen befreite und zu vielen stilistischen Experimenten führte.



»Nicht gespielt.«



»Nicht gespielt.«

COMMAND & CONQUER

Westwood, 1995



Wegbereiter: Ancient Art of War, Dune 2
Enkel: Warcraft 3, Age of Empires

Im Laufe der 90er-Jahre beschleunigten sich Spiele zusehends. Was **Doom** für die Actionspiele war, leistete **Command & Conquer** für das Strategiegenre. Dort taktierte man vergleichsweise ge-

mächlich vor sich hin, die meisten Spiele liefen rundenbasiert ab. Schon einige Programme hatten das Zugkorsett gesprengt, **Dune 2** führte die drei Elemente Basisbau, Rohstoff-Management und Massenschlachten zum neuen Genre der Echtzeit-Strategie zusammen, aber erst mit **Command & Conquer** gelang der Durchbruch. Und was für einer: Binnen weniger Jahre explodierte der Markt der Echtzeit-Strategie und wurde zum populärsten Genre auf dem PC. Zum Erfolg von **C&C** mag das pseudo-realistische Szenario beigetragen haben, natürlich auch der flüssig-herausfordernde Spielablauf, vor allem war es aber die Inszenierung. Westwood nutzte die CD und einen Mix aus Rendertechnik und Filmaufnahmen, um rund um die Schlachten eine augenzwinkernde Geschichte vom Macht-

kampf zweier Fraktionen zu erzählen. Beide durfte man spielen, und beide hatten ihre eigenen Aufgaben, Videoszenen und Abschlüsse. Mit **C&C** endete die Ära der Rundenspiele, und es begann die Zeit schneller, filmhafter Spielhandlungen.



»Der Startschuss für das Echtzeit-Genre. Die Spielelemente Basisbau, Rohstoffsammeln, Massenschlachten und der Mehrspieler-Part wurden Genre-Standard. Mitte der 90er waren mehr als 50 Echtzeit-Strategiespiele in der Entwicklung, um **C&C** nachzueifern.«



»C&C und Dune 2 haben die bis dahin oft komplizierten Strategiespiele zugänglich gemacht. Bis heute mein Lieblingsgenre.«

FIFA SOCCER 96

EA Sports, 1995



Wegbereiter: John Madden, NHL Hockey
Enkel: alle EA-Sports-Spiele

Es gab einmal eine Zeit, da waren Fußballspiele so zahlreich wie Spieler auf dem Feld. Dass es heute nur noch zwei Serien sind, liegt an einer grundlegenden Idee: der konsequenten Lizenzierung. Diese Idee hatte Electronic Arts.

Schon 1993 trug **Fifa International Soccer** den Markennamen des Weltfußballbunds, aber erst der Nachfolger **Fifa Soccer 96** von 1995 enthielt vollständige Nationalteams mit allen Spielernamen. Das war nicht unbedingt neu. Aber Electronic Arts lizenzierte aggressiv, exklusiv und band die Originalteams in ein ausgezeichnetes Spiel ein. Die Vereinsbindung gab Fußballfans den Anreiz, es zu kaufen; die inhaltliche Qualität sorgte dafür, dass sie im nächsten Jahr wiederkamen. Denn Electronic Arts legte alle zwölf Monate nach, oft mit nur rudimentären Änderungen. Die Folge war ein massives Artensterben bei den Sportspielen, nicht nur im Fußball. Ende der 90er

hatte EA Sports ein Quasi-Monopol auf Sportarten von Basketball bis Eishockey.



»Selbst Menschen ohne Erfahrung mit Computerspielen wurden von der Idee angezogen, ihr Lieblingsteam am PC steuern zu können. Das hat die Akzeptanz von Computerspielen weltweit erhöht. Die jährlichen Neuauflagen haben sich als so lukrativ erwiesen, dass viele Firmen das kopieren.«



»Bis zur Fifa-Serie waren Sportspiele ein Nischenmarkt. Dann kam Electronic Arts mit der hellen Idee, Rechte zu lizenzieren, und auf einmal konnte man am eigenen PC Fußballlegenden wie David Beckham spielen.«

TOMB RAIDER

Core Design, 1996



Wegbereiter: Prince of Persia
Enkel: Splinter Cell, No One Lives Forever

Viele Leute kennen Lara Croft, obwohl sie noch nie ein **Tomb Raider**-Spiel gesehen haben. Denn Lara Croft, die als Spieleheldin begann, ist zur Marken-

ikone aufgestiegen, die sich von ihrem Geburtsmedium gelöst hat. Ähnliches ist schon anderen Spielehelden gelungen, Nintendos Klemptner Mario zum Beispiel. Aber die Strahlkraft und Beharrungsfähigkeit von Lara ist einzigartig. Miss Croft war mit der Pop-Band U2 auf Tour, prangte auf Magazintiteln, spielte in zwei Filmen und sieben Spielen die Hauptrolle. Die Welt stand Kopf: Hatten sich Spiele bislang aus der Popkultur der Filme bedient, um etwa die Abenteuer des Indiana Jones spielhaft zu erweitern, so griff Hollywood nun auf eine Figur zurück, die einzig und allein aus einem Spiel entstammte. Das war der Ritterschlag, die Anerkennung der kulturellen und kreativen Schaffenskraft des Mediums Computerspiel. Na gut, wir reden

über eine Frau mit großem Busen. Das mag geholfen haben. Aber auch das ist ein Verdienst von **Tomb Raider**: eine weibliche Heldin in den Mittelpunkt zu rücken. Nicht zuletzt war **Tomb Raider** auch technisch wegweisend, denn es bahnte den Pfad für Spiele aus der Schulterperspektive.



»Ein solides Spiel mit einer Heldin mit Markencharakter. Hat dem PC-Spielen Kritikerschelte eingebracht, weil Lara Croft großbusig, knapp bekleidet und stark bewaffnet ist.«



»Endlich ein Spieleheld, den man auch anschauen wollte. Und für viele Spieler das erste Paar Brüste, das sie in ihrem Leben gesehen haben.«

ULTIMA ONLINE

Origin, 1997



Wegbereiter: MUDs, Meridian 59
Enkel: Everquest, World of Warcraft

Dass mit dem Internet auch neue Formen des Spielens entstehen würden, die vor allem auf dem Zusammenspiel vieler Menschen beruhen würden, war seit langer Zeit klar. Seit den

Frühzeiten des Heimcomputers trafen sich Spieler in Mailboxen, um in Multi User Dungeons mit- und gegeneinander anzutreten. Dennoch glaubte kaum jemand an einen Erfolg, als der Entwickler Origin 1997 die Pforten zum Britannia von **Ultima Online** öffnete. Was für ein Irrtum! Zigtausende waren nicht nur bereit, viel Zeit in der virtuellen Welt zu verbringen, sondern dafür auch monatliche Gebühren zu bezahlen. Das Pendel schwang schnell in die andere Richtung, plötzlich waren Online-Rollenspiele in aller Munde. Die Nachfolger, die bald aus dem Boden schossen, bedienten sich aus den Lektionen, die **Ultima Online** gelehrt hatte. Denn das erste große Online-Rollenspiel war ein Labor für die Probleme, die aus Interaktion entstehen: Wie steuert man die Spielökonomie aus? Wie

verteilt man die Serverlast? Was tun, wenn Menschen beginnen, virtuelle Gegenstände für echtes Geld zu handeln? In **Ultima Online** wurden solche Fragen zum ersten Mal beantwortet.



»Viele Leute dachten, die Zeit sei noch nicht reif für ein Online-Rollenspiel mit monatlichen Gebühren. Es war ein Risiko für Origin, das sich nicht nur ausgezahlt, sondern die Zukunft der PC-Spiele vorgezeichnet hat.«



»Das erste stark grafische, wirklich erfolgreiche Massen-Online-Spiel. Hatte diese enorme Ambition, eine Fantasy-Welt darzustellen, aber auch Probleme, die sich hauptsächlich darum drehten, 1.000 Hasen zu jagen.«

COUNTERSTRIKE

Counterstrike-Team, 1999



Wegbereiter: Team Fortress
Enkel: Battlefield 1942, alle Action-Mods

Es ist für PC-Spiele vielleicht die bedeutendste Entwicklung der letzten Jahre, eine Art Basisbewegung des Computerspiels, vergleichbar mit den In-

dependent-Filmen: das Modding, bei dem normale Spieler ihr Lieblingsprogramm so umbauen, dass es zum ganz neuen Spiel wird. Der strahlende Stern am Mod-Himmel ist **Counterstrike**. 1999 erschien die Modifikation zum Ego-Shooter **Half-Life**. Es war die richtige Idee zum richtigen Spiel zur richtigen Zeit. Denn **Half-Life** war populär und verbreitet, parallel boomten das Internet und Netzwerk-Partys. Beides verschmolz **Counterstrike** zum Multiplayer-Shooter mit Team-Ansatz. So hat das Teamkampf-Spiel doppelte Bedeutung. Es war die Initialzündung für die E-Sport-Szene, für Clans, Ligen und weltweite Wettbewerbe. Es war aber auch der schlagende Beleg für die Bedeutung der Modding-Szene, der den Spieleherstellern klar vor Au-

gen führte, wie wichtig gute Editoren und Hilfestellungen sein können, um ein Spiel dauerhaft am Leben zu erhalten.



»Counterstrike hat das Modding von Spielen aller Art zum Standard gemacht. Für Laien sind Mods seither eine Zugangstür in die Branche. Modifikationen erhöhen die Lebensdauer von Spielen signifikant und sind inzwischen einer der größten Vorteile, den PC-Spiele vor den Konsolen haben.«



»Mit seiner schnell wachsenden Clanszene hat Counterstrike bewiesen, dass Online-Spiele sowohl Spaß als auch lukrativ sein können, wenn sie richtig gemacht werden.«

GTA 3

Rockstar, 2002



Wegbereiter: Grand Theft Auto
Enkel: Mafia, Der Pate

Manchmal ist die Idee ganz einfach, aber das Ergebnis wegweisend. Offene Welten zum Beispiel gibt's seit Ewigkeiten. Aber hauptsächlich im Genre der

Rollenspiele, nicht in der Action. Der Brückenschlag gelingt 2002 **GTA 3**: einem Actionspiel, das eine frei begehbare Welt aus Rollenspielen entnimmt, Autorasereien aus Rennspielen klaubt, alles mit einer Prise Popkultur und Ironie zuckert und so zum Megahit wird. Jenseits seiner inhaltlichen Qualität ist **GTA 3** ein Spiel, das geschickt auf den Geschmack der spielenden Jugend ausgerichtet ist. **GTA 3** ist urban, lifestyle, cool. Das verbindet Computerspiele mit der Popkultur, es macht sie zum Teil sogar zum Trendsetter. Dass die **GTA**-Serie in Amerika auch heftige gesellschaftliche Diskussionen über die Jugendgefährdung auslöst, ist Teil der Wirkung, die dem Image der Serie nicht schadet. Die Freiheit, die **GTA** den Spielern bietet, ist Vorbild für

eine neue Generation von Spielen: eine, in der nicht mehr allein der Spieler auf die Spielwelt reagiert, sondern die Welt auf die Aktionen des Spielers.



»GTA besteht aus einer lebendigen Welt, in der das Verhalten des Spielers das Spieldesign bestimmt anstatt umgekehrt. Die Thematik von GTA hat für heftige Diskussionen gesorgt. Bislang spielen alle Nachfolger in den gleichen gewaltstarken Welten. Ich warte immer noch auf ein ähnliches Spiel in einer frischen Spielumgebung.«



»Der Pionier für freien Spielablauf mit guter Story. Und erlaubt einem, Menschen zu überfahren.«



MAKING OF HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Ein französischer Publisher setzt einen russischen Entwickler auf eine amerikanische Traditionsserie an – klingt gewagt, hat bei Heroes of Might & Magic 5 aber bestens geklappt.

Die Geschichte von **Heroes of Might & Magic 5** beginnt tragisch. Im Mai 2003 meldet der Publisher 3DO Insolvenz an, im Juli muss das Tochterstudio New World Computing schließen. Das bereits angekündigte **Heroes 5** droht niemals zu erscheinen. Im August 2003 beginnt das Leichenfleddern: Drei Bieter ringen um die **Might & Magic**-Rechte aus dem 3DO-Nachlass. Schließlich setzt sich Ubisoft (**Splinter Cell**) gegen Eidos (**Tomb Raider**) und Turbine (**D&D Online**) durch. Schon im November 2003 laufen wieder neue Arbeiten an **Heroes 5**, allerdings beim russischen Studio Nival. Die Projektleitung übernimmt Alexander Mishulin, der zuvor an Nivals **Heroes**-Klon **Etherlords** mitgewirkt hat. Ein erfahrener Mann für eine große Herausforderung: Können die russischen Entwickler eine amerikanische Erfolgsserie fortführen? Wir sprachen mit Mishulin über die Entstehung von **Heroes of Might & Magic 5** und das Happy-End der tragischen Geschichte.

Diskussion im Osten

Nival bekam den Auftrag nicht durch göttliche Fügung, sondern nahm an einer Ausschreibung teil, mit der Ubisoft nach einem Entwickler für **Heroes 5** suchte.

ENTWICKLER-CHECK

Das heute größte russische Entwicklerstudio wurde 1996 von Sergey Orlovskiy in Moskau gegründet. Nivals Erstlingswerk war 1998 **Rage of Mages**, ein Mix aus Strategie- und Rollenspiel. Zu den bekanntesten Titeln der Russen zählen **Silent Storm** (2003), **Blitzkrieg** (2003), sowie die beiden Teile der **Etherlords**-Serie (2001, 2003). Im April 2005 übernahm die US-Investorengruppe Ener1 Nival für rund 10 Millionen Dollar. 2006 verlegten die neuen Besitzer das Hauptquartier der Firma nach Los Angeles. Künftig soll Nival neben PC-Programmen wie **Heroes 5** auch Konsolen- und Handyspiele herstellen.



Mit **Heroes 5** wollte Nival ein Spiel schaffen, das die Fans des dritten und vierten Teils wieder vereint.

»Wir machten mit, weil wir Erfahrung mit Rundenstrategie haben«, spielt Mishulin auf **Etherlords** an, »und weil wir die Heroes-Serie lieben.« Die Website von Nival liefert noch einen weiteren Grund: »Die Firma nutzt [...] Teams, die in billigen Regionen arbeiten.« Ubisoft konnte bei der Auftragsvergabe nach Russland also auch Entwicklungskosten sparen. Darunter sollte die Qualität des Programms aber nicht leiden, der Publisher nahm viel Einfluss auf die Entwickler. »Ubisoft hatte eine Meinung zu allem, wir stritten viel«, sagt Mishulin. »Zum Beispiel haben sie ein ›World Team‹ geschaffen, das über die Spielwelt wachte. Jede unsere Entscheidungen wurde von diesem Team geprüft. Wir diskutierten, welche Kreaturen in die Welt passen, wie sie aussehen und wie sie heißen. Einige Namen änderten sich zweier oder dreimal.« Die Zusammenarbeit war also anstrengend, aber fruchtbar. Mishu-

lin fasst zusammen: »Wir tauschten viele Ideen aus, und meist waren beide Parteien mit dem Ergebnis zufrieden.«

Zwischen den Lagern

An einer fremden Spielereihe zu arbeiten, war für Nival nicht leicht. »Man hat ein paar Freiheiten, aber in engen Grenzen«, gesteht Mishulin. »Der Stil der Serie steht fest, und die Spieler haben bestimmte Erwartungen an den Titel. Es ist aber eine spannende Aufgabe, neue Elemente einzubringen und zugleich das Spielgefühl zu bewahren.« Dabei stieß Mishulin auf eine Hürde: »Heroes 4 spaltete die Fangemeinde; die einen liebten es, die anderen hassten es. Wir wollten ein Spiel entwickeln, das bei beiden Lagern gut ankommt. Das war unsere größte Herausforderung, wir mussten jede Entscheidung abwägen.« Hierzu ließ sich Nival von den Vorgängern inspirieren, selbst



Solche handgemalten **Stimmungsbilder** dienten den Grafikern als Inspirationsquelle.

von **King's Bounty**: Wie im **Heroes**-Urvater von 1991 finden die Schlachten auf quadratischen Feldern statt. Bei den sechs Fraktionen orientierte sich Nival an **Heroes 3**, unter anderem kehrten die Dämonen zurück. Das Interface erinnerte an **Heroes 4**, ebenso die Charakterentwicklung der Helden. Nival wollte – abgesehen von zeitgemäßer 3D-Grafik – aber auch spielerische Neuerungen einbringen.

Initiative für Geister

Zu Nivals frischen Ideen zählt das überarbeitete Kampfsystem; nun bestimmt ein Initiativewert, wie schnell eine Einheit nach einer Aktion wieder ziehen darf. »Die Kämpfe sind das Herzstück der Serie«, erklärt Mishulin, »und wir wollten den taktischen Tiefgang erhöhen. Neben dem Initiativewert führten wir neue Einheiten-Talente ein, damit der Spieler mehr Entscheidungen treffen muss.« Besonderes wichtig war der Mehrspieler-Modus: »Wir haben neue Varianten eingeführt, darunter Heldenduelle. Alle Einheiten und Zauber sind auf Mehrspieler-Gefechte zugeschnitten. Die Greifen der Menschen etwa attackieren per ›Battle Dive‹-Talent ein bestimmtes Gebiet im Sturzflug – aber erst im nächsten Zug. Das ist klasse, weil

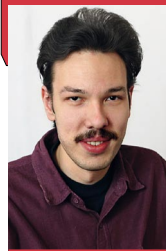
man voraussagen muss, wohin der Gegner zieht.« Ebenfalls neu ist der Ghost Mode, in dem Spieler einen Geist durch die Landschaft bewegen, während sie auf den nächsten Zug warten. Gut gemeint, aber in der Praxis zu kurz gegriffen, weil die Spukgestalt ihre Bewegungspunkte fix verbraucht. Dann müssen die Spieler trotzdem warten. Dennoch sieht Mishulin den Ghost Mode als Erfolg: »Er hat zwar Probleme, spielt sich aber interessant.«

Der Teufel im Detail

Trotz der Neuerungen leidet **Heroes 5** teils an Fehlern, die bereits die Vorgänger plagten. Darunter die doofen KI-Gegner, die oft stupide am Heer des Spielers vorbei reiten. Für Mishulin kein Problem: »Die KI soll den Spieler unterhalten und nicht überrennen.« Er gibt aber zu: »Die KI sollte so ähnlich handeln wie in den Vorgängern, damit sich das Spiel noch vertrauter anfühlt.« **Heroes 5** war zudem zu schwer für Einsteiger. Mishulin begründet das mit der »Hektik vor der Veröffentlichung«, bei der das Balancing zu kurz kam. Dafür lieferte Nival in Patch 1.1 einen einfacheren Schwierigkeitsgrad nach.

Die größte Schwäche von **Heroes 5** steckt für Mishulin im Detail: »Wir hätten gerne mehr Zeit gehabt, um marginale Fehler zu beheben und Kleinigkeiten hinzuzufügen. Das machen wir jetzt mit den Patches.« Dieses Versprechen hält Nival: Bis jetzt sind drei Updates erschienen, das letzte auf Version 1.4 am 10. November. Jeder Flicker fügt dem Spiel frische Funktionen hinzu, Patch 1.3 etwa brachte den von den Fans geforderten Karteneditor. »Wir wollten einen Editor einbauen, hatten vor der Veröffentlichung aber keine Zeit mehr«, entschuldigt sich Mishulin.

UNSER INSIDER



Alexander Mishulin (28) ist der Lead Designer von **Heroes 5** und der Creative Director von Nival. Vor dem Heldenspiel arbeitete er an **Silent Storm**, **Etherlords** und **Evil Islands** mit.

Triumph und danach

Trotz aller KI-Fehler und Balance-Probleme hat Nival mit **Heroes 5** eine würdige Fortsetzung geschaffen, die wir im GameStar-Test mit 86 Punkten belohnten. Eine beachtliche Leistung, zumal nur ein Mitglied des Ursprungs-Teams an **Heroes 5** mitwirkte: Der Serien-Musiker Rob King entwarf wieder den Soundtrack. Mishulin ist stolz auf sein Werk: »Wir wollten die beiden Fan-Lager von **Heroes 3** und **4** wieder zusammenbringen, und das ist uns gelungen. Das ist für uns die schönste Belohnung.« Ebenfalls erfreulich, dass Nival nur wenige geplante Elemente streichen musste: »Wir haben fast alle Ideen umgesetzt. Nur den Editor und die Duellkarten für zwei Dreierteams mussten wir nachliefern.« Daher durften die Entwickler nach der Veröffentlichung von **Heroes 5** feiern: »Wir haben Wodka getrunken und uns Schlaf gegönnt«, erinnert sich Mishulin.

Als die Designer wieder aufwachten, arbeiteten sie weiter, an den Patches sowie an **Hammers of Fate** (Test auf Seite 96). Die Erweiterung fügt unter anderem Zwerge sowie einen Generator für Zufallskarten hinzu. Letzteren hatten sich die Fans allerdings schon für das Hauptprogramm gewünscht. »Es war langwierig, den Generator richtig hinzubekommen«, führt Mishulin aus, »deshalb kommt er nun mit dem Addon.« Und wie geht's weiter? »Ich bin mir fast sicher, dass die Orks eine triumphale Rückkehr feiern werden. Das haben Sie in **Dark Messiah** schließlich auch gerade getan...«

GR



Kehren die wilden **Orks** (hier in **Dark Messiah**) auch ins **Heroes**-Universum zurück? Alexander Mishulin glaubt daran...

DIE HAMSTER-KI

Wir baten Alexander Mishulin um eine kuriose oder witzige Geschichte zur Entwicklung von **Heroes 5**. Er erzählt: »Eine frühe Version stürzte nach wenigen Minuten ab. Wir forschten nach und fanden heraus, dass es einen Bug im Handelssystem gab. Sobald die Computergegner Märkte bauten, tauschten sie Ressourcen untereinander aus. Doch bei jedem Geschäft bekamen sie mehr Rohstoffe zurück, als sie hergaben. Also tauschten sie und tauschten und tauschten, um unendlich viele Ressourcen anzuhäufen und ihren Bedarf für immer zu decken.« Die Rohstoff-Flut der Hamster-KI brachte das Spiel schließlich zum Absturz.



WARHAMMER DARK OMEN

Echtzeit-Strategie ohne Basisbau? Dafür mit viel Taktik und Fokus auf dem Verlauf der einzelnen Schlachten? Das war 1998 eine Sensation!

Liebe. Und Hass. Viel Hass. Ausgesprochen viel Hass zog das Fantasy-Strategiespiel mit dem bekloppten Namen **Schatten der Gehörnten Ratte** auf sich, vor allem wegen des absurd hohen Schwierigkeitsgrades in den Schlachten. Im Proteststurm gingen die Innovationen, das gelungene Design und die intelligente Missionsstruktur nahezu unter. 1998 kam dann der Nachfolger, **Dark Omen**, der eigentlich alle Fehler ausbesserte. Der Schwierigkeitsgrad war aber immer noch knackig und das raffinierte Spielprinzip nicht jedermanns Sache. Wer sich darauf einließ, bekam ein Spielerlebnis, das heute seinesgleichen sucht.

Das harte Söldnerleben

Worum geht's? Sie verkörpern den hartgesottenen Hauptmann Morgan Bernhardt, Anführer einer kleinen Söldnertruppe. Die Herren des menschlichen Imperiums engagieren Sie zum Schutz der Südgrenze vor marodierenden Orkbanden. Sie befehligen erst zwei, später bis zu zehn Regimenter (Nahkämpfer, Reiter, Schützen, Artillerie). Die bestehen wie in **Rome** aus Einzelsoldaten, agieren aber immer als Einheit. Eine Besonderheit ist die Moral: Wenn Truppen zu sehr unter Druck geraten, etwa durch Beschuss oder Attacken in die Flanke, fliehen sie schon mal. Was die Schlachten zudem erschwert, ist die Tatsache, dass Sie nur eine Armee haben, die Sie durch das gesamte Spiel begleiten. Es gibt keinen Basisbau und fast nie Verstärkung innerhalb von Missionen. Verlieren Sie Krieger, müssen Sie das entsprechende Regiment nach dem Kampf aus Ihrem knappen Budget aufstocken. Verlie-

ren Sie ein ganzes Regiment, ist es schlicht weg. Für immer. Mitsamt allen Erfahrungspunkten und der Ausrüstung. Das macht die Sache spannend, aber auch frustrierend, zumal man innerhalb der Missionen nicht speichern darf.

Schlachten-Simulator

Dark Omen ist ein klassisches Beispiel für gutes Design: Reiterei, Kanonen und Magie sind sinnvoll eingesetzt und erlauben überlegtes taktisches Vorgehen. Intelligente Planung ist Pflicht, denn wenn die Artillerie an einer Stelle postiert ist, an der sie keinen Sichtkontakt zum Feind hat, ist der Feldherr seiner wertvollsten Waffe beraubt. Die Schlachten fühlen sich »realistisch« an, was auch daran liegt, dass sich die Einheiten wirklichkeitsnah bewegen: Kanonen müssen gezogen



Auf der Karte verfolgen Sie den Vormarsch der Armee.

werden, Infanterieformationen drehen sich mühsam, wenn die Richtung gewechselt wird. Höhenunterschiede in der Landschaft können sich kriegsentscheidend auswirken.

Zwischen den Scharmützeln sprechen die tragenden Figuren der Handlung mit guter Sprachausgabe; die guten Dialoge stammen vom britischen Fantasy-Autor Stephan Marley (**Chia Black Dragon**). GUN



Damals sehr hübsche Grafik, intelligentes Interface: **Dark Omen**.

DESWEGEN LEGENDÄR

- seinerzeit das beste Warhammer-Spiel, cooler »Fantasy-Realismus«
- stimmungsvolle Geschichte mit guten Dialogen
- einzigartiges Spielprinzip: Mischung aus Taktik und Echtzeit-Strategie ohne Basisbau
- unglaublich spannende Schlachten

DARK OMEN ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER:	Electronic Arts	ORIGINALRELEASE:	Mai 1998
ENTWICKLER:	EA; Mindscape	CA. PREIS:	4 - 10 Euro
QUELLE:	Ebay, Amazon	USK:	ab 12 Jahren
SPRACHE:	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 133, 32 MByte RAM

SO LÄUFT'S:

Läuft unter Win 95, 98 problemlos, unter XP nur mit Tricks. Tipps hier: [QUICKLINK: 3004](#)

FAZIT: ANSPRUCHSVOLLE STRATEGIE FÜR KÖNNER.



DIE KLEINE ZOMBIEFIBEL

Vom Skript-Nichtsnutz bis zum Schreibzombie: Wir stellen die gängigen Hirnfresser-Arten vor, damit Sie beim nächsten Mal garantiert wissen, wessen Eingeweide da an ihrem... aber lassen wir das, sonst kommen wieder die Briefe.

DOOM 3



Der **Lichtscheue Skript-Nichtsnutz** ploppt gerne mal auf, wenn Sie durch eine Tür gehen. Wenn Sie nicht hindurch gehen, ploppt er nicht auf und fährt schmolend nach Hause (zur Höhle). Er ist geteilter Meinung über Ketten-sägen und zerstreut, wenn Schrotflinten zur Sprache kommen.

Durch-Labor-Schleich-Faktor
Mit-Wumme-Wegholz-Faktor
Aus-Nichts-Erschein-Faktor

3/10

10/10

7/10

HALF-LIFE 2



Der **Angezapfte Alien-Forscher** kleidet sich stets modisch in einen trendigen Blutkittel samt passender Fleischmütze (»Headcrab«). Auf hagere Physiker reagiert er mit höflichen Amokläufen und kann nur durch eine fachgerechte Ganzkörpermassage mit dem Brecheisen wieder beruhigt werden.

In-Flammen-Aufgeh-Faktor
Heizung-gegen-Kopf-Faktor
Umfleischte-Rübe-Faktor

8/10

10/10

10/10

WOW: BURNING CRUSADE



Der **Bunte Comic-Knochenbrecher** ist arm, vor allem an Polygonen. Aus Scham frisst er alles Mögliche in sich hinein, zum Beispiel Gold oder Rüstungen. Durch eine Breit-schwert-Notoperation befreien Sie ihn von dem Kram. Nach wenigen Minuten erscheint er dann erneut. Oder der Server stürzt ab.

Wiederverwertungs-Faktor
Arthas'-alter-Kumpel-Faktor
Grinding-Opfer-Faktor

10/10

9/10

10/10

FAZIT: ALTMODISCHES AUSSCHLURFMODELL

FAZIT: SOGAR FÜR FREEMAN KEIN HINDERNIS

FAZIT: FAULIGE SCHALE, GOLDENER KERN

HEROES 5



Der **Geflickte Frankenstein-Grünling** tritt als guter Teamplayer stets in Gruppen auf (200 bis 300 Mann) und pflegt gute Kontakte zu Vampiren sowie Skeletten. In seiner Freizeit lässt er sich von Drachen abflammen. Seine Hobbys sind Hacken und Pestverbreiten, zudem stöhnt er im Chor seiner Heimatgruft.

Kanonenfutter-Faktor
Schneckentempo-Faktor
Zweitschwächste-Einheit-Faktor

8/10

9/10

4/10

STUBBS THE ZOMBIE



Der **Angefaulte Anfänger** strahlt dank Fluppe und Schlapphut massig Gelassenheit aus, wenn er sich durch die Hirne der Lebenden schmatzt. Dank seines Charismas – oder seines infernalischen Gestanks? – folgen ihm seine Mit-zombies auf Schritt und Tritt. Also jene, die noch Beine haben. Und Nasen. Oder so.

Outfit-von-gestern-Faktor
Tot-aber-schon-irgendwie-cool-Faktor
Gehirne!-Gehirne!-Faktor

7/10

6/10

10/10

FAZIT: GEMEINSAM SIND WIR SCHWACH

FAZIT: DER HELD DER HIRNFRESSER

GAMESTAR



Der **Gemeine Schreibzombie** hackt tagein, tagaus Artikel und nickt dabei oft ein nnnnnnnnnrrrrzzzz... oh, Entschuldigung. Wenn man ihm Kaffee zuführt, wacht er wenige Minuten lang auf, schlurft zu Gunnar und grölt nach mehr Gehalt. Dann dämmert er wieder weg und hackt weiter. Der hat's »gut«.

Tastatur-Abnutz-Faktor
Wie-du-trinkst-nur-noch-Tee-Faktor
Welcher-Tag-ist-heute-Faktor

5/10

3/10

10/10

FAZIT: MEHR GEHALTTTTTTTCHCHRRZZZZ...

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 86: NEED FOR SKILL





Am Kiosk erscheint
GameStar
2/2007
 am **27. Dezember**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten
 versäumen keine
 Ausgabe!
www.gamestar.delabo

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Tschüß, 2006!

Die nächste GameStar-Ausgabe beschließt ein ausgezeichnetes Spielejahr.



GAMESTAR DVD

Das Vorweihnachtsgeschäft brummt, aber wir schauen mit den **Spielvideos** auf unserer DVD bereits ins kommende Jahr und zeigen Ihnen potenzielle Hits. Unsere DVD-Jungs rechnen zudem mit **Demos** unter anderem zu **Rainbow Six: Vegas** und **Supreme Commander**. Dazu gibt's wie gewohnt eine erstklassige Vollversion und aktuelle **Mods**, **Extras**, **Patches** und **Treiber** – auf der XL-DVD etwa doppelt so viel wie auf dem normalen Datenträger.

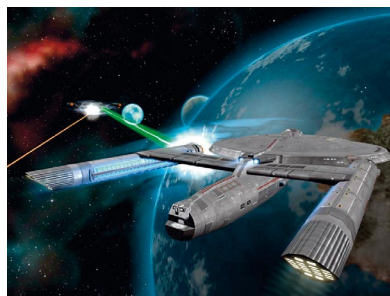
REPORT

Die »Product Placement« genannte Werbung in Filmen schwappt auf die Spielebranche über. Wie aufdringlich ist die **Werbeflut** – und müssten Spiele dadurch nicht günstiger werden? Wir gehen diesen Fragen nach.

TEST

RAINBOW SIX VEGAS

Rien ne va plus, die letzten Einsätze bitte! Nächsten Monat wird Las Vegas von der Spielerstadt zur, nun ja, Spielerstadt – gemeint sind allerdings Actionspieler. Im Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** führen Sie das dreiköpfige Rainbow-Team in spektakuläre Kämpfe gegen Terroristen.



TEST

STAR TREK: LEGACY

Von der Enterprise unter Captain Archer bis zur Voyager soll **Star Trek: Legacy** als Brücke alle Serien verbinden – und ein spannendes Raumschiff-Action-Strategiespiel werden.



PREVIEW

HERR DER RINGE ONLINE

Was wird aus Mittelerde, wenn viele Tausend Spieler darin herumlaufen? Wir reichen die Frage weiter an die Designer von **Herr der Ringe Online**, die wir in Boston besuchen.



PREVIEW

SILENT HUNTER 4

Die klaustrophobisch spannende U-Boot-Serie **Silent Hunter** taucht zum vierten Mal ab. Wir steigen in die Tiefseeschleicher und analysieren in unserer Preview die brandneuen Einsätze.

PREVIEW

BIOSHOCK

Der inoffizielle Nachfolger zur System-Shock-Reihe macht große Fortschritte. Wie gut funktionieren die cleveren Ideen in **Bioshock** wirklich?

PREVIEW

LEGEND HAND OF GOD

Das deutsche Action-Rollenspiel **Legend: Hand of God** will den Genre-Thron erobern. Wir lassen uns vom Team zeigen, wie das klappen soll.

HARDWARE STEUERGERÄTE

Ohne präzise Steuerung hilft auch die schnellste Grafikkarte nichts. Wir testen Mäuse, Tastaturen, Lenkräder, Gamepads und Joysticks für Spieler.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.